
DUNGEONS & DRAGONS
GUÍA DEL DUNGEON MASTER
LIBRO DE REGLAS BÁSICO II
v.3.5



GUÍA DEL DUNGEON MASTER®

Libro de reglas básico II v.3.5

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS,
creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene ningún Open Game Content.
Ninguna parte de este libro puede ser reproducida en modo alguno sin una autorización
escrita. Para saber más acerca de la Open Game License,
visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77

Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.ª
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20 System, el logotipo de d20 System, WIZARDS OF THE COAST y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los EE.UU y/o en otros países, d20 es una marca comercial propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia.
La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II v. 3.5*

Impreso por: Gráficas '9
Depósito legal: B-41597-
ISBN: 84-96262-07-3

Escaneado por Nagas

Impreso en España - Printed in Spain

CRÉDITOS

DISEÑO DE LA GUÍA DEL DUNGEON MASTER
Monte Cook

EQUIPO DE DISEÑO DE LA GDM
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

DISEÑO ADICIONAL
Peter Adkison, Richard Baker, Andy Collins, David Noonan

EDICIÓN
Julia Martin, John Rateliff

ASISTENCIA EDITORIAL
Duane Maxwell, Jeff Quick

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D [BÁSICOS]
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN CREATIVA VISUAL
Jon Schindehette

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

CONCEPCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DE D&D
Todd Lockwood, Sam Wood

DISEÑO DEL LOGOTIPO DE D&D
Matt Adelsperger, Sherry Floyd

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Todd Lockwood, David Martin, Wayne Reynolds, Arnie Swekel, Kevin Walker, Sam Wood

DISEÑO GRÁFICO
Sean Glenn, Sherry Floyd

TIPOGRAFÍA
Victoria Ausland, Erin Dorries, Angelika Lokotz, Nancy Walker

CARTOGRAFÍA
Todd Gamble

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

DIRECCIÓN DE IMAGEN DE MARCA
Ryan Dancey

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Keith Strohm

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Larry Weiner, Josh Fischer

DIGI-TECH
Joe Fernandez

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch

REVISIÓN DE LA GUÍA DEL DUNGEON MASTER
David Noonan, Rich Redman

EQUIPO DE REVISIÓN DE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

DESARROLLO Y EDICIÓN
Gwendolyn F. M. Kestrel

CORRECCIÓN DE GALERADAS
Bill McQuillan, Cal Moore, Katsuyo Nagasawa

JEFATURA EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN CREATIVA DE D&D [BÁSICOS]
Ed Stark

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Dawn Murin

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Matt Cavotta, Ed Cox, Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Jeremy Jarvis, John y Laura Lakey, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Wayne Reynolds, Scott Roller, Brian Snoddy, Arnie Swekel, Sam Wood

DISEÑO GRÁFICO
Dawn Murin

CARTOGRAFÍA
Todd Gamble

PRODUCCIÓN GRÁFICA
Angelika Lokotz

FOTOGRAFÍA
Craig Cudnohufsky

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES
Mary Kirchoff

DIRECCIÓN DE CATEGORÍA
Anthony Valterra

DIRECCIÓN DE PROYECTO
Martin Durham

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Chas DeLong

OTRAS CONTRIBUCIONES A I+D
Paul Barclay, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Mike Donais, David Eckelberry, Skaff Elias, Andrew Finch, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Perkins, Charles Ryan, Michael Selinker, Jonathan Tweet, James Wyatt

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Mary Elizabeth Allen, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Alex Weitz, Andy Smith, Mat Smith, Jefferson Dunlap

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Enrique Villafranca [Bardol], Juan Luis Sáez Sánchez

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga y César Carracedo

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

Índice de materias

Introducción 4

Capítulo 1: cómo dirigir la partida 5
¿Qué es un DM? 5
El estilo de juego 7
Ejemplo de juego 8
Cómo dirigir una sesión 10

Capítulo 2: cómo usar las reglas 19
Más reglas de movimiento 19
Uso de miniaturas y tableros 19
Movimiento tridimensional 20
Persecución y fuga 20
Movimiento sobre casillas 20
Tipos de bonificadores 21
Combate 21
Línea de visión 21
Inicio de un encuentro 22
Nuevos contendientes 23
Cómo hacer que las cosas se sucedan 24
Acciones de combate 24
Tiradas de ataque 26
Daño 26
Efecto del tamaño de un arma 28
Armas deflagradoras 28
Conjuros de área 28
Criaturas grandes y pequeñas en combate 29
Pruebas de habilidad y de característica 30
Tiros de salvación 33
Tomar decisiones para la magia 34
Descripción de efectos de conjuro 34
Manejar las adivinaciones 34
Creación de nuevos conjuros 35
Recompensas 36
Recompensas de experiencia 36
Recompensas por historia 40
Muerte del personaje 41
Crear un nuevo personaje 42

Capítulo 3: aventuras 43
Motivación 43
Estructura 44
Aventuras basadas en localizaciones 46
Aventuras basadas en sucesos 47
¿El fin? 48
Encuentros 48
A medida o a la buena de Dios 48
Valores de desafío y Niveles de encuentro 48
Dificultad 49
Monstruos más duros 50
Ubicación 50
Recompensas y comportamiento 50
Tesoro 51
Cómo ensamblar las aventuras 56
Entre aventura y aventura 57
El dungeon 57
Tipos de terreno de los dungeons 59
Paredes 59
Puertas 60
Habitaciones 62
Pasillos 63
Detalles diversos 63
Hundimientos y desplomes 66
Iluminación 67
Trampas 67
Elementos de una trampa 68
Ejemplos de trampas 70
Cómo diseñar trampas 74
Ecología de un dungeon 76
Animales de dungeon 76
Monstruos errantes 77
Dungeons aleatorios 77
Nivel del dungeon 77
El mapa y la clave 77
Encuentros aleatorios en dungeons 78
Una aventura de ejemplo 78
Bloques de estadísticas 85
Encuentros al aire libre 86
Perderse 86
Terreno de bosque 87
Terreno de marjal 88
Terreno de colina 89
Terreno de montaña 89
Terreno de desierto 90
Terreno de llanuras 91
Terreno acuático 92
Combate bajo el agua 93
Clima 93
Encuentros aleatorios al aire libre 95
Aventuras urbanas 98
Restricciones de armas y conjuros 99
Características urbanas 99
Encuentros urbanos 101

Capítulo 4: personajes no jugadores 103
El mundo entero 103
Clases de PNJ 107
Adepto 107
Aristócrata 108
Combatiente 108
Experto 109
Plebeyo 109
Estadísticas de PNJ 110
Actitudes de los PNJs 128
Cómo dar cuerpo a los PNJs 128

Capítulo 5: campañas 129
Montar una campaña 129
Mantener una campaña 130
Los personajes y el mundo que los rodea 131
La guerra y otras calamidades 133
Otros factores de la campaña 134
Creación de mundos 135
Cómo crear un mundo diferente 144
Aventuras en otros planos 147
Descripciones de los planos 151
Cómo crear una cosmología 167

Capítulo 6: personajes 169
Puntuaciones de característica 169
Razas 170
Subrazas 170
Cómo modificar una raza común 171
Cambios a través de sumas y restas 171
Restricciones raciales o de clase 171
Nuevas razas 171
Monstruos como razas 172
Clases 174
Cómo modificar las clases de personaje 174
Creación de nuevas clases 175
Clases de prestigio 176
Archimago 176
Arquero arcano 177
Asesino 179
Bribón arcano 180
Caballero arcano 181
Caminante del horizonte 182
Danzarín sombrío 184
Discípulo del dragón 185
Duelista 186
Enano defensor 187
Guardia negro 188
Hierofante 191
Maestro del saber 192
Mago rojo 193
Taumaturgo 195
Teúrgo místico 196
Cómo mejoran los personajes 197
Cómo aprender habilidades y dotes 197
Cómo aprender nuevos conjuros 198
Obtención de beneficios de clase 198
Inactividad general 198
Obtención de puntos de golpe fijos 198
Cómo crear PJs de nivel superior al 1.º 199
Allegados especiales 199
Familiares 200
Monturas 204
Compañeros animales 205
Personajes épicos 206

Capítulo 7: objetos mágicos 211
Manejo de objetos mágicos 212
Descripciones de objetos mágicos 215
Armaduras 216
Armas 221
Anillos 229
Bastones 232
Cetros 235
Pociones y aceites 238
Rollos de pergamino 239
Varitas 245
Objetos maravillosos 246
Objetos inteligentes 268
Objetos malditos 272
Artefactos 277
Cómo crear objetos mágicos 282
Objetos de gran calidad 283
Materiales especiales 283

Capítulo 8: glosario 289
Aptitudes especiales 289
Sumario de estados 300
El entorno 302

Ayudas visuales 305

Índice alfabético 317
Lista de barras laterales 319
Lista de tablas numeradas 320

Introducción

Esto es el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS, el juego que define el género y que ha servido como referente para los juegos de rol de fantasía durante más de 30 años.

En concreto, esta es la *Guía del Dungeon Master*. Este libro contiene la información que necesita todo Dungeon Master (DM) para crear aventuras, narrar la acción, llevar a los monstruos, y dirigir el juego DUNGEONS & DRAGONS. Este libro, el *Manual del jugador* y el *Manual de monstruos* forman las reglas básicas del juego D&D.

EL DUNGEON MASTER

En el material que hay a continuación hemos resumido nuestros conocimientos sobre el juego D&D. Tanto si necesitas saber cómo diseñar una aventura, una campaña, o todo un mundo de juego, el material de este libro puede serte de ayuda, y lo será.

Eres miembro de un club muy selecto. En serio, no todo el mundo dispone de la creatividad y la dedicación para ser un DM. Hacer de Dungeon Master puede ser todo un desafío, pero desde luego no es un trabajo rutinario. Eres el más afortunado del círculo de amigos con los que juegas. La verdadera diversión está en tus manos. Mientras hojees las páginas del *Manual de monstruos* o mires las aventuras en las estanterías de las tiendas, tú decidirás a qué se enfrentarán los personajes de los jugadores a continuación. Tienes que construir un mundo entero, diseñar todos sus personajes e interpretar todos aquellos que no son jugados directamente por los jugadores.

Es bueno ser el DM.

El DM define el juego y un buen DM hace una buena partida. Como controlas el ritmo de juego, el tipo de aventuras y los encuentros, el ambiente general del juego está en tus manos. Es divertido, pero también es una gran responsabilidad. Si eres el tipo de persona a la que le gusta conseguir que sus amigos se diviertan, crear cosas nuevas o aparecer con ideas nuevas, en ese caso eres el candidato ideal para ser un DM.

Sin embargo, una vez que tu grupo tenga un DM, eso no significa que el cargo no pueda ir cambiando. A muchos DMs les encanta jugar de vez en cuando, y muchos jugadores quieren probar de arbitrar de vez en cuando.

¿POR QUÉ UNA REVISIÓN?

El nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS debutó en el año 2000. En los tres años en los que el sistema de juego d20 fortaleció la industria de los juegos de rol, hemos recopilado toneladas de datos de cómo se estaba jugando. Consideramos que el D&D es un juego vivo que evoluciona constantemente mientras se juega. Usando la información recolectada, hemos reconstruido el juego desde los cimientos e incorporado todas las sugerencias que mejoraban el juego y este producto.

Si ésta es tu primera experiencia con el D&D, te damos la bienvenida a un maravilloso mundo de aventuras e imaginación. Si has jugado con la versión anterior de este libro, ten por seguro que esta revisión es un testamento a nuestra dedicación a que el producto sea cada vez mejor y más innovador. Hemos actualizado las erratas, aclarado reglas, mejorado la presentación, y hemos hecho el juego mejor de lo que era. Esto es una actualización del sistema d20, no una edición nueva del juego. Esta revisión es compatible con los productos existentes, y con muy pocos ajustes pueden usarse con ella.

¿Qué trae de nuevo la *Guía del Dungeon Master* revisada? Todo el libro ha sido pulido y refinado en respuesta a vuestras indicaciones y para reflejar cómo se está jugando en realidad el juego. Hemos revisado las tablas de encuentro y las reglas de creación de objetos mágicos. Hemos expandido las reglas de movimiento, aumentado el número de clases de prestigio, añadido decenas de objetos mágicos y aptitudes especiales de objetos mágicos, y te hemos proporcionado un montón de herramientas que te ayudarán a mejorar la experiencia tridimensional.

Echa un vistazo, juega con él. Creemos que te va a gustar cómo ha quedado todo.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Nadie espera que te leas este libro de principio a fin; no es una novela. En vez de eso, hemos organizado este libro en temas que puedas consultar cuando los necesites. Además, al final hay un extenso glosario que sirve de referencia rápida para los temas que tienen que ver con el DM.

Basándonos en esas partes del juego que tú controlas, encontrarás capítulos que se ocupan de cómo dirigir la partida, desarrollar el juego, escribir aventuras, construir una campaña, recompensar con experiencia, y encontrar o crear los objetos mágicos apropiados para rellenar tus dungeons. Consulta la tabla de contenidos y el índice para localizar el tema específico que necesites en un momento determinado.

JUGAR EN EL TABLERO DE COMBATE

El juego D&D da por supuesto que usas miniaturas, y las reglas están escritas desde ese punto de vista. Este libro contiene un tablero de combate y otras herramientas que te permitirán visualizar la acción.

El póster que hay al final de este libro tiene un tablero de combate con casillas de 1" pulgada por un lado, y una colección de habitaciones que pueden usarse para representar áreas de un dungeon por el otro.

Las últimas 12 páginas de este libro (justo antes del índice) presentan numerosas ayudas visuales que puedes usar para crear y jugar encuentros y aventuras sobre el tablero.

—Seis páginas de diagramas que muestran las casillas que están dentro de áreas de distintos tamaños y formas, y representaciones gráficas de espacios y alcances para criaturas de distintos tamaños.

—Seis páginas de ilustraciones que representan distintas características de dungeons, a escala con respecto a casillas de 1", que puedes fotocopiar, cortar y colocar en el tablero, para que los jugadores puedan ver lo que hay ante sus personajes y puedan abrirse paso por el dungeon.

NOTA FINAL

El poder de crear mundos, controlar deidades y dragones, y liderar naciones enteras está en tus manos. Eres el director del juego, las reglas, el escenario, la acción y, finalmente, la diversión. Esto es mucho poder. Úsalo sabiamente, este libro te enseñará cómo hacerlo.

EL PROPÓSITO DE LAS BARRAS LATERALES

Verás bloques de texto que se parecerán a éste muy a menudo a lo largo del libro. La información de estas barras laterales no forma parte de las reglas en sí, pero te resultará útil e interesante por sí misma. Sirve tanto para presentar variantes de reglas como para darte una idea "tras el telón" acerca de cómo se creó algún aspecto del juego D&D.

Variante: para darte una idea de la manera en las que puedes alterar las reglas del D&D para tu propia campaña, algunas barras laterales sugieren variantes que puedes adoptar o modificar para que encajen en tu partida.

Las reglas básicas presentadas en este libro (es decir, todo lo que no se identifique como variante) se aplican a la campaña base del D&D. Si estás jugando algún evento de la RPGA Network, éste usará las reglas básicas de este libro. Establecer un conjunto de reglas estándar hace que sea posible una red de partidas a escala mundial.

Tras el telón: algunas barras laterales proporcionan más explicaciones de por qué las reglas son como son; un vistazo "tras el telón" sobre cómo tomaron las decisiones los diseñadores acerca de las reglas. Si eres de ese tipo de DM al que le gusta juguetear con las reglas del D&D, estas barras laterales te darán algunos consejos y te servirán de inspiración para personalizar la partida para ti y tus jugadores



Ilustración de A. Swekel

Cuando eres el DM, eres el punto focal de la partida. Si la partida es divertida, será gracias a ti, y si es un fracaso tendrás la mayor parte de la culpa. No te preocupes demasiado por eso, porque arbitrar una partida de D&D no es tan difícil y arduo como pueda parecer al principio (pero no se lo digas a tus jugadores).

¿QUÉ ES UN DM?

Dirigir una partida de D&D, o lo que es lo mismo, hacer de Dungeon Master (DM) implica escribir, planear, actuar, arbitrar y a veces hacer todo tipo de funciones de anfitrión. A continuación tienes los diferentes deberes del DM; descubrirás que algunos te gustarán más que otros. Al igual que en cualquier otro *hobby*, concéntrate en lo que más te guste, pero recuerda que lo demás también es importante.

CONSEGUIR AVENTURAS

Tu papel principal en el juego es crear y presentar aventuras a las cuales los demás jugadores puedan llevar a sus personajes. Para conseguir esto, tendrás que pasar algún (o mucho) tiempo antes de la partida, preparándolas. Esto será así tanto si creas tus propias aventuras como si usas aventuras compradas.

Crear aventuras

Crear aventuras ocupa mucho tiempo. Muchos DMs descubren que pasan más tiempo preparándose para la partida que jugando realmente, pero por lo general son del parecer de que ese tiempo es la parte más divertida del hecho de ser DM, y la que produce mayor satisfacción. Crear escenarios, argumentos, desafíos y personajes con gran interés y presentarlos a tus amigos puede ser una gran tarea creativa.

Crear buenas aventuras es algo tan importante que dispone de su propio capítulo en este libro. Consulta el Capítulo 3: cómo escribir aventuras.

Usar aventuras compradas

Existen muchas aventuras publicadas disponibles para que puedas comprarlas, si no quieres invertir tiempo trabajando en un escenario propio, o si quieres cambiar el estilo de tu campaña. En una aventura publicada, tendrás un escenario pregenerado con todos los mapas, PNJs, monstruos y tesoros que vas a necesitar, junto con un argumento diseñado para encajarlo todo. A veces, cuando uses una aventura creada por otro, verás que presenta desafíos que nunca hubieras imaginado.

Recuerda sin embargo, que eres el único que tiene que arbitrar la partida. Eso significa que puedes cambiar cualquier cosa que no te guste. De hecho, a menudo descubrirás que necesitas hacer algunos cambios para encajar la aventura en tu propia campaña e introducir a tus jugadores en la acción. Puedes pasártelo muy bien sustituyendo al villano de una aventura por uno del que tus jugadores ya hayan oído hablar en tu campaña, o cambiando los antecedentes de la aventura de modo que involucre a tus jugadores de una forma que el diseñador nunca habría imaginado.

ENSEÑAR A JUGAR

A veces tú serás el responsable de enseñar a los recién llegados cómo funciona el juego. Lejos de ser una pesada carga, ésta es una oportunidad maravillosa. Enseñar a otra gente a jugar te facilita nuevos jugadores y te permite situarles en la senda que les permita llegar a ser grandes jugadores. Es más fácil aprender a jugar con alguien que ya sabe. Quienes reciben las enseñanzas de un buen maestro que dirige una buena partida son más proclives a entrar en este *hobby*. Usa esta oportunidad para animar a los nuevos jugadores a ser el tipo de jugadores con los que quieres jugar.

Aquí tienes algunos indicadores acerca de cómo enseñar a jugar.

Léete el *Manual del jugador* y apréndete las reglas de creación de personajes para que puedas ayudar a los nuevos jugadores a construir sus personajes. Haz que cada uno de ellos te diga con qué tipo de personaje quiere jugar y enséñale cómo puede crear a ese héroe con las reglas de D&D. Si no saben qué elegir, muéstrales los tipos de personaje, descríbeselos brevemente y déjales elegir el que más les guste. Otra opción es tener unos cuantos personajes sencillos (por ejemplo un guerrero o un pícaro de nivel 1) para los recién llegados. Sube a esos personajes de nivel a medida que lo haga el grupo, y tendrás "viejos amigos" que irán de aventuras con el grupo cuando haya jugadores nuevos que los lleven.

Una vez creados los PJs de todo el mundo, no intentes que aprendan todas las reglas de golpe. Lo único que necesitan saber son los conceptos básicos que tienen relación con sus personajes (cómo funcionan los conjuros, qué significa la CA, cómo se usan las habilidades, etc.) y conseguirán el resto de la información a medida que vayan jugando. Recuerda la regla más básica: para atacar, hacer un tiro de salvación (TS) o usar una habilidad, tira un d20 y reza para que salga un número alto.

En cuanto sepas las reglas, el juego puede empezar y los jugadores pueden pasar a preocuparse tan sólo de sus personajes y de cómo reaccionarán a lo que les suceda en el juego. Haz que los jugadores te digan qué quieren que hagan sus personajes y trasládalo a términos de juego. Enséñales cómo funcionan las reglas cuando lo necesiten, pero caso por caso. Por ejemplo, si un jugador quiere que su mago lance un conjuro o el guerrero quiere atacar, el jugador te dirá qué intenta hacer el personaje y tú le dirás qué modificador o modificadores debe usar en la tirada del d20, y qué sucede como resultado. Tras unas cuantas veces, el jugador sabrá qué hacer sin tener que preguntarlo.

PROPORCIONAR EL MUNDO

El Dungeon Master es el creador de su propio mundo de campaña. Incluso si usas el escenario de GREYHAWK (el escenario de campaña estándar de D&D, también conocido como FALCONGRÍS) o cualquier otro escenario publicado para D&D, como el *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*, sigue siendo tu mundo.

El escenario es algo más que un decorado para las aventuras, aunque también lo es. El escenario es todo lo que ocurre en el mundo ficticio, excepto los PJs y el argumento de la aventura. Un mundo bien diseñado y bien desarrollado parece envolver a los PJs, de forma que pueden sentirse parte de algo, en lugar de verse como algo superpuesto. Aunque los PJs sean poderosos e importantes, deben sentirse habitantes de un mundo de fantasía mucho mayor que ellos.

La coherencia interna es la clave para que un mundo ficticio sea creíble. Cuando regresen a la ciudad para obtener pertrechos, los PJs deberían encontrarse con algunos de los PNJs que ya habían visto antes. Pronto se acordarán del nombre del tabernero (y él también de los suyos). Una vez logrado este nivel de coherencia, sin embargo, deberías tener presente que convendría hacer algún cambio ocasional. Si los PJs vuelven para comprar más caballos en el establo de la localidad, haz que descubran que el hombre que dirigía el negocio volvió a su hogar natal en las colinas y ahora es su sobrino quien lleva el negocio familiar. Este tipo de cambios (los que no tienen que ver directamente con los PJs, pero que éstos notarán) consiguen que los jugadores sientan que se están aventurando en un mundo que está vivo y es tan real como ellos, no un simple decorado plano que sólo existe para surtirles de dungeons.

Para conocer más acerca de cómo dirigir una campaña, consulta el Capítulo 5.

TOMAR DECISIONES

Cuando todos os reunís alrededor de la mesa para jugar, tú estás al mando. Eso no significa que puedas decirles a todos lo que deben hacer fuera de los límites del juego, pero sí significa que eres el árbitro y que tienes la última palabra en lo que se refiere a las reglas del juego. Los buenos jugadores siempre reconocerán que tienes la autoridad final sobre la mecánica del juego, incluso por encima de lo que esté escrito en este libro. Los buenos DMs saben que no deben modificar una regla existente sin una razón buena y lógica, para que los jugadores no se sientan frustrados (desarrollaremos este tema más adelante).

Para poder cumplir con tus responsabilidades, has de conocer las reglas. No tienes por que sabértelas de memoria, pero sí deberías tener una idea muy clara de lo que se dice en ellas para que, cuando aparezca una situación que requiera tomar una decisión, sepas a qué parte del libro debes referirte.

A menudo surgirán situaciones que no estarán cubiertas explícitamente en las reglas, y tendrás que decidir cómo solventarlas. Cuando te encuentres en uno de estos bretes, considera los siguientes cursos de acción:

- Busca alguna situación similar que aparezca en un libro de reglas. Trata de extrapolarla y aplicarla a la situación que tienes entre manos.
- Si tienes que inventarte una regla, úsala del mismo modo durante el resto de la campaña (a esto se le llama una "regla casera"). La coherencia agrada a los jugadores y les da la sensación de que juegan en un universo estable y predecible, no en un lugar caótico y sin sentido, sujeto sólo a la voluntad del DM.
- Cuando dudes, recuerda este pequeño truco. Las condiciones favorables añaden un +2 a cualquier tirada de un dado de 20 y las condiciones desfavorables penalizan la tirada con un –2. Te sorprenderá lo a menudo que esta "regla secreta del DM" solucionará problemas.

Si aprecias una contradicción aparente en las reglas, considera estos factores a la hora de resolverla:

- Una regla de un libro de reglas tiene prioridad sobre una que aparezca en una aventura, a menos que ésta se refiera a algo específico y limitado a esa aventura.
- Elige la regla que más te guste y aplícala durante toda la campaña. La coherencia es básica a la hora de tomar decisiones.

HACER QUE LA PARTIDA SE DESARROLLE SIN PAUSA

Aunque todos los jugadores son responsables de contribuir al desarrollo de la partida, la responsabilidad final recae en el DM en lo que a mantener el interés de los jugadores y la diversión respecta. Recuerda que es mucho más importante mantener la acción en movimiento que ponerse a buscar en los libros de reglas tratando de encontrar los detalles exactos de algún aspecto, o discutir sobre las reglas.

Incluso una partida bien llevada puede resultar un poco aburrida en algunas ocasiones. Quizá los jugadores lleven mucho rato jugando y estén un poco cansados; quizá simplemente la sesión ha sido aburrida sin motivo aparente. A veces esto pasa y no se puede hacer nada por evitarlo (al fin y al cabo, eres humano). De hecho, de vez en cuando verás que es preferible dar por acabada una sesión de juego o acortarla, en vez de alargarla innecesariamente y que acabe afectando a toda la campaña.

Sin embargo, hay formas de convertir una sesión de juego normal en una que sea memorable o de animar un poco una que esté siendo aburrida. Por ejemplo, algunos objetos pueden aportar savia fresca a la partida. Puedes fabricar pergaminos de *atrezzo* a partir de papel normal, mojándolo en café o té y dejándolo secar para que amarillee. Rómpelo o agriétalo un poco y así, cuando los PJs encuentren un mapa o un mensaje, puedes dárselo en lugar de leérselo. Monedas viejas, cartas de tarot, un viejo libro en un idioma raro y todo tipo de cosas, pueden convertirse en maravillosas ayudas para introducir a los jugadores en la atmósfera del juego.

Otro tipo de ayuda visual son los dibujos. En todos los productos D&D encontrarás magníficas ilustraciones de fantasía. Rebusca en sus páginas o en sus portadas y localiza alguna imagen que encaje con lo que se encontrarán los jugadores. Luego, cuando llegue el momento del encuentro, saca el dibujo, enséñaselo y diles "esto es lo que veis". A pesar de que la imaginación de los jugadores es muy fértil, a veces ver un dibujo de algo que encuentran en la partida (un personaje, un monstruo o un lugar) hace que la experiencia sea mucho más interesante o real. A veces puedes encontrar buenas ilustraciones en lugares extraños. Un catálogo

de joyería te puede dar buenas ayudas visuales para algunos objetos mágicos o partes de un tesoro y a veces un libro de historia o una enciclopedia con ilustraciones es tan buena como un libro de fantasía.

Por supuesto, no siempre tendrás una ilustración de cada monstruo, PNJ o lugar que hayas creado. Entonces debes confiar en el mejor amigo del DM, la descripción detallada y evocadora. Aliña tus descripciones de lo que ven tus jugadores con adjetivos y verbos coloristas. Recuerda que tú, y sólo tú, eres los ojos y los oídos de los jugadores. "Una sala húmeda y oscura, con moho en las grietas de los muros de piedra" es mucho más interesante que "una sala de 10 por 10'". Durante la partida, pregúntate continuamente: ¿Qué ven exactamente los jugadores? ¿Oyen algo? ¿Hay algún olor perceptible? ¿Algún aroma desagradable en el aire? ¿Sienten el viento helado sobre su piel? ¿Hay ráfagas de viento húmedo que les alboroten el cabello?

Ningún jugador olvidará una emocionante batalla en un puente a punto de derrumbarse en medio de una tormenta con rayos y truenos. La mejor forma de conseguir la atención de los jugadores es mediante una acción trepidante. Aunque no todos los encuentros deben ser a vida o muerte, o amenazar con la destrucción del mundo, piensa siempre en cómo se desarrollaría la acción en una película o en una novela. Los malos siempre dicen frases mientras pelean y los monstruos rugen amenazadoramente. Si un combate contra unos gnolls ya es emocionante de por sí, imagina cómo puede ser si se desarrolla al borde de un precipicio sobre un pozo de lava.

A algunos DMs les gusta crear la atmósfera adecuada para sus sesiones de juego. La música suele ser un buen modo de conseguirlo. Es como si tuvieras una banda sonora para tu partida, y por ello no es de extrañar que los que recurren a esta idea suelan usar bandas sonoras de películas de aventuras, aunque también funcionan adecuadamente fragmentos de música clásica o ambiental. Ten en cuenta, sin embargo, que a algunos la música les puede parecer molesta ya que les distrae del juego, así que sé receptivo a lo que quieran tus jugadores, pues una atmósfera en la que la música esté muy alta y los jugadores no te oigan o no se lo pasen bien nunca es deseable. Otras formas de crear atmósfera son usar miniaturas pintadas y dioramas, ajustar la iluminación de la sala de juego o incluso usar efectos de sonido (si la puerta de la habitación en la que estáis chirría, puedes abrirla y cerrarla cuando los jugadores abran una puerta del dungeon).

Otro recurso que muchos DMs emplean y que gusta a muchos jugadores es usar diferentes voces cuando interpretan a "sus personajes". Practicar varios acentos diferentes o formas de expresarse y asignárselos a diferentes PNJs puede ser una forma impactante de hacer que esos personajes se queden en la mente de los jugadores.

Por otra parte, un poco de gesticulación de las acciones de juego puede contribuir a visualizar algo que sólo está en tu imaginación. Si un PNJ anda encorvado y tembloroso, levántate y enséñales a los jugadores qué quieres decir exactamente. Cuando el techo que haya encima de los PJs empiece a derrumbarse, golpea la mesa con tus puños para imitar el ruido de las rocas al caer. Si alguien le da algo en mano a un PJ, haz tú el gesto y verás cómo el jugador (suponiendo que quiera lo que le ofrecen) seguirá tu gesto instintivamente. También puedes hacer que un personaje que se haya vuelto invisible se siente bajo la mesa para que todos recuerden que no pueden verle, pero sí oír su voz. Ten en cuenta, no obstante, que este tipo de actividades se te pueden escapar de las manos. No actúes de este modo en los combates o alguien podría acabar con un ojo morado.

Finalmente, de vez en cuando deberás esforzarte para sorprender a tus jugadores. El PNJ que ellos creían que era un villano, puede acabar transformándose en un unicornio con las mejores intenciones, y la pista que creían que conducía al gran tesoro acabar siendo una pista falsa. Si los PJs están en una sala de un dungeon y un gigante de fuego está a punto de irrumpir en la habitación y atacarles, mantén tu voz a volumen moderado o incluso bajo mientras describas la sala. De repente, eleva el tono de voz y pisa fuerte cuando el gigante entre. Verás cómo eso atrae la atención de tus jugadores.

EL ESTILO DE JUEGO

El DM se ocupa de facilitar el mundo de juego y la aventura. Los jugadores y el DM trabajan juntos para crear una partida completa. Sin embargo, es tu responsabilidad sentar las bases según las cuales se juega. La mejor forma de conseguir esto es imaginar qué quieren los jugadores y saber también qué quieres tú. Existen muchos estilos de juego, así que daremos algunos como ejemplo.

PATADA EN LA PUERTA

Los PJs echan abajo de una patada la puerta del dungeon, combaten a los monstruos y consiguen el tesoro. Este estilo de juego (*NdC: denominado también "habitación-monstruo-tesoro"*) es directo, divertido, emocionante y orientado hacia una acción trepidante. Se invierte poco tiempo en desarrollar el carácter de los personajes, en encuentros que no incluyan combate y en discutir situaciones que no tengan que ver con lo que sucede en el dungeon.

En una partida de este estilo, deja que los PJs se enfrenten a monstruos y a oponentes claramente malvados y que encuentren a PNJs amistosos y dispuestos a



Estilo de juego "patada en la puerta"

ayudarles. No esperes que los PJs discutan qué hacer con los prisioneros, o si es correcto o no invadir directamente la guarida de los osgos. No pierdas mucho tiempo con cuestiones monetarias o con aventuras urbanas. Haz lo que puedas para volver a poner en marcha a los PJs tan pronto como sea posible. La motivación de los personajes no necesita desarrollarse más allá del deseo de matar monstruos y hacerse con su tesoro.

Las reglas y el equilibrio del juego son muy importantes en este estilo de juego. Los personajes con habilidades de combate muy superiores a las de sus compañeros acaban haciendo que aparezcan situaciones injustas en las que los jugadores que llevan a estos personajes demasiado poderosos pueden ocuparse ellos solos de la mayoría de los desafíos y por ello divertirse más que los demás. Si estás usando este estilo de juego, ten mucho cuidado a la hora de juzgar las reglas y piénsatelo dos veces antes de añadir reglas propias o modificar las existentes.

INMERSIÓN NARRATIVA

La ciudad libre de Falcongrís (también conocida como Greyhawk) se ve amenazada por una tormenta política. Los PJs deben convencer a los miembros del consejo de gobierno de que dejen sus diferencias aparte, pero sólo pueden hacerlo después de haber resuelto sus propias diferencias. Este estilo de juego es profundo, complejo y todo un desafío. Lo más importante no es el combate, sino el diálogo, el desarrollo de los personajes y la interacción de los mismos. Puede transcurrir una sesión entera de juego sin que se tire un solo dado.

En este estilo de juego, los PNJs deberían ser tan complejos y descritos con detalle como los propios PJs, aunque debes centrarte en sus motivaciones y en su personalidad, no en las estadísticas de juego. Estate preparado para largas discusiones sobre lo que cada jugador quiere que haga su personaje y por qué. Ir a una tienda a comprar raciones de viaje y cuerda puede ser tan importante como enfrentarse a un grupo de orcos violentos (y no esperes que los PJs se enfrenten a los orcos a menos que sus personajes estén motivados para hacerlo). Un personaje a veces emprenderá acciones en contra del criterio de su jugador, porque "eso es lo que el *personaje* haría". Las aventuras tienen que ver mucho con negociaciones, maniobras políticas e interacción con otros personajes. Los jugadores se refieren a la aventura como la "historia" que están creando colectivamente.

Las reglas pasan a ser lo menos importante en este estilo de juego. Ya que el combate no es el foco de la partida, las reglas de juego pasan a ser secundarias porque lo principal es el desarrollo de los personajes. Las habilidades son más importantes que los bonificadores de combate y a menudo los números no significan demasiado. Cambia las reglas para que se ajusten a las necesidades de tus jugadores. Incluso puedes pulir el sistema de combate para que ocupe menos tiempo de juego.

EL PUNTO MEDIO

La mayoría de campañas se sitúa entre estos dos extremos. Hay mucha acción, pero también existe argumento e interacción con otros personajes. Los jugadores desarrollan sus personajes, pero están más que dispuestos a participar en un buen combate. Este tipo de partidas consigue que haya una buena mezcla de encuentros, de interpretación y de combate. Incluso en un dungeon puedes introducir a un PNJ con el que no se deba luchar, sino al que haya que ayudar, con el que haya que negociar o simplemente hablar.

OTRAS CONSIDERACIONES SOBRE EL ESTILO

Deberías tener en cuenta otros detalles acerca del estilo de juego.

Serio/humorístico: lo poco o mucho que te tomes tú en serio las cosas fijará la norma de cómo se las tomarán los jugadores. Las bromas y los chistes pueden hacer que la partida sea muy divertida, pero también pueden distraer de la acción. Si haces comentarios graciosos durante la partida, no te extrañes si tus jugadores también los hacen.

Del mismo modo, si diseñas aventuras en tono festivo, creas PNJs que son estúpidos, o introduces constantemente situaciones embarazosas o humorísticas en la partida, ten en cuenta que con ello cambias el tono de ésta. Si el rey del territorio es un perro parlante llamado Totó, o si los personajes jugadores se encuentran un *liguero de disfraz* en lugar de un *sombrero de disfraz*, no esperes que nadie se tome la partida demasiado en serio.

En general, recomendamos que juegues en serio. No insertes adrede bromas en la partida, puesto que ya habrá suficiente jolgorio alrededor de la mesa como para que el juego sea divertido. La acción del juego debería mantenerse en parámetros de seriedad (aunque algún momento de hilaridad espontánea esté muy bien).

Convenciones de nombres: para que el juego sea tomado en serio, los nombres de los personajes deberían mantenerse en un estilo uniforme dentro del grupo. Aunque cualquier nombre sirve para un personaje, un grupo que incluya a gente tan diversa como Teo el Guerrero, Aldrorius Granfalcón de Alteburg y Angus Tiasmas, no es que tenga demasiada coherencia interna.

Varios personajes: tienes que decidir si cada jugador va a tener la limitación de un solo personaje o si puede tener varios, y en qué casos los jugadores podrán usar varios personajes a la vez. Generalmente es mejor si lo mantienes en sólo un personaje por jugador, pero si tienes pocos jugadores puedes dejarles llevar más de un personaje para que el grupo tenga por lo menos cuatro.

EN RESUMEN

Tú estás al mando. No se trata del tipo de mando según el cual le dices a todo el mundo lo que debe hacer, sino más bien aquel según el cual decides de qué forma tu grupo de jugadores va a jugar a este juego, en qué lugar y dónde tendrán lugar las aventuras, y qué es lo que sucederá. Se trata de *ese* tipo de mando.

EJEMPLO DE JUEGO

Un DM lleva a cuatro jugadores a su primera aventura. Los jugadores llevan a Tordek (un guerrero enano), Mialee (una maga elfa), Jozan (un clérigo humano) y a Lidda (una pícara mediana). Estos cuatro aventureros buscan las ruinas del monasterio abandonado, guiados por rumores de un fabuloso ópalo de fuego que supuestamente fue escondido por el abad cuando el lugar fue atacado.

Después de pasar por las ruinas sin vida de la superficie, los aventureros encuentran unas escaleras llenas de escombros que descienden.

Tordek: bien, echemos otro vistazo a estas ruinas.

DM: [*Haciendo algunas tiradas de dados en secreto y sabiendo que no hay nada que encontrar en la estructura quemada del monasterio*] no encuentras nada. ¿Qué vais a hacer?

Jozan: ¡Para abajo!

Lidda: antes encendemos una antorcha.

DM: muy bien, pero necesito saber el orden en el que entraréis.

En este punto, los jugadores disponen las miniaturas (cada una de ellas representa un personaje) en el orden en que bajarán las escaleras (y en el orden en que irán por los pasillos y entrarán en las habitaciones). Tordek va primero seguido de Jozan (con la antorcha), y después va Mialee. Lidda cubre la retaguardia y su jugadora anota que, de vez en cuando, irá mirando atrás.

Si los jugadores no tienen miniaturas, con anotar el orden en un pedazo de papel será suficiente.

Tordek: por suerte, la luz de la antorcha no afecta mi visión en la oscuridad, así que nos ayudará en nuestros movimientos en la oscuridad de aquí abajo.

Jozan: muy bien, bajamos por las escaleras.

DM: descendéis por las escaleras, son unos 30' de bajada. Al final veis un espacio abierto.

Tordek: entro y miro alrededor.

Jozan: entro detrás de él con la antorcha.

DM: estáis en una habitación que se alarga unos 30' en dirección sur y que tiene unos 30' de ancho (de este a oeste). Hay unos pasadizos de unos 10' de ancho enfrente, a la izquierda y a la derecha. Todos ellos están en el centro de sus respectivas paredes. Si miráis hacia atrás veis que las escaleras por las que habéis llegado están en el centro de la pared del norte.

Lidda: ¿Qué más vemos?

DM: el suelo es rugoso y húmedo. Hay unos arcos que, seguramente, soportan un techo en forma de bóveda unos 20' por encima, aunque es difícil de decir porque hay muchas telarañas. Hay unos sacos viejos

de harina y grano en la esquina suroeste y un montón de basura en el centro de la sala (suciedad, cuero envejecido, trozos de ropa y algunos palos, o tal vez sean huesos).

Después de una pequeña discusión y de hacer un plan, cada jugador anuncia la acción de su personaje. Tordek mirará el pasadizo del sur, Mialee investigará la basura del centro, Jozan examinará los viejos sacos y Lidda mirará el pasadizo del oeste. Los jugadores sitúan las figuras sobre el mapa que ha dibujado el DM en un papel.

Dado que nadie ha prestado atención a las telarañas, el DM no se preocupa de hacer las pruebas de Avistar para detectar las arañas.

DM: muy bien, dado que dos de vosotros estáis mirando los pasadizos y Jozan ha empezado a mirar los sacos... [*El DM tira el ataque de toque para la araña monstruosa que hay en la telaraña. Sabe que con un 14 obtiene un éxito porque, con antelación, se ha apuntado las CA de todos y sabe que la CA de Mialee es un 13*]... Mialee, notas que algo peludo se posa en tu hombro y ¡va hacia tu cuello!

Mialee: ¡Ej, qué asco! ¿Qué es?

Tordek: si oigo su grito, me giro. ¿Qué veo?

DM: espera un momento. Primero, Mialee tira por iniciativa.

Mialee: [*Tira*] ¡He sacado un 19!

DM: [*Tira la iniciativa de la araña y obtiene un 14*] ahora todo el mundo también debe tirar iniciativa. Tordek, oyes el jadeo de Mialee, te giras y ves una gran araña peluda en su cuello.

[*Jozan saca un 10, Lidda un 8 y Tordek un 4*]

DM: Mialee, tú actúas primero. ¿Qué haces?

Mialee: la saco de mi hombro y la tiro al suelo donde la pueda pisar con mi bota.

DM: vale, pero eso es un ataque sin arma y provocas un ataque de oportunidad de la araña, que te muerde al tocarla [*el DM hace la tirada de ataque para la araña y obtiene un 16*]. ¡Oh, oh! Mialee, sientes un aguijonazo en el cuello. Haz un TS de Fortaleza.

[*El grupo se atemoriza. Mialee tira un dado y podría añadir su bonificador de Fortaleza, pero es +0*]

Mialee: ¡Fortaleza, es mi peor salvación! Vamos a ver, un 15 más 0 es, bueno, 15. ¿Es suficiente?

DM: te sientes bien, pero de todas maneras el mordisco te ha hecho 1 punto de daño.

Mialee: ¡Au! Bien, he sacado un 14 en el tiro para pillarla y tirarla al suelo. ¿Lo hago?

DM: sí. La araña cae al suelo, pero parece que quiera escabullirse. Quizá quiera subir por la pared hacia las telarañas de arriba.

Jozan: ¿Es mi turno? ¡Corro hacia ella y la destrozo con mi maza! ¡He sacado un 20 natural! Con mi bonificador, el total es 22.

DM: ¡Buena tirada! Puedes moverte hasta allí y atacar. Por lo tanto, haz la tirada para ver si es un golpe crítico.

Jozan: [*Muy emocionado, tira de nuevo*] ¿15 es bastante?

DM: sí. Tira el daño dos veces y súmalo.

Jozan: [*Mientras tira*] ¡Fantástico! En total, 12 puntos una vez he sumado mi bonificador de Fuerza, ¡doble por el crítico!

DM: tu potente golpe hace pedazos a la criatura.

Mialee: perfecto. Bien, ahora que se han terminado las sorpresas, voy hacia el montón de basura y lo registro, tal y como te había dicho.

DM: vale, pero primero haz un nuevo tiro de salvación de Fortaleza para ver algún efecto más de la mordedura de la araña.

Mialee: ¡Oh, oh! Eso no suena muy bien... [*tira*]... ¡Un 17!

DM: entonces no hay problema. Te sientes bien. Miras el montón de desechos y deduces que probablemente es basura de la araña (residuos de sus víctimas y de sus propios excrementos). En medio de trozos de huesos y de harapos encuentras 19 piezas de plata. Haz una tirada de Buscar.

Mialee saca un 9 y añade su bonificador +6 para obtener un resultado final de 15. ¡Lo suficiente para encontrar la gema escondida!

DM: también ves algo centelleante dentro de una calavera pequeña. Cuando lo miras más de cerca, ves una gema: un granate.

Mialee: genial. La tomo y me la guardo en mi bolsita. Ya intentaremos tasarla más tarde. Por cierto, esta telaraña me está poniendo un poco nerviosa.

Lidda: ahora que lo dices, Jozan, ¿por qué no le prendes fuego con la antorcha?

Jozan: bien, lo hago. ¿Qué ocurre? [*Mirando al DM*].

DM: La telaraña se incendia rápidamente. A medida que lo hace, veis cascarones de arañas más pequeñas ardiendo y cayendo desde el techo, pero ninguna del mismo tamaño que la que os ha atacado.

Tordek: [*Mirando alrededor*] ¿Qué vemos al final de los pasadizos?

DM: el túnel del sur sigue hasta más allá de lo que puedes llegar a ver. El corredor del oeste acaba a unos 20', en una puerta.

Tordek: bien, también miramos el corredor del este.

DM: veis que el corredor del este sigue unos 20' y luego gira hacia el norte.

Lidda: pues miremos esa puerta [*Todo el mundo está de acuerdo*].

DM: muy bien. Andáis por el pasadizo del oeste. La puerta es grande y pesada y tiene una anilla de bronce corroída en el centro.

Tordek: Mialee, tu habilidad de Escuchar es mejor que la mía. ¿Por qué no escuchas a través de la puerta?.

Mialee: vale. Me pongo delante para hacerlo [*Tira el dado*]. He sacado un 13. ¿Oigo algo?

DM: oyes un débil aullido (no sabrías decir lo que es) que sube de tono y luego se desvanece. La puerta tiene bisagras a su izquierda y parece que se abre tirando hacia ti.

Mialee: he oído un aullido al otro lado. ¡Preparaos para la acción! Por cierto, me vuelvo a mi sitio, atrás...

Tordek: [*Riéndose*] muy bien, abro la puerta mientras la elfa se esconde detrás de nosotros.

DM: haz una prueba de Fuerza.

Tordek: [*Tira el dado*] sólo he sacado un 10. Si no es suficiente, ¿puedo intentarlo de nuevo?

DM: no es suficiente, pero si le quieres dedicar más tiempo, puedes seguir intentándolo.

Tordek: [*A los demás jugadores*] ¿Queremos cruzar la puerta, verdad? [*Ellos asienten, por lo tanto el jugador se gira de nuevo hacia el DM*]. Quiero dedicarle más tiempo para obtener un 20 en mi tirada. Con mi bonificador de Fuerza me sale un 22.

DM: ah, mucho mejor. Después de varios minutos, Tordek fuerza la puerta. Inmediatamente una ráfaga de aire húmedo y frío explota en el pasillo donde estáis, y apaga la antorcha de Jozan.

Tordek: ¿Veo algo con mi visión en la oscuridad?

DM: más allá de la puerta hay una habitación de paredes rugosas (diferente a las paredes de piedra tallada de la habitación que hay detrás de vosotros). Es una sala de 25' de ancho y se extiende unos 40' hacia el sur. Hay un riachuelo pequeño que cruza la sala hacia un estanque y que arrastra una brisa húmeda y helada. No ves nada que se mueva, pero hay barriles viejos y algunos cubos.

Jozan: dado que con este viento no podré encender una antorcha, lanzo un conjuro de *luz* sobre una piedrecilla.

DM: vale, ahora todo el mundo puede ver.

Tordek: busco por el suelo y por el techo por si hay alguna otra sorpresa desagradable.

Mialee: miro en los barriles y en los cubos.

Lidda: Jozan, levanta la luz y así podré mirar en el estanque.

DM: Tordek y Mialee, haced unas pruebas de Buscar. Lidda y Jozan, haced una prueba de Avistar: ya que no podéis "buscar" en el estanque sin meteros dentro, al menos podéis mirar el agua por si veis algo [*Los jugadores hacen las tiradas y le dicen al DM los resultados, aunque él ya sabe que ni Tordek ni Mialee encontrarán nada*]. No hay nada alarmante en el techo ni en el suelo, y los barriles están vacíos. En el estanque hay algunos peces de color blanco que parecen inofensivos, y de hecho no reaccionan ante tu luz. El estanque debe tener entre 4 y 6' de profundidad y el fondo es rocoso. Jozan, con tu 17 ves como una formación rocosa en el fondo, cerca del centro del estanque, se parece mucho a un esqueleto.

Jozan: ¡Bien! Mialee, lanza tu conjuro de *luz*, para que yo pueda tirar la piedrecilla dentro del estanque y así ver mejor el esqueleto. Puede haber algo interesante.

Mialee: vale, lo hago.

Jozan: lanzo la piedrecilla con el conjuro de *luz* al interior del estanque, hacia el centro.

DM: tu piedra cae hacia el suelo del estanque iluminando el centro. La formación es muy clara, un esqueleto recubierto de cal, debe haber

estado aquí muchos años. La piedra impacta en él, agitando polvo y barro y desplaza lo que parece ser un cilindro de 1' de largo. De repente la corriente empieza a llevárselo...

Lidda: ¡Oh, no! Me tiro al agua y lo cojo... si no, al menos podré ver a dónde va. De hecho, puedo hacerlo gracias a mi visión en la penumbra.

DM: hum. Haz una prueba de Nadar.

Lidda: oh, oh. No tengo esta habilidad. Es una habilidad no entrenada. Uso mi bonificador de Fuerza ¿vale? Hum... no tengo ninguno de los dos. [*Tira el dado*] ¡Hey, he sacado un 17!

DM: chicos, esta noche estáis sacando buenas tiradas. Incluso con el penalizador del peso de las cosas con las que cargas, consigues hacerlo. Lidda, consigues saltar dentro y nadar hasta el tubo en el mismo momento que la corriente se lo está llevando fuera de la habitación, a las profundidades de las corrientes subterráneas. No tienes ni idea de si podrías respirar si te adentraras en la oscuridad del pasaje estrecho que está lleno de agua.

Lidda: bien, pues ahora intento agarrar el tubo.

DM: haz una tirada de ataque.

Lidda saca un resultado lo suficientemente alto para agarrar el tubo. El DM se lo comunica y Lidda nada hacia la superficie y trepa fuera del estanque con la ayuda de los otros, todos ellos dicen que se ponen a su alrededor para ver lo que ha encontrado. El DM les describe el tubo sellado.

Lidda: lo seco un poco y después... lo abro.

DM: dentro hay un rollo de vitela.

Tordek: salgamos de esta habitación y vayamos a la entrada, donde podremos encender las antorchas de nuevo. No creo que sea sencillo leer el pergamino, o lo que sea, con este viento [*Los otros PJs están de acuerdo y vuelven a la primera habitación cerrando la puerta tras de sí*].

DM: en el tubo ha entrado un poco de agua, porque hay partes del pergamino que están emborronadas o completamente borradas, pero podéis ver lo que parece ser un mapa de los pasadizos inferiores del monasterio. Reconocéis las escaleras y la habitación con el estanque y los barriles. La parte del mapa que contiene la zona este está tan borrosa que es irreconocible, pero podéis ver el corredor que va en dirección al sur desde la habitación en la que estáis. Éste llega hasta una área borrosa y más allá de esto podéis ver una habitación grande con siluetas de ataúdes a lo largo de su perímetro. Esto es todo lo que podéis intuir.

Tordek: vayamos en dirección sur a ver hasta dónde nos guía el mapa [*Todos están de acuerdo. Tordek enciende una antorcha y se pone a la cabeza*].

DM: camináis por un pasadizo hecho de bloques de piedra, con un techo arqueado que se eleva hasta unos 15' de altura. Andáis unos 60', hasta que el pasillo desemboca en la pared norte de una habitación que, para los que tenéis visión en la oscuridad o en la penumbra, veis que hace unos 50 por 50'. La sala está completamente vacía. ¿Qué hacéis?

Lidda: ¿Se parece a la habitación con ataúdes del mapa?

DM: no. Deduces que esta habitación debe ser la zona borrosa del mapa.

Mialee: Apuesto a que hay una puerta secreta. Vamos a comprobar la pared del sur.

El DM decide tirar él mismo la prueba de Buscar, sin que los jugadores se enteren, y por lo tanto no sabrán los resultados. Sabe que no han encontrado nada (la puerta secreta está 10' por encima del suelo, pero ellos no lo saben). Para encontrar los agujeros no hace falta ninguna tirada, por lo tanto el DM determina aleatoriamente quién los encuentra. También hace una prueba de Escuchar para los necrófagos que hay al final del pasadizo secreto. Un 18 indica que han oído al grupo golpeando en las paredes mientras buscan algún hueco.

DM: la pared parece sólida. De todas maneras... Tordek, encuentras unos extraños agujeros. Son cuadrados y están excavados en la pared, cada uno de ellos de medio pie de anchura y más o menos la misma profundidad. Hay dos pares de agujeros: un par a unos 3' del suelo y el otro a unos 6' encima del primer par. Entre ellos hay una anchura de unos 10'. En uno de los agujeros encuentras astillas de madera.

Jozan: miremos otra vez el mapa.

Tordek: mientras lo miras, curioseo... a ver si en los agujeros hay alguna palanca, protuberancia o algo.

DM: [*Haciendo algunas tiradas, aunque sabe que no hay ninguna palanca*] Tordek, no encuentras nada parecido.

Mialee: lo único que se me ocurre es que estos agujeros sirvan como soporte para algún tipo de estructura de madera...

Lidda: ¡Es verdad! ¿Algo parecido a una rampa o a unas escaleras? ¿A que altura está el techo?

DM: eh... A unos 25'.

Lidda: ¿Qué os parece si me levantáis y busco por arriba?

Jozan: buena idea. Tordek, ¿me ayudas a levantarla?

Tordek: cuenta con ello.

Mialee: mientras lo hacen, echo un vistazo para comprobar que no haya nada en el camino por el que hemos venido.

DM: parece todo despejado, Mialee. Lidda no pesa mucho, por lo tanto no tenéis que hacer pruebas de Fuerza para levantarla. Sólo tenéis que hacerlo para mantener el equilibrio para que ella pueda... Lidda, ¿qué quieres hacer cuando te hayan subido?

Lidda: primero busco en la piedra a ver si hay marcas de algún tipo, o a ver si se ve algún dispositivo.

DM: entendido. ¿Cómo van esas pruebas de Fuerza? Tordek, tú eres más fuerte, o sea que es Jozan quien te ayuda... más que a la inversa. Si el clérigo pasa la prueba con una CD de 10, sumará un +2 al intento de Tordek.

Las pruebas son lo suficientemente buenas para que tanto Tordek como Jozan puedan mantener a Lidda en equilibrio, y por lo tanto el DM hace una prueba de Buscar para Lidda y encuentra algo.

DM: Lidda, encuentras unas piedras que sobresalen y parece que están desgastadas, como si se hubieran usado.

Lidda: pruebo a ver si se mueve alguna de ellas. Quizás abran alguna puerta secreta. Intento tirar de ellas... empujar, torcerlas, girarlas o desplazarlas...

DM: muy bien. Una de ellas se mueve hacia adentro y se produce un chirrido. Una sección de 10 por 10' del centro de la pared se desplaza hacia adentro y hacia la derecha.

Lidda: me impulso hacia dentro y miro si con mis herramientas puedo clavar una cuerda de alguna manera para ayudar a los demás a que suban.

DM: vale, te sitúas en la entrada y miras a ver si encuentras algún anclaje, ¿correcto? Haz una prueba de Avistar.

Esta prueba de Avistar es para determinar si Lidda ve a los necrófagos acechando en la oscuridad, pero Lidda no ha caído en el hecho de que el DM no le ha hecho tirar por Buscar (esto sería una señal de alarma para un jugador más experto).

Lidda: oh, oh. Un 7.

El DM hace las tiradas de ataque por los necrófagos. Los jugadores le preguntan qué sucede y por qué está tirando los dados. Su silencio añade tensión y suspense. Los necrófagos golpean a Lidda con su toque paralizante.

DM: Lidda, haz un tiro de salvación de Fortaleza.

Lidda: ¡Oh, no! ¿Por qué? ¿Una trampa? [*Tira el dado*] ¿1? ¡Arghh! Aquí es donde se acaba nuestra suerte.

DM: [*A los otros*] a unos 10' por encima vuestro veis un brazo enclenque de color grisáceo que la golpea cuando estaba mirando al suelo. Suelta un grito sordo y una sombra la arrastra fuera de vuestra vista. ¿Qué hacéis?

CÓMO DIRIGIR UNA SESIÓN

Una vez todo preparado y todo el mundo sentado alrededor de la mesa es tu turno. Es tu partida y a continuación te damos algunos puntos que debes tener en cuenta, mientras estés en la mesa e incluso antes de llegar allí, para que la partida salga lo mejor posible.

CONOCER A LOS JUGADORES

Normalmente, aunque no siempre, el DM es el encargado de invitar a los jugadores a jugar en su partida. Si éste es el caso, es tu responsabilidad conocer y comprender lo suficiente a todos tus jugadores como para tener la certeza razonable de que colaborarán bien y disfrutarán del tipo de partida que vas a dirigir.

Lo más importante es el estilo de juego. Al fin y al cabo tienes que saber el tipo de partida que tus jugadores quieren jugar y puedes tardar

un poco en saberlo con jugadores recién llegados a la partida, o con un grupo recién formado. Aunque tú eres quien lleva las riendas, ten en cuenta que la partida es de todos y los jugadores están en ella en cada sesión de juego porque confían en que les ayudarás a tener una experiencia divertida y gratificante.

Reglas de mesa

Una cosa que ayudará a todo el mundo a entrar en la dinámica de la partida, tanto al DM como a los jugadores, es establecer una serie de reglas que no tienen nada que ver con la partida en sí pero que controlarán lo que sucede con los asistentes a ella.

A continuación damos algunas reglas de mesa que tal vez puedan serte útiles. Es mejor tenerlas preparadas antes de empezar una campaña, aunque puedes crear las tuyas propias o pactarlas con tus jugadores.

Jugadores ausentes: a veces un jugador habitual no puede venir a jugar una sesión. El DM y el grupo se enfrentan a la cuestión de qué hacer con su personaje. Tienes varias opciones:

- Otro jugador lleva al personaje durante esa sesión (llevando, por lo tanto, dos personajes). Ésta es una solución sencilla para ti, pero a veces el jugador suplente no lo hace a gusto, o el ausente no está de acuerdo con lo que le sucede a su personaje en su ausencia.
- Tú llevas el personaje como si fuera un PNJ. Ésta podría ser la mejor solución, pero no lo hagas si llevar al personaje y dirigir la partida a la vez es demasiado para ti y puede estropear la sesión.
- El personaje, al igual que el jugador, no puede estar presente en esta aventura. Esto sólo funciona en algunas situaciones de juego, pero si tiene sentido que el personaje esté ausente, es una buena forma de solucionar el problema. Idealmente, la razón por la que el personaje esté ausente debe ser una que le permita reintegrarse sin problemas cuando el jugador pueda volver a jugar (el personaje puede haber tenido una cita importante o haber sufrido una ligera indisposición, por ejemplo).
- El personaje se funde con el paisaje durante esta sesión. Ésta es probablemente la menos deseable de las soluciones, ya que fuerza demasiado la predisposición de los jugadores a ser crédulos.

Tienes que asumir que los jugadores vienen y van. Algunos cambiarán de ciudad, a otros la vida se les volverá demasiado atareada y otros se cansarán de la partida y la dejarán, mientras que por otra parte, habrá nuevos jugadores que querrán entrar en ella. Asegúrate de que el número de jugadores sea uno con el que te sientas cómodo. Un grupo normal tiene unos cuatro jugadores (aparte del DM), aunque algunos grupos tienen sólo dos y otros tienen ocho o más (algunos grupos muy numerosos usan a veces una especie de ayudante del DM que colabora consultando reglas y atendiendo a los jugadores para que el ritmo de la partida no decaiga). Hasta puedes jugar una partida con un solo jugador, pero ése es un estilo de juego muy diferente (aunque es una buena manera de manejar misiones especiales, como la expiación de un paladín).

Si puedes, trata de averiguar durante cuánto tiempo van a querer jugar tus jugadores e intenta que se comprometan a acudir regularmente a las partidas.

Integrar nuevos jugadores: cuando alguien nuevo se apunta a la campaña, su personaje necesita integrarse en la partida. Al mismo tiempo, el jugador necesita integrarse en el grupo, así que asegúrate de que el nuevo jugador conoce las reglas caseras y las reglas de mesa que apliquéis.

Convenciones sobre los dados: cuando alguien tira un dado y éste cae al suelo, ¿volvéis a tirar o aprovecháis lo que haya salido? ¿Qué hacéis cuando un dado queda medio montado sobre un libro? ¿Deben los jugadores hacer sus tiradas allá donde el DM pueda verlas? No hay respuestas correctas o incorrectas a estas preguntas, pero si lo decidís por anticipado, os evitaréis discusiones más tarde.

Uso de los libros: lo mejor es que los jugadores no puedan consultar manuales de juego durante las partidas a excepción del *Manual del jugador*. Si decides permitir el empleo de cualquier otro libro, deja claro que se trata de una regla de mesa propia.

Discusión sobre las reglas: lo mejor es que durante el transcurso de la partida los jugadores no discutan tus criterios de reglas, ni propongan reglas caseras, ni se pongan a discutir sobre otros aspectos de la partida (aparte de lo que esté sucediendo en ese momento). Es mejor hablar este tipo de cosas al principio o al final de la sesión.

Bromas y discusiones sobre otros temas: siempre hay cosas graciosas que contar, películas de las que hablar, recuerdos u otras conversaciones que aparecen en la partida, ya sea porque tienen que ver con lo que está pasando en la partida, o de forma extemporánea. Tú eres quien debe decidir cuándo la cosa ha ido demasiado lejos. Recuerda que se trata de un juego y estáis aquí para pasarlo bien, y al mismo tiempo trata de concentrar al grupo en las acciones de sus personajes para que la sesión no se pierda en unas horas de charla.

CÓMO TRABAJAR CON LOS JUGADORES

Dos jugadores quieren el mismo objeto mágico. Cada uno de ellos cree que su personaje puede usarlo mejor, o que se lo merece por lo que ha hecho. Si los jugadores no pueden encontrar una forma de decidir quién se lo queda, tendrás que mediar o imponer una solución. Aún peor, imagina que un jugador está enfadado con otro por algo que sucedió antes, fuera de la partida, así que ahora su personaje trata de molestar o incluso matar al personaje del otro jugador. No debes permitir que esto suceda, ya que tu deber es mediar entre ellos y ayudar a resolver conflictos de este estilo. Como DM, eres una especie de maestro de ceremonias, además del árbitro de la partida. Habla con los jugadores en discordia, juntos o por separado, fuera de la partida y trata de resolver el conflicto. Déjales claro que no vas a tolerar que una pelea estropee la partida a los otros jugadores, y que no vas a permitir que sus rencillas del mundo real afecten al comportamiento de sus personajes en la partida.

Si un jugador se enfada mucho cuando tomas una decisión en su contra, sé firme pero amable y dile que haces lo que puedes para ser justo pero que no puedes dejar que sus pataletas estropeen la diversión de los demás. Escucha sus quejas pero recuerda que eres tú quien tiene la decisión final y que cuando aceptó entrar en tu partida también se comprometió a aceptar tus decisiones como DM (consulta 'Cuando les pasan cosas malas a personajes buenos', en la pág. 18).

A veces las acciones de un jugador estropean la diversión de todos los demás. Un jugador irresponsable o cabezota puede hacer que la partida sea desagradable. A veces conseguirá que mueran los personajes de los demás a consecuencia de sus acciones, otras veces detendrá la partida con sus quejas o conversaciones fuera de lugar y otras distintas dejará a los demás sin jugar llegando tarde o no presentándose. Si todo lo demás falla, no dudes en deshacerte de este jugador. No le invites a la próxima sesión. No juegues a D&D con alguien con el que no compartirías otra diversión.

Si un jugador domina el juego y monopoliza tu tiempo con las acciones de su personaje, los otros jugadores se acabarán molestando. Asegúrate de que todo el mundo tiene su oportunidad y de que cada jugador toma sus propias decisiones (los jugadores acaparadores siempre tratan de que los demás hagan lo que ellos dicen). Si un jugador insiste en controlarlo todo, habla con él fuera de la partida y explícale que sus acciones están haciendo que la partida resulte menos divertida.

EL PENSAMIENTO METALÚDICO

"Supongo que debe haber una palanca al otro lado del pozo que desactive la trampa", dice un jugador a los demás, "porque el DM nunca crearía una trampa que no pudiéramos desactivar de algún modo". Éste es un ejemplo de pensamiento metalúdico. Cada vez que los jugadores basen las acciones de sus personajes en razonamientos que dependan del hecho que están jugando un juego, están usando el pensamiento metalúdico, que por supuesto debe desaconsejarse, ya que elimina la propia esencia del juego de rol y estropea la predisposición de los jugadores a ser crédulos.

Sorprende a tus jugadores atacando el pensamiento metalúdico. Supongamos que efectivamente hay una palanca al otro lado del pozo, pe-

ro haz que esté oxidada y no sirva de nada. No seas predecible. Hazles pensar en términos del mundo de juego, no en ti como DM. En el mundo de juego, alguien construyó la trampa con un propósito. Imagina sus razones y así los PJs tendrán que hacer lo mismo.

Siempre que sea posible, anima a los jugadores a emplear la lógica de la propia partida. Volviendo a la situación que analizábamos antes, una respuesta apropiada de un personaje inteligente sería: "Me imagino que debe haber una palanca al otro lado del pozo que desactive la trampa porque los gnomos que la construyeron debieron prever algún modo de desactivarla". De hecho, es perfecto porque es una forma inteligente de jugar y además es respetuosa con la verosimilitud del mundo de juego.

CONOCER A LOS PJS

Una ventaja que siempre tienes frente a un escritor profesional que diseña una aventura es que conoces a tus jugadores. Sabes qué les gusta, qué les gusta hacer, qué habilidades tienen y qué está pasando en estos momentos en tu campaña. Por eso, incluso cuando juegues una aventura comprada, siempre te la trabajarás un poco para asegurarte de que encaja bien en tu campaña.

Un buen DM conocerá siempre los siguientes factores sobre los personajes de su campaña:

Las estadísticas básicas de los personajes: esto incluye la clase, la raza, el nivel, los puntos de golpe, las bonificaciones al ataque y a las salvaciones, los conjuros y las aptitudes especiales. Tienes que ser capaz de mirar los puntos de golpe de un monstruo, su CA y sus cualidades especiales y ser capaz de decidir si es un desafío adecuado. Compara, por ejemplo, la CA del monstruo con las bonificaciones al ataque de los personajes del grupo, especialmente de los guerreros. ¿Con tiradas de dado medias pueden los personajes golpear a la criatura? ¿Necesitan tiradas por encima de la media? (si es así, el desafío será importante). ¿Necesitan un 20 natural? (si es así, el desafío es casi con toda seguridad demasiado difícil).

Fíjate bien en la bonificación al ataque del monstruo. Mira el daño que puede hacer. Cuando lo comparas con la CA y los puntos de golpe de los PJs, ¿será capaz el monstruo de golpear y hacer daño considerable a los PJs? ¿Es muy probable que mate a alguno de ellos? Si la bonificación al ataque del monstruo añadida a una tirada media de un dado de 20 impacta a la CA del personaje y el daño medio que hace el monstruo es mayor que el total de pg del personaje, es muy probable que el monstruo mate al personaje. Cuando miras las CD de los TS para los ataques especiales del monstruo, ¿van a ser capaces los personajes de resistir el ataque?

Este tipo de preguntas y análisis te permiten juzgar monstruos, encuentros y aventuras, y determinar si son apropiados para tu grupo. Los Valores de desafío (VD) son útiles para determinar estas cosas, pero nadie conoce a tu grupo mejor que tú (consulta el Capítulo 3: escribir aventuras, para más información sobre los VD).

Lleva siempre un registro actualizado de todos los personajes, sus habilidades, conjuros, pg, CA, etc. Una forma de hacerlo es pedirle a los jugadores que te hagan una copia de su hoja de personaje cada vez que haya algún cambio importante. Esta información es muy útil para ti porque te ayuda a equilibrar los encuentros y a controlar las pérdidas de puntos de golpe y el uso de los conjuros durante la partida. También va muy bien si un jugador no puede venir a una sesión, ya que te permite pasarle una hoja de personaje a quien vaya a llevar a ese personaje en esa sesión.

Filias y fobias de los jugadores: algunos grupos odian las intrigas políticas o las ignoran para adentrarse en los dungeons. Otros prefieren evitar los combates peligrosos. Algunos más disfrutan mucho con aventuras que tengan ilícidos y aptitudes psiónicas, mientras que otros no las soportan. Por todo esto, tú eres el mejor juez para todos estos casos, siempre que sepas cuáles son los gustos de tus jugadores y cómo entusiasmarles.

Por ejemplo, un DM puede saber que el oro es una buena motivación para su grupo. Por ello, sabe que para conseguir involucrarlos en la partida que ha diseñado (o comprado) tiene que haber tesoro en perspectiva y los PJs deben saberlo. Otro grupo, en cambio, podría estar interesado en gestas heroicas, así que no les interesaría el dinero pero en cambio, si oyen que el ducado está en peligro debido a un mago que controla las tormentas, estarán dispuestos a detenerle.

No hay nada más frustrante para un DM que crear una aventura y poner el anzuelo delante de los PJs, sólo para ver cómo éstos lo ignoran o incluso lo rehusan conscientemente. Nadie quiere que sus aventuras se queden sin ser jugadas, así que descubre las motivaciones e intereses de tu grupo y no tendrás que preocuparte por nada.

Qué está pasando en la campaña: esto es sencillo. Ya que tú controlas los sucesos de la campaña, necesitas llevar el control de lo que está pasando. Es importante saber siempre qué están haciendo los personajes y conocer sus planes de antemano. Si los PJs quieren abandonar una región y dirigirse a las montañas para buscar al antiguo mentor de uno de ellos, necesitarás tenerlo en cuenta cuando prepares las siguientes sesiones.

Lleva un control de todo lo que suceda en la partida. Un calendario puede ayudarte a apuntar todo lo sucedido y lo que va a suceder (esto es especialmente útil para llevar el control de las actividades de los villanos recurrentes). Por encima de todo, asegúrate de tener bajo control los nombres de los PNJs (especialmente aquellos que vas a tener que usar a media partida), para que el nombre del rey no cambie abruptamente de sesión en sesión. Por supuesto, debes recordar qué gestas han realizado los PJs, dónde han tenido lugar, qué enemigos se han creado, etc.

CONOCER LA AVENTURA Y OTROS MATERIALES

Tú diriges la partida, así que tienes que saberlo todo. Bueno, quizá todo no, pero sí lo suficiente como para mantener la acción en movimiento. Si sabes que los PJs quieren dirigirse a las montañas, te será útil haberte mirado antes cómo afecta el terreno montañoso al movimiento, cómo se siente uno en las montañas (puede que investigando un poco en una enciclopedia o en un libro de viaje) y otro tipo de cosas (equipo de escalada, encuentros en la montaña, etc). Si tienes la oportunidad de hacer un poco de montañismo por tu cuenta o si lo has hecho, será perfecto, ya que no hay nada como la experiencia personal para darle realismo a las descripciones.

Es más, es importante que estés lo más preparado posible para lo que pueda ocurrir a lo largo de la partida. Es mejor que hayas preparado lo que ocurrirá, un mapa de la zona (el entorno a gran escala y las zonas de encuentro concretas), qué encontrarán los PJs si se dirigen a una zona concreta, cómo reaccionarán los PNJs que se encuentren y las cosas que probablemente ocurrirán (desde una conversación a un combate).

Cuando dirijas una aventura comprada, esta preparación suele limitarse a leer cuidadosamente el material y tomar algunas notas donde las necesites. Puntos de interés son:

- El número de las páginas de los libros de reglas que puedes necesitar en un encuentro determinado.
- Los cambios que habrá que hacer para insertar la aventura en tu campaña.
- Los cambios que habrá que hacer para que la aventura se adecue a tu gusto o a los del grupo.
- Acciones planeadas de antemano que quieres que los PNJs realicen en un encuentro concreto (emboscadas, últimas palabras, secuencias de conjuros).
- Notas sobre reglas, estructura de la aventura, cosas que podrían ocurrir (como tiradas para encuentros aleatorios) o las consecuencias de ciertas acciones.

Si estás diseñando una aventura propia, necesitarás, obviamente, algo más de tiempo. Los preparativos pueden incluir algo de lo que sigue:

- Mapas de la zona (a gran escala) y de áreas más pequeñas y específicas en las que puedan tener lugar los encuentros. Puede ser un simple bosquejo o tan detallado como sea posible.
- Una clave para el mapa o los mapas, que describa las zonas especiales y lo que puede encontrarse en ellas, como enemigos, aliados, tesoro,

trampas, situaciones ambientales y posiblemente descripciones escritas de lo que los PJs ven, oyen y notan al entrar en las zonas.
- Listas de PNJs que incluyan sus estadísticas y notas sobre sus posibles reacciones.
- Marcas en los libros o notas sobre los números de las páginas de reglas a consultar.
- Notas sobre la historia en general o sobre el argumento de la aventura si es complicada.
- Estadísticas de los nuevos monstruos que introduzcas.

Esta preparación puede requerir mucho trabajo. Sin embargo, no todas las aventuras van a necesitar muchas notas para poder jugarlas, y no todos los DMs quieren preparar notas detalladas antes de tiempo. Algunos prefieren "improvisar" y a veces un DM que quiera estar preparado no podrá por falta de tiempo. Busca el estilo de dirección que te vaya mejor.

CONOCER LAS REGLAS

Si sabes que vas a necesitar las reglas de combate aéreo para jugar una batalla en la que los Pjs están montados en grifos y luchan contra gárgolas, revísalas antes de jugar. Cuando en una aventura aparecen reglas poco usadas, el juego se ralentiza mucho si tienes que releerlas en medio de la partida. También es bueno releerse las reglas que vas a necesitar en la partida aunque sean muy comunes, como las referentes a los conjuros que sabes que los PJs o los PNJs se han preparado, o incluso las reglas básicas de combate.

Cuando un jugador tiene una pregunta sobre reglas, tienes que ser el más capacitado para responderla. El dominio de las reglas es el motivo por el que muchos grupos llaman al DM "árbitro".

A pesar de que domines perfectamente las reglas, siempre es posible que haya un jugador que recuerde algún punto que se te haya escapado. Los jugadores bien educados no te llevarán la contraria en público por ello, pero si alguien lo hace debes darle las gracias por ayudar a que la partida funcione mejor. Si todo el mundo colabora para mejorar el juego, todos saldréis beneficiados.

MANTENER EL EQUILIBRIO DE LA PARTIDA

Mucha gente habla del equilibrio del juego. Dicen que las reglas que les gustan están "equilibradas" y las que aparentemente no funcionan en su grupo están "desequilibradas", pero ¿qué significa esto exactamente? Lo que hace el equilibrio del juego es asegurarse de que las posibilidades de los personajes son las mismas. Una partida equilibrada es aquella en la que ningún personaje domina a los demás debido a algún aspecto del juego (raza, clase, habilidad, dote, conjuro, objeto mágico, etc.). También significa que los personajes no son demasiado poderosos para las amenazas a las que se enfrentan, ni tampoco que se ven superados por éstas sin esperanza alguna de alzarse con la victoria.

Dos factores influyen en el equilibrio de la partida:

La buena dirección del DM: un DM que vigila cuidadosamente todos los aspectos del juego para que nada se escape a su control, ayuda a mantener la partida equilibrada. Los PJs y los PNJs, las victorias y las derrotas, las recompensas y las penalizaciones, el tesoro encontrado y el tesoro gastado, todos estos aspectos deben controlarse para mantener el equilibrio. Ningún personaje debería llegar a ser mucho más poderoso que los demás. Si esto sucede, los demás deberían tener la oportunidad de alcanzarle en un breve espacio de tiempo. Los PJs como grupo nunca deberían llegar a ser tan poderosos que los desafíos les parezcan sencillos. Tampoco tendrían que ser constantemente machacados por sus enemigos. No es divertido perder siempre, y ganar siempre acaba siendo aburrido (este tipo de partidas se llaman "dungeons asesinos" y "partidas facilongas", respectivamente). Cuando aparezcan desequilibrios momentáneos, es más fácil arreglarlos alterando los desafíos que cambiando algo de los propios personajes o de su equipo. A nadie le gusta conseguir una espada mágica, por ejemplo, sólo para se la quiten de nuevo porque era demasiado decisiva.

La confianza entre jugadores y DM: los jugadores deben confiar en el DM. La confianza puede obtenerse a través del tiempo debido a un buen uso de las reglas, no siendo parcial (o sea, no favoreciendo a un jugador a costa de otro) y dejando claro que no eres vengativo contra los jugadores o sus personajes. Si los jugadores confían en ti (y a través de ti en el sistema de juego) comprenderán que cualquier cosa nueva que aparezca en el juego ha sido cuidadosamente considerada.

Si tienes que tomar una decisión, los jugadores deben aprender a respetar tu criterio y a no ponerlo en duda. De ese modo, los jugadores pueden centrarse en jugar sus personajes, resolver la aventura y pasárselo bien, dejando en tus manos todo lo relativo al sistema y al realismo. Así, ellos también confiarán en que tú harás todo lo posible para que disfruten de la partida y se lo pasen bien. Si puedes conseguir este nivel de confianza, serás libre para añadir o cambiar cosas en la partida sin tener que preocuparte sobre si los jugadores protestan o discuten cada decisión.

Manejo de PJs no equilibrados

A veces, sin embargo, ocurrirá lo inesperado. Los personajes pueden derrotar a un villano estropeándole lo que a él (y a ti) le parecía una vía de escape infalible y hacerse con una *espada vorpalina* que tú nunca hubieras dejado caer en sus manos. Los PJs a los que se les confió devolver un artefacto a su legítimo dueño pueden decidir quedárselo para ellos. O, más frecuentemente, la combinación de algún nuevo objeto con otro antiguo o un conjuro pueden ser mucho más desequilibrantes de lo que preveías.

Aunque se cometa un error, y un personaje acabe siendo demasiado poderoso, no está todo perdido. De hecho, siempre se puede aumentar el nivel de los desafíos de forma que el personaje se encuentre con la horma de su zapato. Sin embargo, esta forma de solucionar el problema puede no ser del agrado de todos y puede ser que los nuevos encuentros sean demasiado difíciles para los demás PJs. Por otra parte, como ya dijimos, no es divertido perder algún aspecto nuevo de un personaje (un conjuro, un objeto o un poder nuevos) que sea desequilibrante. Desde el punto de vista del jugador, no es culpa suya.

Tienes dos opciones:

Tratar el problema dentro de la partida: con esto queremos decir que la solución debe tener que ver con el argumento de la partida. Por ejemplo, imagina que un personaje jugador pasa a ser demasiado poderoso porque por medio de un *deseo* adquiere la capacidad de lanzar, todos los días, el doble de conjuros que tenga memorizados (esto no debería suceder nunca a consecuencia de un *deseo*, pero a veces el DM se equivoca). Una solución dentro de la partida podría ser que un clérigo enemigo usase un *milagro* para arrebatarle esa nueva aptitud. Hagas lo que hagas, intenta que no sea demasiado obvio y que no se vea descaradamente que esa situación no es más que una herramienta para reequilibrar el juego. En lugar de eso, haz lo posible para que parezca parte de la aventura (si no lo haces así, los jugadores pueden enfadarse mucho).

Tratar el problema fuera de la partida: fuera de la partida significa algo que ocurre en el mundo real, pero que afecta a lo que ocurre en la partida. Una solución fuera de la partida para el problema que veíamos en el párrafo anterior consistiría en hablar con el jugador entre una sesión y otra y explicarle que la partida se ha desequilibrado a causa de su personaje y que hay que buscar una solución para que la partida no se estropee. Una persona razonable se dará cuenta de que lo importante es que la partida continúe y colaborará contigo dentro de la partida (tal vez donando un objeto demasiado poderoso a un PNJ apropiado para que lo custodie) o fuera de la partida (tal vez borrando el poder desequilibrante de su hoja de personaje e imaginando que nunca estuvo allí). Debes tener presente, aún así, que no todos los jugadores son razonables. Muchos no tolerarán este nivel de intrusismo por tu parte y lamentarán mucho tener que dejar esa gran capacidad o poder o ese objeto que su personaje se había "ganado". Aunque no te lo digan, lo recordarán como un agravio. Y lo que es peor, después de una escena desafortunada como ésa, será muy evidente si tratas de equilibrar las cosas con una solución dentro de la partida. Nadie dijo que hacer de DM fuera fácil.

CAMBIAR LAS REGLAS

Más allá de tomar decisiones, a veces querrás cambiar las cosas. Eso está muy bien, pero cambiar las reglas es un desafío que sólo deben acometer los DMs con experiencia.

Alteración del funcionamiento de las cosas

Todas las reglas del *Manual del jugador* fueron escritas por algún motivo, pero eso no significa que no puedas cambiarlas para tu partida. Tal vez a tus jugadores no les guste cómo se determina la iniciativa, o creas que las reglas de aprendizaje de nuevos conjuros limitan demasiado. Las reglas que cambies para tu propia partida se llamarán reglas caseras y, dada la creatividad de los jugadores, casi todas las campañas acaban teniendo con el tiempo sus propias reglas caseras.

La habilidad con la que uses la mecánica de juego para tus fines es de la máxima importancia a la hora de que la partida funcione y te permita a ti y a tus jugadores desarrollar una campaña. Sin embargo, cambiar la forma en que funciona el juego no es algo que deba tomarse a la ligera. Si el *Manual del jugador* te muestra las reglas, la *Guía del Dungeon Master* te explica por qué se han hecho de la manera en la que están. Léete todas esas explicaciones detalladamente y considera las implicaciones de efectuar los cambios.

Cuando quieras cambiar una regla hazte las siguientes preguntas:

- ¿Por qué voy a cambiar esta regla?
- ¿Estoy seguro de cómo va a funcionar realmente la regla que voy a incorporar?
- ¿He considerado por qué esa regla existía de esa manera en el original?
- ¿Cómo afectará este cambio a otras reglas y situaciones?
- ¿Favorecerá el cambio a alguna clase, raza, habilidad, dote, etc., más que a las otras?
- Y finalmente, ¿voy a conseguir con este cambio que mis jugadores se lo pasen mejor o peor? (Si la respuesta es "mejor", asegúrate de que el cambio no sea desequilibrante. Si la respuesta es "peor" asegúrate de que el cambio vale la pena).

A menudo, los jugadores quieren rediseñar las reglas. Esto puede ser bueno, ya que el juego está para que lo disfruten todos sus participantes y los jugadores creativos pueden encontrar modos de afinar una regla. Sé receptivo con las opiniones de los jugadores respecto a la mecánica de juego, pero ve con cuidado con los jugadores que, a propósito o sin querer, quieran alterar las reglas en su propio beneficio. El sistema de juego de D&D es flexible, pero está diseñado como un conjunto equilibrado de reglas. Es posible que los jugadores te pidan una y otra vez que cambies las cosas para que las reglas se inclinen a su favor, pero lo cierto es que si dejase de haber desafíos para sus personajes, el juego se volvería aburrido con gran rapidez. Resiste la tentación de cambiar las reglas para satisfacer a tus jugadores, y asegúrate de que los cambios que hagas mejoren el juego para todos.

AÑADIR COSAS A LA PARTIDA

Como DM, puedes crear tus propios conjuros, objetos mágicos, razas y monstruos. Tu campaña puede necesitar un conjuro que convierta a los enemigos en cristal, o un monstruo cubierto de docenas de tentáculos que absorba el calor corporal de sus víctimas. Añadir nuevas razas, conjuros, monstruos y objetos mágicos puede ser una experiencia entretenida y gratificante.

La mala noticia es que uno de estos añadidos puede estropear la partida. Como decíamos antes, mantener el equilibrio es una responsabilidad importante del DM. La mayoría de los factores de desequilibrio de una partida provienen de creaciones poco meditadas del DM, así que no dejes que esto te suceda.

Una forma de decidir si una nueva habilidad, dote, conjuro u otra opción está equilibrada es preguntarte: "¿Si añado esto a la partida, es tan bueno que todo el mundo querrá tenerlo?" Al mismo tiempo, pregúntate: "¿Es algo tan limitado que nadie querrá tenerlo?" Ten en cuenta que es más fácil y más tentador crear algo demasiado bueno, que algo que no lo es bastante. Ve con cuidado.

Equivocarse

Un objeto mágico que permita a los personajes moverse a través de las paredes, teniendo por tanto acceso a todo tipo de lugares a los que no quieres que vayan (al menos no sin esfuerzo), es un error. Un conjuro de cuarto nivel que mate a múltiples enemigos sin tirada de salvación es un error. Una raza sin ajustes de nivel, con +4 a la Fuerza y +4 a la Destreza es un error.

Normalmente, los errores que amenazan a una campaña son aquellos que al principio parecen inocuos. Un conjuro de primer nivel que crea una ráfaga de viento capaz de tirar al suelo a un enemigo parece correcto, hasta que un jugador avispado empieza a usarlo para derribar a oponentes poderosos por los acantilados. Es más fácil caer en errores inofensivos, ya que todo el mundo sabe que no hay que poner un *cetro de desintegración* con usos ilimitados al alcance de los jugadores, o que no es una buena idea dejarte convencer de que el juego sería más divertido si los críticos multiplicasen el daño por cinco.

Cuando las cosas se desequilibran, deberás arreglarlas dentro o fuera de la partida, dependiendo de la situación y las personalidades de los jugadores involucrados. Las habilidades y los objetos desequilibrados se arreglan mejor dentro de la partida, pero los cambios de reglas hay que solventarlos siempre fuera de la partida. A veces es mejor admitir que te has equivocado y que es mejor arreglarlo para que la partida siga siendo divertida, equilibrada y permanezca en marcha. Cuanto más razonable seas tú, más comprensivos se mostrarán tus jugadores.

PREPARAR LA ESCENA

Vale la pena decirlo una vez más. Una vez que la partida se pone en marcha, está bajo tu control. Los jugadores se comportarán del mismo modo que te comportes tú. Si diriges el juego con seriedad, probable-

EQUIPO PARA DIRIGIR LA PARTIDA

Dispones de las siguientes cosas para mejorar tu partida, aunque no son útiles para todo el mundo.

Pantalla del DM: es una pantalla de cartón que se instala en la mesa entre los jugadores y tú. Tiene tablas útiles y recordatorios de reglas para agilizar el juego. También puedes colgar de ella, mediante clips, papeles con notas de modo que tú puedas verlas, pero los jugadores no. Tras esta pantalla, puedes colocar mapas y papeles en la mesa y tirar los dados donde los jugadores no puedan ver lo que haces. El único problema es que la pantalla crea un muro entre los jugadores y tú que puede crear cierto distanciamiento. Los DMs que quieren tener la información de la pantalla a mano pero no quieren separarse de sus jugadores suelen dejar la pantalla plana en la mesa, ocultando debajo de ella las notas de la aventura.

Fichas: si no tienes miniaturas para todos los personajes o criaturas que los personajes encuentren, puedes usar cualquier tipo de ficha para representar tanto a los unos como a los otros: fichas impresas con dibujos de las criaturas, fichas de póker, piezas de ajedrez, monedas, trozos de papel, etcétera.

Ordenadores: con un ordenador en la mesa (cerca de ti, pero que no vean los jugadores) puedes tener todas las notas y mapas en archivos electrónicos de forma que puedas encontrarlos con facilidad y consultarlos durante la partida.

Existen programas especiales de utilidades para el DM, que controlan PNJs, PJs, monstruos, tesoros y demás información. Algunos crean encuentros aleatorios, generan personajes e incluso números aleatorios, pero no a todos los grupos les gustan, ya que suelen atraer demasiado la atención del DM. Si ves que le estás prestando más atención a la pantalla que a tus jugadores, plantéate dejarlo para generar material entre sesiones.

mente ellos se lo tomarán también en serio. Si adoptas una actitud más relajada y un tono más ligero e informal, tus jugadores también harán algunas bromas y comentarios al margen de la partida. Tú haces que el juego sea como quieres que sea.

Recapitular

"La última vez que jugamos acababais de descubrir la entrada a la guarida del basilisco y os enterasteis de que una tribu de trasgos que vivían cerca lo adoraban como si fuera un dios. Estabais acabando vuestro quinto día de travesía a través del bosque de Thangrat. Mialee la maga había sufrido una gran herida cuando luchabais contra los exploradores trasgos. Krusk quería ir directo al campamento de los trasgos y enfrentarse con ellos allí, pero los demás le convencisteis de que os ayudara a encontrar un lugar adecuado para construir un campamento seguro y defendible. Mientras tanto, oísteis ruidos que denotaban que los trasgos se estaban preparando para el combate. Ahora, mientras el sol se pone tras las lejanas montañas, parece como si el basilisco se estuviera agitando en su guarida. ¿Qué hacéis?"

En medio de una campaña, el hecho de hacer una recapitulación de lo ocurrido en la sesión anterior al inicio de una nueva ayuda a establecer el ritmo y recordarle a todo el mundo lo que está pasando. Puede resultar frustrante para el DM y los jugadores que los personajes no se hayan movido de sitio mientras que en la vida real han pasado varios días, ya que pueden olvidar detalles importantes que afectarán a sus decisiones si no los recuerdan.

Por supuesto, eso significa que debes llevar notas de lo que sucede para no olvidar lo sucedido. También puedes escribir unas cuantas líneas sobre lo que estaba pasando al final de la última sesión de juego y guardarlas al lado del resto del material para leerlas al principio de la nueva sesión. Lo normal es que pienses más en la partida entre sesiones que tus jugadores, así que seguramente tendrás los acontecimientos más frescos que ellos. Verás como acabas por no olvidar lo que ha sucedido en las sesiones anteriores, especialmente si las aventuras que estás preparando para el futuro tienen que ver con esos sucesos.

USAR MINIATURAS

Para representar a personajes, monstruos y escenas de la partida puedes usar figuras de plástico o de metal, situándolas sobre un tablero para controlar las distancias, el movimiento táctico, la línea de visión y las áreas de efecto de los conjuros. Este libro incluye un póster a dos caras que contiene un dungeon de ejemplo por una cara y un tablero de batalla, con casillas de 1" por la otra (es especialmente útil usar una tela de vinilo en la que puedas pintar con rotuladores solubles en agua; este tipo de telas suelen estar disponibles en las mismas tiendas especializadas en las que venden dados).

Incluso sin tablero, puedes usar las miniaturas para mostrar el orden de marcha y las posiciones relativas, o puedes usar una regla de 1" = 5' para medir detalladamente las distancias. A veces, la colocación en el combate significa la diferencia entre la vida y la muerte, y las miniaturas (quizás junto con otros objetos apropiados para representar características del terreno y elementos de los dungeons) ayudan a que todo el mundo se ponga de acuerdo sobre la ubicación de las criaturas, sus personajes y los objetos destacables.

Con un poco de suerte, los jugadores pueden encontrar miniaturas que se parezcan a sus personajes y pintarlas de modo que aún se parezcan más.

TRAZAR MAPAS

Si uno de los jugadores está dibujando un mapa mientras los personajes exploran un lugar nuevo para ellos, ayúdale. Describe el entorno del lugar con tanto detalle como sea posible, con las dimensiones de las habitaciones. Repítele lo que necesite volver a oír y hazle si puedes un pequeño boceto del contorno de la zona. Describe todo lo que los personajes puedan ver (teniendo en cuenta la iluminación y sus propias posibilidades de visión) o puedan más o menos suponer (como la distancia a la pared más lejana de una caverna).

Por supuesto, si los PJs se han perdido en un laberinto o caminan a través de la niebla, la gracia del asunto es que no sepan dónde están (o a dónde van). En casos así, no te molestes en absoluto en ayudar al que hace los mapas. Si están vagando por el laberinto y se equivocan al dibujar el mapa, será mucho más divertido cuando tengan que volver atrás.

MARCAR EL RITMO DE LA SESIÓN DE JUEGO

El ritmo del juego determina cuánto tiempo pasas en una actividad determinada o en una acción emprendida por los personajes. Cada grupo de jugadores necesita su ritmo; algunos acaparan cada moneda de cobre, otros odian perder el tiempo en cosas sin importancia . Algunos quieren interpretar cada encuentro y otros preferirán ir directamente al meollo del asunto: el combate y otras actividades trepidantes.

Haz lo que puedas para complacer a tu grupo, pero cuando dudes haz que las cosas se muevan. No creas que es necesario jugar los períodos de descanso, los reaprovisionamientos o las tareas diarias. A veces ese nivel de detalle es una buena oportunidad de desarrollar los personajes, pero la mayoría de las veces no es importante.

Deberías decidir de antemano, si es posible, cuánto tiempo durará la sesión de juego. Esto no sólo permite que todo el mundo pueda hacer planes tras la partida sino que así podrás calcular cuánto tiempo queda y ajustar el ritmo de las cosas de acuerdo con ello. Siempre que puedas, acaba la sesión con un buen punto final (consulta más adelante 'Fin de la sesión'). De tres a cuatro horas es una duración correcta para una tarde de juego, aunque mucha gente prefiere jugar sesiones más largas, especialmente durante el fin de semana. Aunque juegues sesiones cortas, a veces es divertido jugar sesiones más largas, casi maratonianas.

Consultar las reglas

Trata de consultar las reglas lo menos posible durante una partida. Aunque los manuales de reglas están ahí para ayudarte, ponerse a hojear un libro puede ralentizar mucho las cosas. Míralas cuando sea necesario (y pon un punto en los sitios que tengas que volver a consultar), pero, si puedes, trata de jugar de memoria. Es posible que de vez en cuando te equivoques, pero la partida seguirá teniendo ritmo.

Preguntar

No dudes en pararlo todo y consultar a tus jugadores algún tema importante. Si los jugadores parecen aburridos, pregúntales si quieren dejarlo por ese día o si quieren hacer una pausa. Si no estás seguro de lo que quieren hacer, pregunta.

Hacer pausas

Cuando acabéis un combate largo o una escena cargada de tensión, tomaos un descanso. Especialmente durante sesiones largas, estableced algunas pausas para comer, beber, ir al lavabo o simplemente descansar. Durante este periodo, puedes despejar tu mente por unos minutos o preparar el encuentro siguiente.

MANEJO DE LAS ACCIONES DE LOS PJS

Lo más importante que debes recordar acerca de las acciones de los PJs es que cada jugador controla su propio personaje. No obligues a un personaje a realizar una acción concreta (a menos que el personaje esté bajo una compulsión mágica; ver más adelante). No le digas a un jugador cómo se siente su personaje acerca de algo. Incluso si un PNJ con un Carisma elevado trata de persuadir a un personaje, ninguna tirada de dado debería forzar al personaje a actuar de un modo determinado. Algunas reglas del juego se aplican específicamente a los PNJs y no a los PJs, de las cuales la más importante son las que se ocupan de las actitudes de los PNJs (ver 'Actitudes de los PNJs', página 128, y la habilidad de Diplomacia en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*). Estas reglas nunca deberían usarse para permitir a un PNJ cambiar la manera en la que un personaje jugador ve al PNJ. Al llevar a un PNJ, eres libre de mentir, engañar, engatusar o difamar a un personaje, pero no uses tu autoridad como DM para usurpar el control del personaje a un jugador.

Compulsión mágica

Tu responsabilidad para decidir las acciones de los PJs cambia cuando un personaje jugador está bajo algún efecto (como un conjuro de *hechizar persona* o la aptitud de dominación de un vampiro) que haga que esté bajo el control de un monstruo o PNJ. Ahora el personaje se ve obligado a hacer lo que desee su controlador, al cual representas tú.

A veces, adjudicar este tipo de situación supone caminar por la cuerda floja. Por ejemplo, si un mago PNJ acaba de lanzar *hechizar persona* sobre un PJ, ¿que es lo que tú (que llevas al mago) le ordenarás hacer al personaje?. De acuerdo con la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*: "Puedes intentar dar órdenes al receptor, pero deberás tener éxito en una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de hacer algo que normalmente no haría". ¿Quién decide lo que el PJ "normalmente no haría", el jugador o tú?

La respuesta a esta pregunta no está nada clara; a veces puede que sea necesario que el jugador y tú lleguéis a un acuerdo sobre qué "accedería" a hacer el personaje en una situación concreta. Esta es una de las ocasiones durante la partida en las que no podrás decidir por ti mismo. Deberás consultar al jugador y, suponiendo que ambos estéis más o menos de acuerdo con los límites a los que llegaría el personaje, no debería resultarte difícil decidir el efecto del conjuro.

Según lo que estipule una aventura que tú hayas escrito (o comprado), un PNJ o un monstruo que se hace con el control de un PJ puede hacerlo por ciertos motivos que te indiquen qué será lo que le ordene hacer. A veces, la respuesta del personaje a esas órdenes (o la oportunidad del personaje para hacer una prueba opuesta de Carisma) será fácil de determinar; otras veces, puede que tengas que llegar a un acuerdo con el jugador, como se ha dicho antes.

MANEJO DE LAS ACCIONES DE LOS PNJS

Normalmente, los PNjs deberían obedecer las mismas reglas que los PJs. Aun así, puedes necesitar esquivar esas reglas de un modo u otro (consulta más adelante 'Las trampas del DM y la percepción de los jugadores'), aunque por lo general los PNJs deberían tener éxito, fallar y morir debido a sus resultados en las tiradas de dado, al igual que los PJs.

Sé tan rápido como los jugadores (o más) a la hora de tomar decisiones acerca de lo que hacen los PNJs. Para que el ritmo no baje, trata de saber por adelantado lo que harán los PNJs (como sabes qué encuentro va a tener lugar, puedes prepararte mejor que los personajes). Decide las estrategias de los PNJs según sus estadísticas de juego.

Ten en cuenta que los PNJs también tienen su corazoncito. No dejes que sea obvio para los jugadores que un personaje determinado "sólo es un PNJ" y que sus acciones no serán tan inteligentes ni importantes como las de los PJs. Aunque haya en eso algo de cierto, no debería parecerlo. Para que el mundo de juego parezca real, la gente que lo puebla también debe parecerlo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

Los jugadores lo obtienen todo a partir de ti. Si describes algo con escaso detalle o de forma incompleta, los jugadores no tendrán ninguna oportunidad de comprender lo que está pasando en el mundo del juego. Durante el juego, una buena descripción es importante; pero durante el combate es crucial.

Las descripciones de cada acción que tiene lugar, la situación de todos los objetos relevantes, los participantes y el entorno general son capitales para que los jugadores hagan uso de su capacidad para tomar decisiones inteligentes con sus personajes. Necesitas, por tanto, ser claro en todo. Permite que los jugadores pregunten, y respóndeles tan concisamente como puedas. Dirígete a cada personaje por separado. Si a cada PNJ le llamas "éste" o "aquél" en lugar de usar su nombre, los PJs nunca sabrán de quién hablas. Si un monstruo ataca, describe sus cuernos, dentadura o garras para que los personajes entiendan lo que hace la bestia.



Los aventureros planifican cuidadosamente la siguiente aventura

Si los jugadores no han comprendido algo, repítelo. En ocasiones, hay detalles importantes que pueden perderse entre descripciones posteriores. No tengas miedo de repetir la gran cantidad de calor que sale de entre las rejas, o que cada vez que el dragón se mueve, el techo retumba dejando caer polvo y arenilla sobre el suelo. Lo peor que puede pasar es que los jugadores se den cuenta de la importancia de la frase y actúen en consecuencia.

Cuando un personaje se mueva, añade detalles. Di, por ejemplo: "La mantícora se aparta de la abertura que hay en la pared más alejada, donde parece tener su origen el hediondo olor" o "el bárbaro se acerca todavía más al foso" o "el morfópodo se desliza lentamente a través del suelo desigual". Cuando un personaje usa un objeto, descríbelo: "El guerrero te hiere con su daga de filo ondulado" es mucho mejor que "te quita 3 puntos de golpe".

El tono de tus descripciones controla el transcurso de un encuentro y el modo en que éste se proyecta sobre el grupo. Si hablas rápido y con intención, harás que la acción sea intensa. Si tus palabras suenan frenéticas, darán a la escena un tono de urgente desesperación.

En ocasiones, es muy efectivo añadir un toque histriónico a la escena. Si el oponente de un PJ alza su enorme espadón sobre su cabeza para atacar, levanta tus manos como si tú mismo agarraras la empuñadura. Cuando alguien sufre un golpe terrible durante una batalla, retuércete de dolor ante ellos como si fueses tú quien lo recibe. Si los personajes luchan contra gigantes, levántate de la mesa para que tengan que levantar la vista al mirarte.

A veces no se puede evitar el "Fallas. Te golpea. Recibes 12 puntos de daño". Y no está mal. Describir la acción demasiado extensamente puede resultar aburrido tanto para el DM como para los jugadores y lo más importante es el efecto sobre el juego. Sin embargo, esto es la excepción, no la regla. Como mínimo deberías decir algo así: "Se agacha y golpea con su espada larga, y hace 12 puntos de daño". En las descripciones acostumbra a ser mejor hablar desde el punto de vista del que inflige el daño que del que lo recibe: "Sus garras te causan 8 puntos", por lo menos es algo efectista, mientras que algo como: "Quítate 8 puntos", no describe nada.

También debes recordar que un ataque que no provoca daño no es siempre un fallo. Los personajes con buenas armaduras pueden ser alcanzados por los ataques enemigos bastante a menudo, pero su armadura los protege. Si dices: "Su espada corta rebota en tu armadura de placas", no solamente estás describiendo la acción, además haces que el jugador se sienta bien por haber decidido gastarse unas monedas más en una buena armadura.

Acciones de los PNJs

Cuando un PNJ realiza una acción de combate, los jugadores pueden querer alguna pista de lo que sucede; tanto en la ficción del juego como en la mecánica.

Esto significa que si un hombre lagarto está preparando la acción de cubrir el área de una puerta con una ballesta, los jugadores deberían suponer que si se mueven por delante de esa puerta el hombre lagarto les disparará.

Debes tener en mente cómo son las diferentes acciones mientras están sucediendo. Si estuvieras mirando el combate en una película, ¿qué verías cuando un personaje lanza un conjuro o hace algo que ninguno de vosotros ha visto en la vida real? Emplea tus dotes dramáticas y describe bien lo que sucede, pero evita extenderte demasiado, porque eso afectaría al ritmo de la acción. También tienes que ser preciso, porque tus palabras no son sólo una descripción; también son pistas que permiten a los jugadores tomar sus decisiones. Si la última vez que hubo una acción de prestar ayuda la describiste como "disuasoria" y "tenaz", utiliza esas mismas palabras. Si los jugadores oyen una descripción y dicen: "¡Oh, oh!, el mago va a lanzar un conjuro", significa que has conseguido algo bueno: los jugadores han aprendido a ver las pistas que les das cuando alguien va a lanzar un conjuro. Esto no sólo les permite tomar decisiones correctas basándose en tus descripciones, sino que además dota de verosimilitud al mundo de ficción que estás creando.

Aquí tienes algunas acciones junto con una breve descripción, a modo de ejemplo:

Acción	Descripción
Carga	"Se abalanza sobre ti a toda velocidad, con los ojos inyectados en sangre."
Defensa completa	"Levanta la espada, observa atentamente tus ataques e intenta pararlos."
Prestar ayuda	"Mientras su compañero ataca, se mueve alrededor de los dos, distrayendo al adversario."
Preparar un arma a distancia	"Su arma está apuntando a esa zona, y es obvio que está esperando algo."
Lanzar un conjuro	"Mueve las manos de una forma muy determinada y pronuncia palabras que parecen más una invocación que una frase."
Lanzar un conjuro sin moverse	"Pronuncia unas cuantas palabras, con una mirada muy intensa."
Lanzar un conjuro apresurado	"Con una sola palabra y un leve movimiento de la mano..."
Lanzar un conjuro en silencio	"No hace nada, sólo ves un ademán lleno de fuerza."
Utilizar una aptitud especial	"Sin palabras ni movimientos, reclama un poder que está dentro de sí, mediante su voluntad y su fuerza interior."
Activar un objeto mágico	"Se concentra intensamente en el objeto que tiene en sus manos haciendo que de él emane su poder."
Retrasar una acción	"Mira a su alrededor, analizando la situación y esperando a actuar."

Combates interesantes

El sendero sube en espiral hacia la plataforma circular donde, suspendidas en el aire, están las 17 gemas. Debajo, ven claramente las fauces abiertas de un pozo de pura energía mágica. Los cuatro aventureros ascienden por el sendero, deseosos de llegar a su objetivo, pero de pronto aparece un quásit de un recoveco. Tordek empuña su hacha, consciente de que luchar en un sendero tan estrecho será arduo y peligroso. No está seguro de qué pasaría si uno de ellos cae en la energía mágica, pero prefiere no averiguarlo.

Aunque todos los combates pueden ser emocionantes, de vez en cuando deberías hacer que los PJs se enfrenten con sus adversarios en escenarios peculiares. A veces, un combate a caballo o en criaturas voladoras, puede significar una novedad; los escenarios subacuáticos también pueden ser interesantes. Aquí tienes una lista con otras sugerencias:

Elementos	Efecto en el juego
Fosos, grietas, puentes y cornisas	Los personajes pueden intentar empujar a sus adversarios con la embestida (consulta el *Manual del jugador*)
Niebla	Ocultación media (20% de posibilidad de fallo) para todos los implicados.
Filos giratorios o ruedas dentadas gigantes	Los personajes deben superar pruebas de Destreza (CD 13) cada asalto o perder 6d6 puntos por cortes o aplastamiento.
Chimeneas naturales	Un personaje al azar debe superar una prueba de Destreza (CD 15) cada asalto o perder 3d6 puntos por quemaduras.
Plataformas ascendentes o descendentes	Los personajes sólo pueden luchar cuerpo a cuerpo cuando se encuentran al mismo nivel; las plataformas cambian de nivel cada dos asaltos.
Hielo u otras superficies resbaladizas	Los personajes tienen que superar pruebas de Equilibrio (CD 10) cada asalto o caer de bruces y quedar tumbados; emplean una acción de movimiento en levantarse.

Para más ideas, mira 'El entorno' en el Capítulo 8: glosario, el Capítulo 3: aventuras, o inspírate con una buena película o libro de acción.

LOS DESENLACES

Tú eres el árbitro de todo lo que pasa en el juego. Punto.

Tirar los dados



Algunas tiradas de dado revelan mucha información al jugador que las ve. Un jugador que hace una tirada para ver si su personaje encuentra una trampa y ve que la tirada es muy mala sabe que la información que le das como resultado de esa tirada no tiene por qué ser cierta ("No, no hay trampas en el camino, o eso te parece"). El juego es mucho más interesante cuando el jugador de un personaje que trata de esconderse o moverse en silencio no sabe si el personaje ha tenido éxito.

En casos en los que el personaje no debería saber el resultado de la tirada, haz tú mismo la tirada detrás de la pantalla o fuera de la visión del jugador. Aunque esto hace perder algo de la gracia que tiene para los jugadores hacer sus tiradas de dado (y, digámoslo claro, ésa es una de las gracias del juego), te ayuda a mantener el control sobre lo que el jugador sabe y lo que no sabe.



Las siguientes pruebas deberían hacerse de forma que el jugador no pudiera ver el resultado: Avistar, Buscar, Diplomacia, Engañar, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente, Uso de cuerdas.



Decídelo caso por caso. Siempre que sea posible, es mejor que los jugadores tiren sus dados. Cuando sea mejor para el *suspense*, tíralos tú.

CD, CA y TS

No le digas al jugador lo que debe obtener en la tirada para tener éxito ni cuáles son todos los modificadores de la tirada. En vez de eso, dile que tu trabajo consiste en controlar todos esos modificadores y cuando tiren, diles si fallan o tienen éxito.

Esto es importante porque así los jugadores se concentran en lo que hacen sus personajes, no en los números. También es una forma de ocultar las trampas ocasionales que pueda hacer el DM (consulta más adelante).

LAS TRAMPAS DEL DM Y LA PERCEPCIÓN DE LOS JUGADORES

Si los dados se portan mal, pueden pasar cosas muy malas. Todo puede ir bien hasta que de repente los jugadores tienen una racha de mala suerte. Un asalto más tarde, la mitad del grupo está fuera de combate y la otra mitad difícilmente puede contener a los enemigos que quedan. Si todo el mundo muere, la campaña puede acabarse allí mismo, y eso es malo para todos. ¿Te quedarás quieto mientras los PJs son exterminados o harás trampas con los dados para que los enemigos fallen y los PJs puedan ganar milagrosamente? Tienes dos opciones.



¿Hacer trampas? En realidad el DM *no puede* hacer trampas. Es el árbitro y por lo tanto lo que él diga va a misa. Por ello, una de sus prerrogativas es variar las cosas de un modo u otro para que la gente se lo pase bien, o para que el curso de la acción siga siendo interesante. No es divertido perder un personaje que se ha llevado durante mucho tiempo por un accidente estúpido. Es una buena norma que un personaje no pueda morir de un modo trivial sólo porque ha habido mala suerte con los dados, a menos que estuviera haciendo algo realmente estúpido.

Es posible que pienses que la partida no será correcta o incluso divertida si no sigues las mismas reglas que los jugadores. A veces los PJs tienen mucha suerte y matan a un PNJ para el cual tenías grandes planes. Por la misma regla de tres, a veces los dados se volverán contra los PJs. Tanto el DM como los jugadores deben asumir lo bueno y lo malo de esta decisión. Es una forma perfectamente aceptable de jugar y si hay una forma de dirigir una partida por defecto, es ésta.

Una cosa muy importante es que los jugadores no noten que retuerces las reglas. Incluso si decides que de vez en cuando aplicarás un poco de manga ancha para permitir que escapen y así la partida pueda continuar, no dejes que los jugadores se den cuenta de ello. Es importante para la partida que los jugadores crean que sus personajes están siempre en peligro. Consciente o subconscientemente, si creen que no dejarás que les pasen cosas malas, cambiarán su forma de actuar. Sin elementos de riesgo, la victoria les parecerá menos dulce y si después de todo algo malo acaba pasándole a un personaje, ese jugador puede pensar que vas a por él, si cree que has salvado a otros jugadores cuando sus personajes estaban en apuros.

Cuando les pasan cosas malas a personajes buenos

Los personajes sufren retrasos, pierden objetos mágicos, sufren penalizaciones a sus habilidades, pierden niveles y mueren (a veces repetidamente). Los sucesos desafortunados forman parte del juego tanto como el éxito, el ganar niveles, el tesoro y la grandeza. Pero los jugadores no siempre se lo toman bien cuando algo malo les pasa a sus personajes.

Recuerda a los personajes que a veces pasan cosas malas. Los desafíos son lo más importante del juego. Diles que un retraso puede convertirse en una oportunidad para tener éxito más adelante. Si un personaje muere, anima a los demás jugadores (quizá sutilmente) a tratar de resucitarle. Si esta opción no es viable, convence al jugador del personaje muerto que hay muchas oportunidades de hacer personajes nuevos e interesantes que aún no ha probado. En alguna parte un bardo compondrá una balada sobre la heroica muerte del personaje caído, mientras el grupo da la bienvenida al nuevo PJ. La partida debe continuar.



Es raro, aunque posible, que un grupo entero sea destruido de golpe. En tal caso, no permitas que esta catástrofe acabe con la partida. Unos PNJs aventureros podrían encontrar al grupo y resucitarlo, con lo cual los jugadores estarían en deuda con ellos (buena excusa para montones de aventuras). Los jugadores podrían también hacerse personajes temporales para tratar de recuperar los cuerpos de los caídos con vistas a resucitarlos o por lo menos darles un entierro digno, o simplemente puedes hacer que todo el mundo se haga personajes nuevos y empiecen de nuevo. Tampoco es tan malo, y de hecho es una buena oportunidad para un dramático cambio de ritmo de juego.

FIN DE LA SESIÓN

Trata de no acabar una sesión en medio de un encuentro. No es nada bueno dejar a todo el mundo en el aire y además es difícil apuntar todos los detalles importantes, como el orden de iniciativa, la duración de los conjuros y otros detalles de asaltos. Una excepción a esto es cuando puedas acabar la sesión con un suceso dramático. Un final dramático es uno en el cual la historia se detiene porque sucede algo tremendo, hay un giro argumental, o pasa algo sorprendente. El propósito es mantener a los jugadores intrigados e interesados hasta la próxima sesión.

Si alguien no asistió a la última partida e hiciste que su personaje tampoco estuviera con el grupo, asegúrate de que tienes una forma de reengancharlo a la aventura. A veces un final dramático puede servir para esto (el PJ aparece en el horizonte con los refuerzos cuando los demás PJs estaban a punto de morir).

Dales algo de tiempo (unos minutos) al final para que discutan lo sucedido durante la sesión. Escucha atentamente sus reacciones y comentarios y toma nota mental de lo que les ha gustado y lo que no. Refuerza lo que creas que han sido buenas decisiones por su parte (a menos que eso les dé demasiada ventaja para la resolución de la partida). Acaba siempre de forma positiva.

Lo normal es dar los puntos de experiencia al final de cada sesión, o tal vez prefieras darlos al final de cada aventura. La decisión es tuya, aunque es más habitual darlos al final de cada sesión para que los jugadores cuyos personajes han subido de nivel tengan tiempo para elegir nuevos conjuros, comprar habilidades y encargarse de otros detalles relacionados con el avance de nivel.

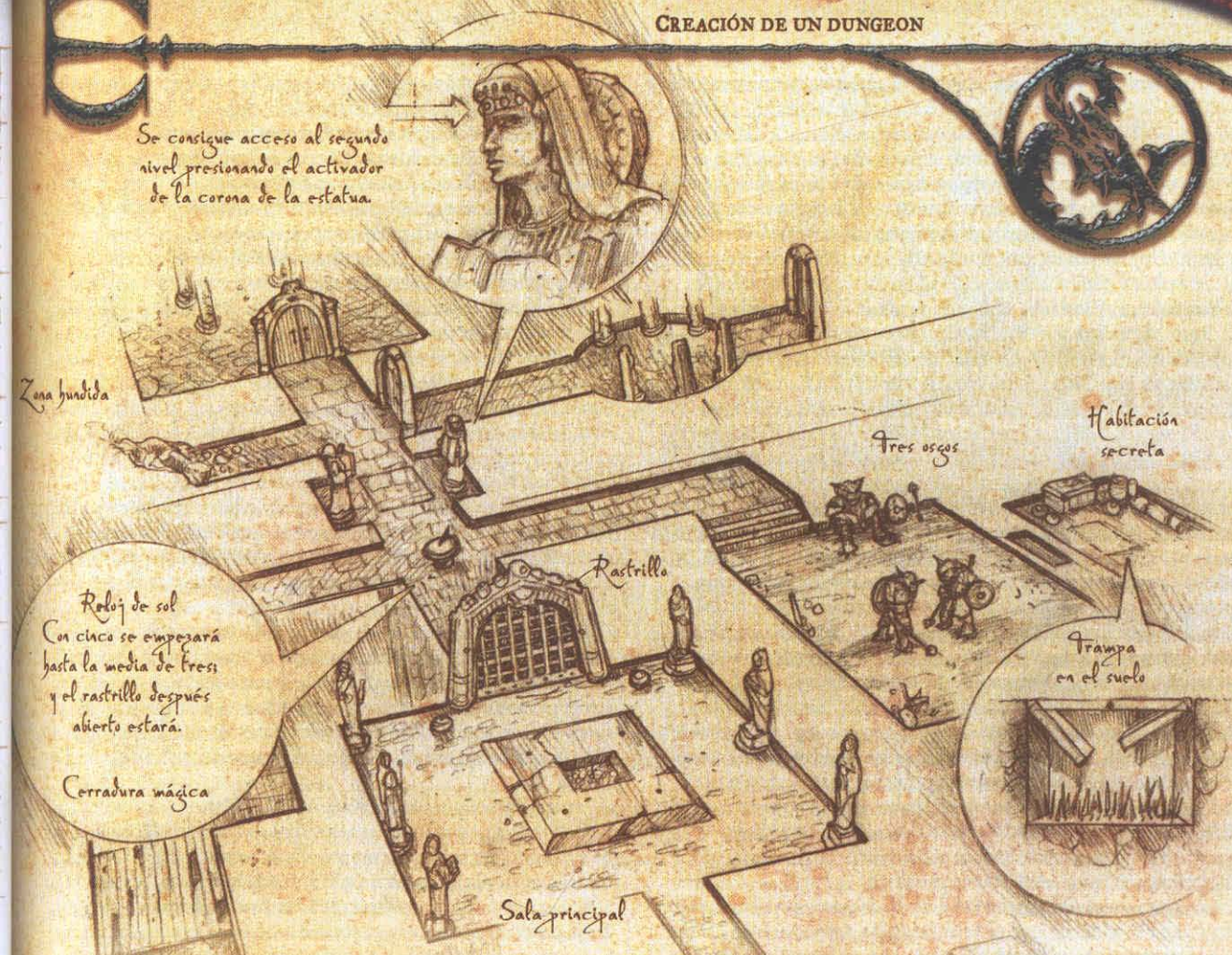


Ilustración de A. Swekel

Este capítulo incluye las reglas que necesitas para jugar una partida de DUNGEONS & DRAGONS, desde el momento en el que los personajes entran en el dungeon hasta el final de cada sesión, cuando hagan recuento de sus puntos de experiencia (PX).

MÁS REGLAS DE MOVIMIENTO

El *Manual del jugador* abarca el movimiento táctico y terrestre para las criaturas Pequeñas y Medianas, tanto cuando atraviesan un terreno, como cuando usan habilidades como Trepar, Saltar y Nadar. Esta sección de las reglas amplía esa información para incluir a criaturas inferiores a las Pequeñas o mayores que las medianas, y también se ocupa del movimiento en vuelo.

USO DE MINIATURAS Y TABLEROS

Aunque éste sea un juego de imaginación, el uso de complementos visuales y *atrezzo* puede ayudar a que todo el mundo imagine lo mismo, evitando así confusiones, y mejorando en general la experiencia de la partida.

En una simulación asalto por asalto, en especial si usamos miniaturas, el movimiento se volverá en ocasiones entrecortado, aunque de hecho sea continuo. Si un personaje corre por una sala tan larga que tarda dos asaltos en atravesarla, podría parecer que recorre medio camino, para y después recorre el resto. Aunque no hay forma de representar el movimiento de otro modo, intenta tener presente (y los jugadores también) que en realidad el movimiento que se produce durante un encuentro es continuo y fluido.

Movimiento y posición

Pocos personajes permanecen mucho rato quietos durante una lucha. Los enemigos aparecen y cargan contra el grupo; los aventureros responden, avanzando para enfrentarse a nuevos enemigos tras derrotar a sus anteriores oponentes. Los magos se mueven de aquí para allá en busca del mejor lugar desde donde utilizar su magia; los pícaros rodean silenciosamente el centro de la refriega, buscando un rezagado o un oponente desprevenido contra quien ejecutar un ataque furtivo. Con todas estas maniobras tácticas en marcha, algo que represente la ubicación del personaje dentro de una escala definida puede ayudar mucho al juego

El movimiento y la posición pueden plasmarse con el uso de figuras sobre un tablero. Las miniaturas muestran dónde se encuentra una figura en relación a las demás, y las casillas dejan clara la distancia a la que pueden moverse personajes y monstruos.

Escala estándar

Casilla de 1" = 5'
Figura de 30 mm = criatura de tamaño humano

Escala y casillas

La unidad estándar para los mapas tácticos es de casillas de 5'. Esta unidad es útil para las figuras y también para dibujar mapas de dungeons que, normalmente, se crean sobre papel cuadriculado.

Durante una lucha, cada personaje Pequeño o Mediano ocupa una sola casilla de 5'. Las criaturas mayores pueden ocupar más de uno y varias criaturas más pequeñas pueden llegar a caber en una sola casilla. Consulta la Tabla 8–4: tamaño de las criaturas y escala, en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*.

Movimiento en diagonal

Cuando te mueves en diagonal por el tablero, la primera casilla que mueves cuenta como un movimiento de 5', pero el segundo movimiento diagonal cuenta como 10'. Esta norma de 5'/10' continúa mientras el personaje se mueva diagonalmente, incluso si se alternan movimientos en diagonal y en línea recta. Por ejemplo, un personaje se mueve una casilla diagonalmente (5'), 3 casillas en línea recta

(15') y después otra casilla diagonalmente (10'), luego el movimiento total es 30'.

Armadura e impedimenta

El *Manual del jugador* explica los efectos de la armadura y la impedimenta sobre criaturas con velocidades base de 20' ó 30'. La siguiente tabla proporciona cifras de velocidad reducida para todas las velocidades base desde los 20' a los 100' (en incrementos de 10').

Velocidad base	Velocidad reducida	Velocidad base	Velocidad reducida
20'	15'	70'	50'
30'	20'	80'	55'
40'	30'	90'	60'
50'	35'	100'	70'
60'	40'		

MOVIMIENTO TRIDIMENSIONAL

No todas las criaturas caminan o corren. Un tiburón, aunque se mueva nadando, puede hacer uso de una acción de "correr" para nadar más rápido. Un personaje bajo los efectos de un conjuro de *volar* puede realizar una carga aérea. Un pícaro con la habilidad de Trepar puede usar parte de su velocidad para descender por una pared baja y aprovechar lo que le quede para dirigirse hacia un enemigo. Usa las reglas de movimiento con cualquier tipo del mismo, no sólo cuando se produzca sobre una superficie plana.

Movimiento aéreo táctico

El bárbaro elfo que cabalga sobre un águila gigante se lanza en picado sobre un grupo de azotamentes, disparando flechas con su arco. Uno de los azotamentes lleva puestas unas *botas aladas* y asciende para enfrentarse al elfo en mejores condiciones. Una vez que el movimiento se vuelve tridimensional y supone realizar giros en mitad del aire o mantener una velocidad mínima de avance, las cosas se complican.

La mayor parte de las criaturas voladoras tiene que desacelerar un poco para realizar su acción; y muchas están limitadas a giros prolongados, debiendo mantener una velocidad mínima de avance. Cada criatura voladora goza de una maniobrabilidad, como se muestra en la Tabla 2–1: maniobrabilidad de vuelo. Los apartados de dicha tabla están descritos debajo.

Velocidad mínima de avance: si una criatura voladora no consigue mantener su velocidad mínima de avance, debe aterrizar al final de su movimiento. Si está demasiado alejada del suelo como para poder aterrizar, cae descendiendo 150' durante el primer asalto de caída. Si con esto llega al suelo, sufre el daño de la caída. Si aún no llega al suelo, debe emplear su siguiente turno intentando recuperarse de su incapacidad de remontar. Deberá realizar una salvación de Reflejos (CD 20) para recuperarse. Si no lo consigue, caerá otros 300'. Si da contra el suelo, sufre el daño de la caída; si no, tendrá otra posibilidad de recuperarse durante el siguiente asalto.

Flotar: la capacidad de permanecer estático en el aire.

Volar hacia atrás: la capacidad de volar hacia atrás sin dar la vuelta.

Contramarcha: una criatura con buena maniobrabilidad utiliza hasta 5' de su velocidad para comenzar a volar hacia atrás.

Giro: cuánto puede girar una criatura tras recorrer la distancia establecida.

Rotación: una criatura con maniobrabilidad regular o buena puede utilizar algo de su velocidad para hacer giros sin moverse de su posición.

Giro máximo: cuánto puede girar una criatura en un espacio determinado.

Ángulo de ascenso: el ángulo con el que la criatura puede ascender.

Velocidad de ascenso: con qué velocidad puede ascender una criatura.

Ángulo de descenso: el ángulo con el que la criatura puede descender.

Velocidad de descenso: una criatura puede volar hacia abajo al doble de su velocidad de vuelo.

Descenso y ascenso: una criatura cuya maniobrabilidad de vuelo sea regular, mala o torpe debe volar a nivel (a una misma altura) durante una distancia mínima tras descender y antes de ascender. Toda criatura voladora puede descender tras un ascenso sin esa distancia de habituación.

PERSECUCIÓN Y FUGA

En el movimiento asalto a asalto, si cuentas casillas solamente resulta imposible que ciertos personajes con movimiento lento puedan escapar de determinados personajes rápidos sin la ayuda de algún tipo de "circunstancia" que les ayude. Del mismo modo, resulta fácil para un personaje rápido escapar de uno lento.

Cuando las velocidades de los dos personajes involucrados son iguales, hay una forma sencilla de resolver la carrera: si una criatura persigue a otra, las dos se mueven a la misma velocidad y la persecución continúa durante algunos asaltos, haz que realicen pruebas enfrentadas de Destreza para ver quién es el más rápido durante esos asaltos. Si la criatura a la que se está dando caza gana, consigue escapar. Si gana el perseguidor, atrapa a la criatura a la fuga.

En ocasiones, una persecución que tiene lugar campo a través puede durar todo el día y los dos bandos se avistan en la distancia sólo de vez en cuando. En el caso de una persecución prolongada, sendas pruebas de Constitución por ambas partes determinan cuál puede aguantar más tiempo. Si la criatura a la que se está dando caza obtiene el resultado más alto, escapa. Si no, el perseguidor cae sobre su presa al superarla con su mayor aguante.

MOVIMIENTO SOBRE CASILLAS

Los personajes se hallan en un pasillo de 5' de anchura. Un guerrero está al final del pasillo, un callejón sin salida. Ha sido envenenado y está pereciendo. El clérigo quisiera llegar al guerrero para ayudarle, pero dos personajes bloquean el camino. No hay forma de que el clérigo llegue hasta el guerrero y lance *neutralizar veneno*. Estaría bien si determinaras que el clérigo esquiva y pasa entre los otros dos personajes, lanza el conjuro y regresa a su posición inicial.

En general, cuando los personajes no se encuentran enzarzados en un combate, deberían ser capaces de moverse de cualquier modo y a cualquier lugar posible para la gente del mundo real. Una casilla de 5', por ejemplo, puede contener varios personajes; lo único es que no pueden luchar apropiadamente en tan reducido espacio. Las reglas relativas al movimiento de las miniaturas son importantes durante el combate; pero fuera del mismo pueden significar un estorbo para las actividades de los personajes.

TABLA 2–1: MANIOBRABILIDAD DE VUELO

	Maniobrabilidad y criatura de ejemplo				
	Perfecta (fuego fatuo)	Buena (contemplador)	Regular (gárgola)	Mala (draco)	Torpe (mantícora)
Velocidad mínima de avance	Ninguna	Ninguna	Mitad	Mitad	Mitad
Flotar	Sí	Sí	No	No	No
Volar hacia atrás	Sí	Sí	No	No	No
Contramarcha	Sin coste	–5'	—	—	—
Giro	Cualquiera	90°/5'	45°/5'	45°/5'	45°/10'
Rotación	Completa	+90°/–5'	+45°/–5'	No	No
Giro máximo	Cualquiera	Cualquiera	90°	45°	45°
Ángulo de ascenso	Cualquiera	Cualquiera	60°	45°	45°
Velocidad de ascenso	Completa	Mitad	Mitad	Mitad	Mitad
Ángulo de descenso	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	45°	45°
Velocidad de descenso	Doble	Doble	Doble	Doble	Doble
Descenso y ascenso	0	0	5'	10'	20'

TIPOS DE BONIFICADORES

Muchas aptitudes raciales, rasgos de clase, conjuros y objetos mágicos ofrecen un bonificador a las tiradas de ataque, a las tiradas de daño, a los TS, a la CA, a las puntuaciones de características o a las pruebas de habilidad. Estos bonificadores están clasificados por tipo, y cada tipo se describe brevemente a continuación.

Los bonificadores de distinto tipo siempre se apilan. Así una *capa de resistencia +1* (añade un bonificador de resistencia a los TS) funciona con el bonificador del paladín a los TS del rasgo de clase gracia divina. Idénticos tipos de bonificadores no se apilan, así una *espada larga +3* (bonificador de mejora de +3, que da un +3 al ataque y al daño) no sería afectado por un conjuro de *arma mágica* que otorga a un arma un bonificador de mejora de +1 al ataque y al daño.

Los tipos de bonificador de distinto nombre siempre se apilan, pero usualmente un tipo de bonificador no se apila con otro del mismo tipo (excepto para los bonificadores de esquiva y algunos bonificadores de circunstancia).

Alquímico: un bonificador alquímico representa el beneficio de un componente químico, normalmente uno ingerido antes de recibir el bonificador. El contraveneno, por ejemplo, proporciona un bonificador alquímico en los TS de Fortaleza contra veneno.

Armadura: éste es el mismo tipo de bonificador que una armadura mundana da a un personaje. Un conjuro que da un bonificador de armadura crea un campo de fuerza invisible pero tangible alrededor del personaje afectado.

Armadura natural: un bonificador de armadura natural es un tipo de bonificador que tienen muchos monstruos por la dureza de su piel o escamas. Un bonificador de armadura natural otorgado por un conjuro (como *piel robliza*) indica que la piel del sujeto se ha hecho más dura.

Capacidad: cuando un personaje obtiene un bonificador de capacidad, hace de una manera mejor lo que esté haciendo en ese momento, como con el conjuro *orientación divina*.

Circunstancia: un bonificador o penalizador basado en factores que dependen de la situación, los cuales se pueden aplicar tanto a una prueba como a la CD para esa prueba. Los modificadores de capacidad se apilan unos con otros, a menos que se produzcan por circunstancias esencialmente idénticas.

Desvío: un bonificador de desvío incrementa la CA del personaje al hacer que los ataques contra él se desvíen, como con el conjuro *escudo de la fe*.

Escudo: muy similar al de armadura, el bonificador de escudo a la CA representa la protección que concede un escudo mundano. Un conjuro que da un bonificador de escudo crea un escudo invisible pero tangible, que se mueve para proteger al personaje.

Esquiva: una mejora de la aptitud del personaje para salirse de enmedio rápidamente. Los bonificadores de esquiva sí se apilan con otros bonificadores de esquiva. Sin embargo, los conjuros y objetos mágicos nunca otorgan bonificadores de esquiva. Sólo las dotes o las aptitudes especiales pueden hacerlo.

Inherente: un bonificador inherente es un bonificador que se aplica a una puntuación de característica y es el resultado de una magia muy poderosa, como un *deseo*. Un personaje está limitado a un bonificador inherente total de +5 para cada puntuación de característica.

Introspectivo: un bonificador introspectivo hace que el personaje sea mejor en lo que está haciendo porque tiene un conocimiento casi precognitivo de los factores relacionados con la actividad, como con el conjuro *impacto verdadero*.

Mejora: un bonificador de mejora representa un incremento en la fuerza o efectividad de la armadura o arma de un personaje, igual que en los conjuros *vestidura mágica* y *arma mágica*, o un bonificador general a una puntuación de característica, como con el conjuro *gracia felina*.

Moral: un bonificador de moral representa los efectos de una gran esperanza, el coraje y la determinación, como con el conjuro *bendecir*.

Profano: un bonificador profano representa el poder del mal, como el otorgado por el conjuro *profanar*.

Racial: las criaturas ganan bonificadores raciales (generalmente para pruebas de habilidad) según en el tipo de criatura. Las águilas obtienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Avistar, por ejemplo.

Resistencia: un bonificador de resistencia es un bonif. general contra la magia o el daño. Los bonificadores de resistencia casi siempre afectan a los TS.

Sacro: el opuesto al bonificador profano, un bonificador sacro se relaciona con el poder del bien, tal como el otorgado por el conjuro *consagrar*.

Suerte: un bonificador de suerte es un bonificador general que representa la buena fortuna, como la del conjuro *favor divino*.

Tamaño: cuando un personaje se hace más grande (como mediante el efecto del conjuro *agrandar persona*), su Fuerza se incrementa (como también podría ser el caso de su Constitución). Esto es un bonificador de tamaño.

COMBATE

El valeroso grupo de aventureros irrumpe en una sala derribando la puerta de madera y cae en una emboscada preparada por grandes trasgos sedientos de sangre armados con lanzas y herrumbrosas espadas. El trío de caballeros carga bosque a través sobre elegantes corceles, apuntando sus lanzas hacia la escamosa carne de la horrible hidra que les aguarda cerca de la orilla del río. El dragón alza el vuelo a la caza del noble elfo y su séquito, chasqueando las mandíbulas tras ellos mientras huyen en desesperada carrera.

Una de las partes más apasionantes del D&D es el combate. Una de las mejores formas de probar tu valía ante tus enemigos es en el campo de batalla. Tu misión más importante como DM es dirigir los combates, haciendo que las acciones fluyan con soltura y rapidez, narrando lo que ocurre durante cada asalto de la acción.

LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión establece si un personaje en concreto puede ver otra cosa representada en el tablero. Al usar un tablero, traza líneas imaginarias (o utiliza una regla o un cordel) desde la casilla en que se encuentra el personaje hacia el objeto en cuestión. Si no hay nada que bloquee esta línea, el personaje tiene línea de visión (y, por tanto, puede verlo para lanzar un conjuro, apuntar con un arco y cosas por el estilo). Si el objeto en cuestión es otra criatura, mide la línea de visión de la casilla del personaje hasta la casilla que ocupa la criatura. Si un personaje puede ver una parte de una criatura grande que ocupa más de una casilla, puede apuntar a la criatura con un conjuro o cualquier otro ataque.

Si la línea de visión está completamente bloqueada, un personaje no puede lanzar conjuros o usar armas a distancia contra ese objetivo. Si está parcialmente bloqueada, como por ejemplo por la esquina de un edificio, los conjuros funcionan de forma normal pero la CA del objetivo aumenta por la cobertura.

TRAS EL TELÓN: BONIFICADORES APILABLES

Hacer un seguimiento de los distintos tipos de bonificadores que un personaje obtiene de diferentes orígenes puede parecer una gran complicación. Sin embargo, hay buenas razones para hacerlo.

Equilibrio: la principal razón para hacer un seguimiento de qué se apila y qué no se apila es evitar que los bonificadores totales se nos vayan de las manos. Si un personaje lleva un *cinturón de fuerza de gigante*, es desequilibrante permitir a un clérigo que también lance *fuerza de toro* sobre él y permitir que ambos bonificadores se sumen. De la misma manera, un personaje con *armadura de mago*, armadura completa mágica, un *anillo de protección*, y un conjuro de *favor divino* podría ser desequilibrante si todos sus bonificadores se apilaran. Las restricciones al apilamiento mantienen el juego dentro de unos límites manejables, al mismo tiempo que permiten a los personajes beneficiarse de múltiples objetos mágicos. Por ejemplo, date cuenta que la mitad de los objetos del ejemplo anterior (la armadura completa mágica, el anillo y el conjuro de *favor divino*, por citar algunos) podrían funcionar todos juntos, porque otorgan bonificadores de distintos tipos.

Coherencia y lógica: el sistema de tipos de bonificadores nos proporciona una lógica interna con la que podemos saber qué puede trabajar de manera conjunta y qué no. En algún punto, al añadir tipos de protección, un jugador razonable se da cuenta de que algunas de las protecciones son redundantes. Este sistema conlleva un sentido lógico que explica cómo puede funcionar todo de manera conjunta.

Fomentar el buen juego: categorizar los bonificadores por tipos permite a los jugadores reunir variedades de efectos que funcionan conjuntamente de manera consistente, favoreciendo el juego inteligente más que el juego de ir acumulando objetos sobre uno mismo.

INICIO DE UN ENCUENTRO

Un encuentro puede comenzar por uno de estos tres casos:

- Un bando es consciente de la presencia del otro primero y, por tanto, reacciona antes.
- Los dos bandos son conscientes al mismo tiempo de la presencia del otro.
- Algunas de las criaturas de uno y otro bando son conscientes de la presencia de los otros.

Si decides que los dos bandos tienen posibilidad de ser conscientes de la presencia del otro, usa pruebas de Avistar, Escuchar, distancias de visión, etc., para determinar cuál de los tres casos anteriores encaja en la situación. Aunque es una buena idea dar a los personajes una posibilidad de detectar un posible encuentro, en última instancia eres tú quien decide cuándo comienza el primer asalto y dónde se encuentra cada bando al iniciarse la acción.



Un bando es consciente primero: en este caso tú decides de cuánto tiempo dispone ese bando antes de que el otro reaccione. En algunas ocasiones, el bando no consciente no podrá hacer nada antes de que el otro actúe. En este caso, el personaje o grupo que sea consciente dispondrá de una acción parcial antes de que se lancen los dados de iniciativa; por su parte, el grupo no consciente de la presencia del otro no hace nada y está desprevenido. Durante este tiempo, este último personaje o grupo no gana bonificadores de Destreza a su CA. Tras esta acción parcial, los dos bandos realizan pruebas de iniciativa para determinar el orden de actuación de los participantes.

En otras ocasiones, el bando consciente de la presencia enemiga dispone de unos asaltos para prepararse (por ejemplo, si divisan al otro grupo a distancia y ven que se acerca). Deberías llevar la cuenta de los asaltos a partir de este momento para determinar la cantidad de acciones que pueden llevar a cabo. Una vez que los dos grupos entran en contacto, los conscientes de la presencia enemiga pueden aún realizar una acción parcial mientras los no conscientes no hacen nada. Recuerda que, si este grupo llama de algún modo la atención del otro antes de que se produzca el contacto, se trata a los dos bandos como conscientes de la presencia enemiga.

Ejemplo (consciencia súbita): un hechicero kóbold con visión en la oscuridad ve a un grupo de aventureros acercándose por un largo pasillo. Puede ver a los aventureros, ya que éstos llevan luz, pero ellos no pueden verlo por hallarse fuera del alcance de su fuente de iluminación. El hechicero consigue una acción es-

VARIANTE: TIRA INICIATIVA CADA ASALTO

Algunos jugadores encuentran el combate más divertido si tienen que tirar las iniciativas cada asalto en vez de una sola vez al inicio del encuentro. En lugar de determinar una secuencia de acciones para cada asalto al principio del encuentro, los jugadores y el DM tiran dados para todos los combatientes determinando una secuencia al principio de cada nuevo asalto. El objetivo es dotar al combate de un toque de imprevisibilidad.

No es que esta regla cambie demasiado las cosas. Te darás cuenta de que hace el juego muy lento, porque cada asalto debe determinarse una nueva secuencia de actuación. Más tiradas, más cálculos, más tiempo para organizar. Con esto no cambia ni la duración de los conjuros ni cómo funcionan las acciones múltiples de combate. Los efectos que duran hasta la siguiente acción del personaje, siguen haciéndolo. La única diferencia es que existe la posibilidad de que alguien que emprenda una acción al final de un asalto (como cargar) que le ponga bajo penalización hasta su siguiente acción, si obtiene un buen resultado en la prueba de iniciativa del siguiente asalto puede acabar actuando primero y la penalización perderá su efecto. Esto implica que, en ocasiones, puede resultar beneficioso obtener una iniciativa baja en un asalto.

Piensa ahora en este caso: un mago quiere lanzar un conjuro sin que un monje, recién llegado, le moleste al abalanzarse contra él. Sabe que, si el monje le alcanza, será difícil lanzar el conjuro sin que éste consiga ataques de oportunidad. Él cree que esta acción dependerá de si gana la iniciativa en este asalto (ten presente este cambio del punto de vista si usas esta variante). Mientras, el monje intenta alcanzar al mago y usa su ataque aturdidor para impedir que lance conjuros. Tiran iniciativas y vence el mago, quien lanza un conjuro (pero el monje tira la salvación y, al tener éxito, no se ve afectado). El monje corre y aturde al mago, estado en el que permanecerá hasta la siguiente acción del monje. En el asalto siguiente, el monje gana de nuevo y ataca, pero falla. Ahora el mago prepara otro conjuro, pero, a causa de la pérdida de iniciativa en este asalto, lo que hizo que actuara tras el monje y su aturdimiento del asalto anterior, no puede lanzarlo.

Si se determinan iniciativas a cada asalto y alguien lleva a cabo posteriormente (aunque en el mismo asalto) una acción preparada, tendrá un penalizador –2 acumulativo en sus tiradas de iniciativas sucesivas. Lo mismo ocurre cuando alguien retrasa una acción. En cualquier caso, la primera vez, el penalizador será –2, pero si, durante el mismo asalto, se emprende otra acción preparada, o se vuelve a retrasar una acción, el penalizador será –4 y así sucesivamente. Emprender una acción preparada el anterior asalto o retrasarla hasta el siguiente asalto no supone penalizaciones, pero no puedes realizar ninguna otra acción durante ese asalto.

Incluso si usas iniciativas del modo normal para todo el combate, algunos sucesos harán que valga la pena tirarlas otra vez. Por ejemplo, los PJs combaten a un drow mago que usa *invisibilidad mejorada*. Es un encuentro crucial y la supervivencia del grupo depende de un resultado favorable. El drow, en su turno, se acerca a 30' de Jozan, el cual lanza *purgar invisibilidad*. De pronto, el drow es visible. Bajo las reglas normales de iniciativa, el siguiente a quien le toque la acción debería poder atacar al drow, que ya es visible. Aparte de la mecánica del juego, no hay ninguna buena razón que permita a ese personaje atacar primero. Además, todos tendrán un turno antes de que el drow pueda actuar de nuevo. En lugar de seguir el orden, haces que todo el mundo (drow incluido) tire iniciativas otra vez para ver cómo se reacciona ante la nueva situación (mago visible).

tándar y lanza un *rayo relampagueante* al grupo como acción parcial. Cogido por sorpresa, el grupo no puede hacer más que realizar las salvaciones. Una vez que el daño se ha contabilizado, las dos partes tiran iniciativa.

Ejemplo (con tiempo para prepararse): Jozan el clérigo oye sonidos de seres que se mueven tras una puerta. También oye algunas voces y determina que las criaturas hablan orco. Se imagina que ignoran que está allí y se toma su tiempo para lanzarse a sí mismo *bendecir* y *escudo de la fe* antes de abrir la puerta y usar su acción parcial para lanzar un *inmovilizar persona* a los primeros enemigos que vea. Puede lanzar el conjuro antes de que se realicen las pruebas de iniciativa, a no ser que los orcos le oigan al lanzar *bendecir* o *escudo de la fe* durante los dos asaltos precedentes, en cuyo caso estarán sobre aviso y Jozan no gozará de la acción parcial que le permitía lanzar el *inmovilizar persona*. Será mejor para él que saque el resultado más alto en la prueba de iniciativa.

Los dos bandos son conscientes a la vez: si los dos bandos son conscientes de la presencia enemiga a la vez y pueden interactuar, los dos deberían tirar iniciativa y resolver de forma normal las acciones.

Si ambos bandos son conscientes de la presencia del otro pero no pueden interactuar inmediatamente, cuenta el tiempo en asaltos, dando a los dos bandos la misma cantidad de asaltos completos hasta poder interactuar.

Ejemplo (los dos son conscientes y pueden interactuar inmediatamente): un grupo de aventureros irrumpe en una habitación llena de orcos, sin que ninguno supiese de la presencia de los otros. Todos son sorprendidos y quedan desprevenidos a la vez. Se tiran iniciativas para simular que los que gozan de mejores reflejos son quienes actúan primero en tales situaciones.

Ejemplo (los dos son conscientes pero no pueden interactuar inmediatamente): un grupo de aventureros recorre un pasadizo y oye las risotadas de unos orcos tras una puerta; mientras, el orco centinela descubre a los aventureros al mirar por un agujero que hay en la puerta y alerta a sus camaradas. La puerta está cerrada así que todavía no hay interacción posible. Jozan lanza *bendecir*, Lidda bebe una poción, Tordek y Mialee se acercan hasta la puerta. Al mismo tiempo, los orcos toman posiciones y uno usa un *anillo de invisibilidad* para esconderse. El DM cuenta que ha pasado un asalto. Los aventureros se reúnen ante la puerta y preparan rápidamente un plan. Los orcos derriban mesas y preparan flechas en sus arcos cortos. El DM cuenta otro asalto. El guerrero abre la puerta y el DM pide una prueba de iniciativa. Comienza el tercer asalto y el orden de las acciones es muy relevante (las pruebas de iniciativa lo determinan).

Algunas criaturas (no todas) en uno o los dos bandos son conscientes: en este caso sólo las criaturas que son conscientes de la presencia enemiga pueden actuar. Estas criaturas pueden realizar acciones parciales antes de que la acción principal empiece.

Ejemplo: Lidda actúa como avanzadilla a una cierta distancia del grupo. Ella y una gárgola se ven simultáneamente, pero el resto del grupo no ve al monstruo (aunque están lo suficientemente cerca como para escuchar el ruido de una lucha). Lidda y el monstruo tienen primero acciones parciales antes de iniciar el combate normal. Lidda y la gárgola tiran sus iniciativas antes de hacer su acción parcial y todos los demás tirarán iniciativas tras la conclusión de esas acciones parciales.



El asalto de sorpresa

Tanto si un bando es consciente del otro como si no, el DM dirige el primer asalto de combate como asalto de sorpresa. Durante este asalto, cada personaje sólo consigue una acción estándar. Sólo aquellos que pertenezcan a un bando consciente del otro pueden realizar acciones. Esto refleja el hecho de que, por preparado que esté un contendiente, siempre se tarda un tiempo en valorar la situación y, por tanto, sólo se permiten acciones estándar para comenzar.

Esta regla hace que la iniciativa otorgue menos ventaja, ya que es en el primer asalto cuando ésta tiene mayor importancia. Incluso si un combatiente salta sobre un oponente puede, como mucho, realizar un solo ataque antes de que el enemigo reaccione.

NUEVOS CONTENDIENTES

Los aventureros están luchando por sus vidas contra un grupo de trolls que intentan arrojarlos a un pozo rezumante de humedad y convertirlos

VARIANTE: MONTURAS INTELIGENTES

La montura de un paladín es tan lista como algunos personajes. Las águilas gigantes, los búhos gigantes, y los pegasos son todos ellos muy inteligentes. Cuando criaturas de ese tipo forman parte de la acción, tienes dos opciones:

- Puedes forzar a una montura a actuar en la iniciativa de su jinete, igual que las monturas de inteligencia animal. Esto significa que la montura y el jinete actúan básicamente a la vez.
- Puedes pedir al jugador que realice una prueba de iniciativa por separado para la montura. Esto significa que la montura se mueve y ataca en su propio lugar en el orden de iniciativa, reforzando su comportamiento como un personaje separado. Sin embargo, puede que al jinete le resulte extremadamente incomodo que le alejen de su oponente. En situaciones de este tipo, por supuesto, el jinete siempre puede retrasar su acción para sincronizar su resultado en la prueba de iniciativa con el de su montura. Igualmente, la montura puede decidir lo mismo para hacer coincidir su movimiento con el de su jinete.

en alimento del dragón que controla este nivel. De repente, en medio de la lucha, una fuerza de choque de enanos entra en la sala donde se desarrolla la batalla. Si durante el transcurso de una lucha entre dos grupos, un tercero entra en combate, éste debe entrar en acción entre asaltos. Las reglas siguientes deben aplicarse a esta situación independientemente de que el nuevo grupo sea aliado de ninguno, uno o más de los bandos involucrados en el encuentro.

Los recién llegados son conscientes: si cualquiera de (o todos) los recién llegados son conscientes de uno o de los dos bandos en la batalla, realizan sus acciones antes que nadie. A todos los efectos se adelantan a todos en la secuencia de iniciativas. Los resultados de sus pruebas de iniciativa son considerados un grado más alto que el resultado más alto del resto de los participantes en el encuentro. Si se precisa mayor diferenciación para las acciones de los recién llegados, actuarán según el orden de sus valores de Destreza, de mayor al menor. Hay dos razones para esta regla:

Ellos van primero para simular su ventaja puesto que son conscientes de la presencia enemiga, pero no tienen modo de realizar una acción antes que nadie (porque el encuentro ya está en marcha). Esto ocurre tanto si los otros bandos son conscientes de su presencia como si no lo son.

Situarlos al principio del asalto significa que aquellos que tenían la iniciativa antes de su llegada son los primeros que tienen la oportunidad de reaccionar ante ellos. Ésta es una ventaja importante para los personajes con puntuaciones altas de iniciativa.

Los recién llegados no son conscientes: si alguno de (o todos) los recién llegados no es consciente de los otros bandos cuando se suman al encuentro (por ejemplo, los PJs se encuentran sin querer en medio de una lucha entre dos monstruos), aún entran en juego al principio del asalto sólo que ahora tiran su iniciativa de la forma normal. Si uno de los otros personajes involucrados en la lucha tiene una iniciativa mayor que uno o más de los recién llegados podrá reaccionar ante ellos antes de que tengan oportunidad de actuar (los recién llegados quedan desprevenidos al ser descubiertos).

Si más de un grupo entra en un encuentro a la vez, debes decidir primero si son conscientes o no. Los que no lo sean y "se dejen caer por allí" tiran iniciativa. Aquellos que lo son, actúan primero en el asalto, por orden de Destreza, incluso si no pertenecen al mismo grupo.

Ejemplo: un grupo de aventureros combate contra una naga en una sala. La naga no tuvo suerte con su prueba de iniciativa y todos los aventureros actúan primero. Entre los asaltos tres y cuatro del combate, tres orcos que patrullaban por allí se topan con la lucha. Al mismo tiempo, dos nagas más llegan, alertadas por el ruido. Al principio del tercer asalto las dos nuevas nagas actúan según sus Destrezas. Luego los orcos tiran iniciativa entrando en el orden normal. En este caso, sus malas tiradas los sitúan en la cola, detrás incluso de la primera naga.

Entonces los aventureros actúan, hallándose en situación de reaccionar tanto ante los desprevenidos orcos como ante los nuevos refuerzos de nagas. Después le toca a la primera naga seguida por los orcos (quienes probablemente huyan de esta lucha que claramente no tiene nada que ver con ellos). Esta misma secuencia es la que se usará en los asaltos del combate subsiguientes.

CÓMO HACER QUE LAS COSAS SE SUCEDAN

La iniciativa marca la línea a seguir de quién va después de quién. Es la herramienta que usa el juego para hacer que las cosas tengan un desarrollo, pero en última instancia eres tú quien debe asegurarse de que esto ocurra. Insta a los jugadores a que tengan preparadas sus acciones para cuando les llegue su turno. Los jugadores se divierten mucho menos si tienen que esperar sentados a que alguien decida lo que va a hacer.

Algunos jugadores ingeniosos aprenderán trucos que te ayudarán a acelerar las cosas. Cuando atacan, lanzan el dado para atacar y el de daño a la vez, así, si tienen éxito, te pueden decir inmediatamente el daño. Si saben que su siguiente acción requerirá una tirada, tirarán por adelantado y cuando les preguntes te dirán inmediatamente lo sucedido ("Ataco con mi hacha de combate y doy a una CA de 14. Si es suficiente, hago 9 puntos de daño"). A algunos DMs les gusta controlar todas las tiradas de los jugadores, por eso serás tú quien determine si permites tirar por adelantado.

Una cosa muy útil que el DM puede hacer es anotar la secuencia de iniciativas una vez que queda determinada para un encuentro específico. Si colocas la lista donde todos puedan verla, todos los jugadores verán cuándo es el turno de su personaje y (esperemos) así estarán listos para actuar en su turno. No coloques a los PNJs en la lista de iniciativas, por lo menos hasta que hayan realizado una acción como mínimo. Los jugadores no deberían saber quién va a actuar antes que el enemigo, puesto que es demasiado fácil ponerse a hacer planes mientras el enemigo actúa.

Actividades simultaneas

Cuando desarrollas una escena de combate o alguna otra actividad en la que se mida el tiempo en asaltos, puede ser importante recordar que todas las acciones de los PJs y PNJs ocurren simultáneamente. Por ejemplo, en un asalto de 6 segundos, Mialee podría estar intentando lanzar un conjuro mientras Lidda se mueve para efectuar un ataque furtivo.

Sin embargo, cuando los asistentes a la partida se encuentran en un asalto de combate, cada individuo actúa por turno de acuerdo con el valor de iniciativa de su personaje. Obviamente, esto es necesario, ya que si cada individuo usara su turno al mismo tiempo, daría como resultado una confusión generalizada. No obstante, este orden secuencial de juego puede a veces conducir a situaciones en las que le suceda algo interesante al personaje al final de su turno justo antes de que otros personajes hayan actuado en el mismo asalto.

Por ejemplo, supón que Tordek se adelanta al grupo unos 15' por un corredor. Luego dobla una esquina y se adelanta otros 10' en una bifurcación y acciona una trampa al final de su asalto. Para mantener las apariencias de las actividades simultáneas, estás en tu derecho de hacer que Tordek no dispare la trampa hasta el final del asalto. Después de todo, le ha llevado su tiempo llegar al final del pasadizo, y en una situación de tiempo real los otros personajes que aún tuvieran que actuar en el asalto llevarían a cabo sus acciones simultáneamente.

ACCIONES DE COMBATE

Un troll montado sobre un gusano púrpura y armado con una lanza larga puede alcanzar oponentes a 4 casillas de distancia. Rodeado de enemigos, puede dirigir los ataques de su montura hacia un solo ene-

VARIANTE: GOLPEAR LA COBERTURA EN VEZ DE A UN OBJETIVO NO ACERTADO

En el combate a distancia contra un objetivo que tenga cobertura, puede ser importante saber si donde dió un ataque que falle su objetivo pretendido fue en la cobertura. Primero, determina si la tirada de ataque hubiera golpeado al objetivo protegido sin la cobertura.

Si la tirada de ataque se halla en un intervalo tan bajo como para fallar al objetivo sin cobertura pero lo bastante alto como para golpear al objetivo si no la hubiera tenido, el objeto usado como cobertura ha sido golpeado. Si una criatura está proporcionando cobertura a otro personaje y la tirada de ataque excede la CA de dicha criatura, sufre el daño que iba dirigido al objetivo.

Si la criatura tiene un bonificador de Destreza a la CA o un bonificador de esquiva, y este bonificador consigue que no golpeen a la criatura, entonces quien sufre el impacto es el objetivo original. La criatura que le cubría se ha apartado y en definitiva no ha proporcionado cobertura. Esta criatura puede decidir no aplicar su bonificador de Destreza a la CA ni su bonificador de esquiva, si su intención es tratar de sufrir el daño para impedir que golpeen al personaje cubierto.

migo, con la esperanza de dejarlo fuera de combate, o puede atacar a un enemigo mientras anima al gusano a morder (e intentar engullir) a otro mientras aguijonea a un tercero con su cola venenosa. El combate puede convertirse en un juego táctico por sí mismo, lleno de buenas y malas decisiones.

Tienes que hacer jugar a cada PNJ apropiadamente. Un guerrero avezado en el combate con una buena dosis de Inteligencia no va a permitir que su oponente reciba ataques de oportunidad, pero un trasgo corto de entendederas no va a tenerlo en cuenta. Una araña de fase con Inteligencia 7 podría imaginarse que cambiar de fase para aparecer detrás del mago al que está combatiendo sería la mejor acción posible (ya que el mago la alcanzó con un proyectil mágico en el último asalto), pero un ankheg (Inteligencia 1) no sabría distinguir qué personaje representa la mayor amenaza.

Tomar decisiones para acciones no contempladas

Aunque las acciones de combate definidas en el *Manual del jugador* son muchas y están bastante explicadas, no pueden cubrir todas las posibles acciones que un personaje pueda querer hacer. Tu misión es modificar las reglas para poder manejar semejantes situaciones. Como norma general, usa las reglas como guía y pide que se hagan pruebas de características, de habilidades y (rara vez) TS cuando sea apropiado.

Estos son algunos ejemplos de decisiones *ad hoc* sobre las reglas.

- Aparecen refuerzos para ayudar a los osgos contra los que luchan los aventureros. Tordek oye a los recién llegados que intentan abrir la puerta para entrar. Corre hacia la puerta e intenta mantenerla cerrada mientras los demás acaban con enemigos de la sala. Si fuese una puerta normal, pedirías una prueba enfrentada de Fuerza entre Tordek y los osgos que empujan. Pero como la puerta ya está cerrada decides que primero los osgos deberán abrirla y luego (si lo consiguen) realizar la prueba enfrentada contra Tordek.
- Un monje quiere saltar, agarrarse a la enorme lámpara que cuelga del techo, balancearse y caer sobre un enemigo. Dictaminas que superando una prueba de Destreza (CD 13) el monje agarra el candelabro y se balancea. El jugador pregunta si su personaje puede usar su habilidad de Piruetas y se lo permites. Decides que ese balanceo funcionará más o menos como una carga, y otorgas un +2 a su teatral ataque de balanceo.
- Un hechicero prepara un conjuro ofensivo de manera que lo lanza tan pronto como ve los ojos de un contemplador disparar sus rayos (pensando que ésta es la mejor forma de saber si el rayo antimagia del contemplador se halla realmente activo). Esto, no obstante, significa que los rayos deben ser disparados antes de que el conjuro sea lanzado (el conjuro no puede ir antes que los rayos en este caso). El hechicero necesita saber si le da tiempo a lanzar el conjuro antes de ser alcanzado. Tú determinas que si el mago consigue superar al contemplador en una tirada, podrá descargar el conjuro. El hechicero hace una prueba de Sabiduría, y el contemplador, una de Destreza.

Acciones de combate fuera del combate

Como regla general, las acciones de combate sólo deberían llevarse a cabo en combate; es decir, sólo cuando lleves el cómputo de los asaltos y los jugadores actúen por orden de iniciativa. Sin embargo, encontrarás excepciones obvias; por ejemplo, un clérigo no necesita iniciativa a la hora de lanzar un *curar heridas leves* sobre un amigo después del combate. El uso de conjuros y habilidades se produce a menudo fuera del combate, y está bien así. Los ataques, las acciones preparadas, las cargas y otras acciones han sido concebidas para simular el combate y su uso es más adecuado dentro de la estructura del asalto.

Observa la siguiente situación: fuera del combate, Lidda decide accionar una misteriosa palanca que ha descubierto en una sala a la que acaba de acceder. Mialee, quien está de pie a su lado, piensa que el poco meditado plan de Lidda no es bueno. Mialee intenta detener a Lidda. La mejor manera de resolver esto es usando las reglas de combate como sigue: Lidda y Mialee tiran iniciativas. Si Lidda gana, acciona la palanca. Si gana Mialee, agarra a Lidda, pasando a ataque cuerpo a cuerpo (como si se tratara de una presa). Si Mialee tiene éxito, Lidda deberá decir si se resiste o no (puesto que Mialee es una buena amiga, sujetarle el brazo debería ser suficiente para hacerla parar). Si Lidda sigue en sus trece, usa las reglas de apresar para determinar si Mialee puede detener o no a Lidda.

Tomar decisiones para acciones preparadas

La acción preparada de antemano es particularmente indefinida en su final, y requiere que exijas que los jugadores que la utilizan sean tan específicos como sea posible a la hora de explicar lo que van a hacer. Si el personaje prepara una acción para que un conjuro se active cuando un enemigo caiga sobre él, deberá especificar cuidadosamente el conjuro (e incluso estaría justificado que le hicieras especificar un enemigo en concreto, uno del que el personaje fuera conciente en ese momento o que pudiese provenir de una determinada dirección).

Si un personaje especifica que prepara una acción y cuando llega el momento decide no realizarla, la regla general es que el personaje puede guardar su acción preparada. Dado que el combate es a menudo rápido y confuso, estás en tu derecho de ponérselo más difícil a alguien

VARIANTE: GOLPES Y FALLOS AUTOMÁTICOS

El *Manual del jugador* dice que una tirada de ataque en la que el resultado sea un 1 natural (un 1 en el dado) es un fallo siempre. Un 20 natural (un 20 en el dado) es siempre un acierto.

Esta regla quiere decir que el más insignificante kóbold puede alcanzar al personaje más diestro, con mejor armadura y protección mágica si logra un 20. También implica que, independientemente del apoyo mágico, experiencia y entrenamiento de un guerrero, éste fallará ante un enemigo el 5% de las veces.

Un modo diferente de verlo es tratar el 1 como si fuese un -10. Alguien con un bonificador al ataque de +6 obtendría un –4 como resultado, con lo que no da a nada. Alguien con un +23 de bonificador golpearía una CA de 13 o inferior. En el otro extremo, un 20 natural se considera una tirada de 30. Incluso alguien con una penalización de –2 al ataque golpearía una CA de 28 con semejante tirada.

VARIANTE: TIRADA DE DEFENSA

Un mayor grado del aleatoriedad puede, en ocasiones, eliminar el previsible desenlace de que un personaje de alto nivel siempre da en el blanco, o que uno de bajo nunca tiene la más mínima oportunidad. Una buena forma de introducir este grado de aleatoriedad es permitir a los personajes hacer tiradas de defensa (u obligarles). Cada vez que un personaje es atacado, mejor que usar su invariable CA, tira 1d20 y suma todos sus modificadores de CA. Cada ataque se convierte en una tirada enfrentada, y el atacante y el defensor comparan sus tiradas modificadas. Una forma de verlo es que sin la tirada de defensa, los personajes "eligen 10" en cada asalto y, por tanto, están usando una base de 10 como CA.

La tirada de defensa puede expresarse así:

1d20 + (CA - 10)

Por ejemplo, un paladín ataca a un guerrero maligno. El paladín obtiene un 13 y suma su bonificador de ataque obteniendo un total de 23. El guerrero efectúa su tirada de defensa y obtiene un 9. Suma sus bonificadores de defensa (todo aquello que modifica la CA incluyendo la armadura) que totalizan +11. El total del guerrero es 20, menos que 23, por lo que el paladín acierta.

Ésta es una variante muy útil, sobre todo en niveles altos, donde los guerreros siempre tienen éxito en su primer ataque, mientras que los demás lo tienen pocas veces. Por desgracia, el juego puede ralentizarse, al doblar en la práctica el número de tiradas a realizar. Puede llegarse a un acuerdo y hacer una tirada de defensa que sirva para todo el asalto, siendo usada para todos los ataques sufridos durante ese mismo asalto.

que la prepara pero que, llegado el momento, no la realiza. Tienes dos opciones:

- Permitir que el personaje siga con la siguiente acción a expensas de perder la acción preparada.
- Permitir que haga una prueba de Sabiduría (CD 15) para evitar llevar a cabo la acción. Así, si un personaje cubre una puerta con una ballesta, puede hacer una prueba de Sabiduría para evitar disparar-la cuando un amigo la cruza. Una prueba con éxito implica que no dispara, y sigue preparado para disparar al necrófago que persigue a su amigo. Un fallo implica que completa la acción preparada y dispara a la primera criatura que cruza la puerta: su amigo.

Los jugadores despiertos pronto aprenderán que es mejor ser concreto que hacer afirmaciones generales. Si un personaje cubre una puerta con una ballesta, podría decir: "Disparo al primer enemigo que cruce la puerta". Aunque los jugadores pueden beneficiarse al ser concretos en sus afirmaciones, deberías decidir cuándo son demasiado concretos. "Cubro la puerta y disparo al primer necrófago no herido que la cruce" sería demasiado específico. Teniendo en cuenta que todo ocurre en un momento, no parece fácil distinguir "un necrófago no herido" de uno herido. Depende de ti, en última instancia.

No permitas a los jugadores que usen las acciones preparadas fuera del combate. Mientras que los ejemplos dados arriba son aceptables en medio de un encuentro, un personaje no puede usar una acción preparada para cubrir una puerta con su ballesta fuera del combate. Está bien que un jugador diga que cubre la puerta, pero eso sólo significa que si algo la atraviesa, difícilmente será tomado por sorpresa. Si quien entra no es consciente de su presencia, el personaje que cubre la puerta tendría una acción parcial puesto que ha sorprendido al que entra, pudiendo por ello disparar su arma. De otro modo, tendría que tirar iniciativa normalmente.

TIRADAS DE ATAQUE

Tirar un d20 para ver si un ataque tiene éxito es el pan nuestro de cada día en los encuentros de combate. Es la tirada más común en toda campaña. Por eso, corre el riesgo de convertirse en algo aburrido. Cuando una tirada tan excitante e importante como aquella de la que depende el éxito o fracaso en el combate se vuelve tediosa, tienes que ponerle remedio como sea.

Las tiradas de ataque se vuelven aburridas cuando el jugador siente que no son más que un desenlace esperado, o que su personaje no tiene posibilidad alguna de tener éxito. Una de las formas en que las reglas tratan este problema es mediante el uso de los bonificadores decrecientes en los ataques múltiples. Aun cuando el primer ataque de un personaje siempre lo acierte todo, esto no tiene por qué ser verdad en el segundo o en el tercero.

La descripción visual es un buen antídoto contra el muermo en el caso de las tiradas de ataque. No es sólo un golpe, sino un corte sobre el cuello del dragón que deja escapar una gota de hediondo icor. Busca más adelante consejos acerca de las descripciones.

Golpes críticos

Cuando alguien obtiene un 20 en una tirada de ataque, debes asegurarte de que queda claro que eso significa una amenaza de crítico, no un crítico. Si llamamos a esta tirada "amenaza", aumentaremos las expectativas ante la tirada que confirmará el hecho. Cuando se consigue un crítico, una parte vital de la criatura es golpeada. Es tu oportunidad de ofrecer una imagen narrativa con todo lujo de detalles que mantenga la tensión al más alto nivel: "El mazazo alcanza al orco de pleno en un lado de su enorme cabeza (deja escapar un tosco gemido) a la vez que sus rodillas se doblan a causa del impacto".

Algunos seres son inmunes a los críticos porque no tienen órganos vitales, puntos débiles o diferencias entre una parte del cuerpo y otra. Un gólem de piedra es una masa de piedra compacta y con forma humanoide. Un fantasma es todo vapor insustancial. Un cieno gris no tiene una parte frontal, una central o una trasera.

DAÑO

Puesto que el combate es una parte importante del juego, el empleo del daño es también una parte importante cuando se es DM.

Daño no letal

Cuando tenga lugar un combate, asegúrate de que describes de forma diferente el daño letal y el no letal. La distinción debería ser clara tanto en la imaginación de los jugadores como en las hojas de los personajes.

Usa el daño no letal en tu beneficio. Es una herramienta muy valiosa si tus planes de aventura incluyen la captura o derrota de tus PJs y no quieres arriesgarte a matarlos. No obstante, si los oponentes de los PJs acaban inflingiéndoles daño no letal con demasiada frecuencia, los jugadores empezarán a perder el sentimiento de que sus personajes están en peligro. Usa el daño no letal con mucha moderación, pero con ánimo efectista.

Los jugadores, por lo general, odian que sus personajes sean capturados. Cuando tus PNJs comiencen a causar daño no letal sobre los personajes, puede que los PJs se preocupen más que si estuviesen recibiendo daño normal.

TRAS EL TELÓN: GOLPES CRÍTICOS

Los golpes críticos existen en el juego para ofrecer momentos de emocionante tensión. No obstante, los críticos son mortales. Los PJs, durante el transcurso de una sola sesión de juego, por no hablar de una campaña, son objeto de muchas más tiradas de ataque que cualquier PNJ, pues se ven involucrados en todas las luchas mientras que los PNJs sólo en una (en la que son derrotados por los PJs). Así, se van a descargar más críticos sobre cada PJ que sobre cada PNJ (aunque el PNJ no conseguirá sobrevivirlos). Cualquier PJ tiene más posibilidades de sobrevivir a un encuentro, aunque un crítico contra el personaje puede cambiarlo todo. Ten siempre en cuenta este hecho potencial y decide cómo vas a tratar el tema en el futuro.

La razón por la que los críticos multiplican el daño, más que la propia tirada, es que a niveles altos adquieren relevancia. Cuando un guerrero de nivel alto suma un +5 a su daño por magia y un +10 por su Fuerza aumentada también mágicamente, el resultado de 1d8 de la espada larga se convierte en algo trivial, incluso si se dobla con un crítico. Es al multiplicar todo el daño, tanto dado como bonificadores, cuando el crítico se vuelve peligroso. De hecho, si se dan uno o dos críticos, pueden decidir el curso de la lucha. Por eso hacen el juego más interesante y a la vez más incontrolable.

Recuerda, un crítico parece que produzca una cantidad ingente de daño pero la diferencia entre el daño doblado de un crítico y un golpe no es mayor que la diferencia entre un fallo y un golpe. El crítico triple, no obstante, es como dar golpes de más dos veces, y un cuádruple es como golpear tres veces más.

Las armas del *Manual del jugador* están equilibradas teniendo la siguiente idea en mente: las armas que pueden triplicar el daño con críticos, sólo lo hacen con el 20 natural. Las que doblan el daño, lo hacen sobre 19-20. Las hachas son grandes y pesadas. Son, sin duda, difíciles de utilizar con eficacia, pero cuando se hace así, el efecto es devastador. Un verdugo usa el hacha por esa razón. Las espadas son más precisas (los espadachines dan golpes decisivos más a menudo, aunque no son tan definitorios como aquellos asestados por las hachas). Se han tenido en consideración algunos otros factores (el alcance, la habilidad de usar un arma como arrojadiza y otros), pero ésta es, en su mayor parte, la regla básica que viene de la experiencia. Sería un error añadir a la lista nuevas armas que produjeran críticos con triple daño al obtener 19-20 (estos resultados se pueden conseguir a través de la magia o dotes, pero no deberían ser algo intrínseco del arma).

VARIANTE: MOLIDO

En definitiva, el daño no es importante hasta que el PJ queda inconsciente o muerto; no tiene efecto alguno mientras permanece de pie y luchando. No obstante, es fácil imaginar que pudiese ser golpeado con tanta rudeza que estuviera molido, más que inconsciente o muerto.

Al aplicar esta variante, cuando un personaje pierde de una sola vez la mitad de sus puntos de golpe actuales (del momento), queda molido. Durante el siguiente turno sólo podrá realizar acciones parciales y, tras ese turno, dejará de estar molido.

Si escoges esta variante, te llevará a luchas ligeramente más rápidas, ya que sufrir daño reduce de algún modo la capacidad de producirlo. También puede aumentar el factor de azar al crecer la importancia de producir daño real, aunque no letal. También hace que los puntos de golpe sean más importantes; los clérigos tendrían que curar a los guerreros mucho antes de que existiese el peligro de muerte, puesto que existe también el riesgo de quedar molidos. Finalmente, de cara a un contendiente de superior valía, será más fácil que tenga mala suerte. Este factor será, a la larga, menos favorable para los PJs que para los PNJs.

VARIANTE: MUERTE POR DAÑO MASIVO BASADA EN EL TAMAÑO

Si una criatura sufre 50 puntos de daño o más de un solo ataque, debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza o morir. Esta regla se ha creado principalmente para dar un giro hacia el realismo con el sistema abstracto de pérdida de puntos de golpe. Como toque adicional de realismo, puedes variar el umbral de daño masivo según el tamaño, de manera que cada nivel por encima o por debajo de tamaño Mediano aumente o disminuya ese umbral en 10 pg. Esta variante perjudica a gnomos, medianos, familiares y algunos animales de compañía, mientras que favorece, por lo general, a los monstruos.

Tamaño	Mi	D	Me	P	M	G	E	Ga	C
Daño	10	20	30	40	50	60	70	80	90

VARIANTE: DAÑO A ZONAS DETERMINADAS

Muchas veces, a pesar de la naturaleza abstracta del combate, vas a querer aplicar daño a una parte del cuerpo en concreto; como por ejemplo cuando las llamas prendan las manos de un personaje, cuando camine sobre abrojos o cuando esté mirando por el ojo de la cerradura y alguien dispare una flecha por el agujero desde el otro lado (es más frecuente que esta situación se produzca ante maquiavélicas trampas que pretenden cercenar los pies, aplastar dedos...).

Cuando una parte específica del cuerpo sufra daño puedes aplicar un penalizador –2 a todas las acciones que se lleven a cabo usando esa parte del cuerpo. Por ejemplo, si los dedos de un guerrero sufren un corte, realizará las tiradas de ataque con un arma en esa mano a –2 y sufrirá un penalizador –2 en las pruebas de habilidad que impliquen el uso de las manos. Si un personaje camina sobre abrojos sufre un –2 a las pruebas que impliquen el uso de los pies (además de los efectos descritos en el *Manual del jugador*).

El capítulo 8 de este libro define los efectos que causa el daño sobre partes específicas del cuerpo, por ejemplo cuando un personaje queda cegado o ensordecido. Junto con esta información, usa la tabla siguiente como guía para saber qué tiradas se ven modificadas por los daños en partes concretas del cuerpo.

Estas penalizaciones duran hasta que el personaje sana (por magia o descanso). Para heridas menores (como pisar un abrojo), las penalizaciones se anulan con una prueba de Sanar (CD 15), un punto sanado mágicamente o un día de descanso.

Puedes también dejar que se haga una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño recibido) para "aguantar el dolor" e ignorar la penalización. Además, estas penalizaciones no deberían apilarse: las heridas en las dos manos no confieren un –4 de penalización.

Localiz.	Afecta a:
Mano	Las pruebas de Abrir cerraduras, Arte, Escapismo, Falsificar, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Sanar, Trepar, y Uso de cuerdas; tiradas de ataque.
Brazo	Las pruebas de Trepar y Nadar; las tiradas de ataque; las pruebas de Fuerza.
Cabeza	Todas las tiradas de ataque, TS y pruebas.
Un ojo	Las pruebas de Avistar, Buscar, Tasación, Falsificar, Descifrar escritura, Abrir cerraduras, Inutilizar mecanismo, Arte, Averiguar intenciones y Conocimiento de conjuros; pruebas de Supervivencia (para seguir rastros); pruebas de iniciativa; pruebas de Destreza, los TS de Reflejos. Un daño grave en los dos ojos deja ciego al personaje.
Un oído	Las pruebas de Escuchar; pruebas de iniciativa. Un daño grave en los dos oídos deja sordo al personaje.
Pie/Pierna	Las pruebas de Trepar, Nadar, Piruetas, Saltar, Montar, Equilibrio y Moverse sigilosamente; las salvaciones de Reflejos; las pruebas de Destreza.

VARIANTE: EQUIVALENCIAS ENTRE ARMAS

El grupo mata a una draña armada con espadas cortas mágicas. Al pícaro mediano del grupo le encantan. Incluso el explorador humano del grupo quiere una. Como DM, les recuerdas amablemente que como son espadas cortas, son armas Grandes (ver 'Categorías de armas' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*). El explorador humano puede usar una de ellas como un arma a una mano con un penalizador –2, y el pícaro humano puede usar una como un arma a dos manos con un penalizador –4.

Las reglas de las categorías de armas están basadas en la idea de que la mayoría de las armas no se parecen a las versiones más pequeñas o más grandes de otras armas, ni se usan de la misma forma. La forma de una espada larga refleja su uso principal; no se trata sólo de una daga grande. Esta variante sugiere las equivalencias entre armas para los DMs que deseen que a sus jugadores les sean de más utilidad las armas de los monstruos. Si un arma tiene un equivalente, un personaje que tenga competencia con su equivalente podrá usar el arma sin penalizadores.

En la siguiente tabla, busca el arma Intermedia en cuestión en la columna de la izquierda y después sigue la línea hasta encontrar el tamaño de la criatura en cuestión. Por ejemplo, un hacha de batalla Intermedia es equivalente en este sistema a un hacha de mano Grande. Como alternativa, busca el tamaño del portador y baja por esa columna hasta encontrar su arma. La columna de armas muestra entonces a qué equivale para un personaje Mediano. Por ejemplo, un hacha de batalla Grande es equivalente en este sistema a una gran hacha Mediana.

EQUIVALENCIAS ENTRE ARMAS

Arma	Tamaño del arma equivalente		
Mediana	**Menuda**	**Pequeña**	**Grande**
Clava	—	Gran clava	Cachiporra*
Daga	Espada larga	Espada corta	—
Dardo	Lanza	Lanza corta	—
Espada corta	Espadón	Espada larga	Daga
Espada larga	—	Espadón	Espada corta
Espadón	—	—	Espada larga
Gran clava	—	—	Clava
Gran hacha	—	—	Hacha de batalla
Hacha de batalla	—	Gran hacha	Hacha de mano
Hacha de mano	Gran hacha	Hacha de batalla	—
Lanza	—	—	Lanza corta
Lanza corta	—	Lanza	Dardo
Mangual ligero	—	Mangual pesado	—
Mangual pesado	—	—	Mangual ligero
Maza ligera	—	Maza pesada	—
Maza pesada	—	—	Maza ligera
Pico ligero	—	Pico pesado	—
Pico pesado	—	—	Pico ligero

*Una cachiporra inflige daño no letal

Cuando parezca apropiado, puedes hacer que algunos efectos dañinos conlleven daño no letal. Por ejemplo, una variante del Capítulo 8 (pág.302) dice que puedes convertir en daño no letal el primer 1d6 de daño de una caída. Si lo deseas, puedes hacer esto mismo en otros casos, dependiendo de las circunstancias. Si un aldeano tira una piedra contra un caballero, también puede considerarse daño no letal. Algunos tipos de daño nunca deberían ser no letales: las heridas de perforación y la mayoría de ataques por energía, como el fuego.

EFECTO DEL TAMAÑO DE UN ARMA

Cuando las armas cambian de tamaño, cambian otros muchos factores al mismo tiempo. El *Manual del jugador* discute los efectos del tamaño según el peso y el coste. De acuerdo con el apartado 'Cualidades de las armas' de ese libro, los costes proporcionados son para las versiones Pequeñas e Intermedias de las armas. Las versiones Grandes cuestan el doble. La misma sección dice que se divida por la mitad ese peso para las versiones Pequeñas, y se doble para las Grandes.

Para calcular el daño que inflige un arma mayor o menor de lo normal, determina primero cuántas categorías de tamaño la separan de Mediano. Una espada larga (normalmente Mediana, usada comúnmente por seres Medianos) en manos de un gigante de las nubes Enorme aumenta dos categorías de tamaño. Por cada cambio de categoría, consulta las tablas siguientes, buscando el daño original del arma en la columna izquierda y siguiendo esa línea hasta encontrar el daño nuevo.

TABLA 2–2: DAÑO AUMENTADO DEL ARMA POR TAMAÑO

Daño arma	Número de categorías de tamaño aumentadas			
Mediana	Uno	Dos	Tres	Cuatro
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

TABLA 2–3: DAÑO DISMINUIDO DEL ARMA POR TAMAÑO

Daño arma	Número de categorías de tamaño disminuidas			
Mediana	Uno	Dos	Tres	Cuatro
1d2	1	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

Un arma sólo puede disminuir cuatro veces su tamaño. Las armas que infligen menos de 1 punto de daño no tienen efecto. Una vez que un arma inflige sólo 1 punto de daño, deja de ser un arma si se encoge más.

ARMAS DEFLAGRADORAS

Un arma deflagradora es un arma a distancia que se rompe al impactar, salpicando o dispersando su contenido sobre su objetivo y las criaturas u objetos cercanos. La mayoría de las armas deflagradoras consisten en líquidos, como ácido y agua bendita, en viales rompibles como pueden ser frascos de cristal. Los ataques con estas armas son ataques de toque a distancia. El ataque con las armas deflagradoras se cubre en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*.

CONJUROS DE ÁREA

Estos conjuros no se centran en una sola criatura sino en un volumen de espacio y, por tanto, deben encajar en el tablero para que puedas determinar quién está afectado y quién no. Da por seguro que tendrás que usar decisiones *ad hoc* cuando apliques sobre el tablero las áreas de los conjuros. Utiliza las ayudas visuales de las páginas 305 a 310 y lo siguiente como guía general.

Explosiones y emanaciones: para usar un conjuro sobre el tablero, el lanzador tiene que designar en él una intersección de líneas que haga de centro del efecto. Desde esa intersección, resulta sencillo medir un radio usando la escala que el tablero ofrece. Si tuvieses que dibujar un círculo sobre el tablero, con la intersección designada como

VARIANTE: MUERTE INSTANTÁNEA

Cuando tus jugadores o tú obtenéis un 20 natural en una tirada de ataque, se tira el crítico para ver si se consigue una tirada crítica. Si esta tirada crítica es también un 20 se considera un preludio a una muerte instantánea. Ahora se hace una tercera tirada, una tirada de muerte instantánea. Si esta tirada consigue acertar sobre el objetivo (igual que con una tirada normal de crítico tras una amenaza), éste muere instantáneamente. Las criaturas inmunes a los golpes críticos también lo son a la muerte instantánea.

La muerte instantánea sólo es aplicable a los 20 naturales, sin tener en consideración el rango de amenaza de un combatiente o un arma (de no ser así, las armas, dotes y poderes mágicos que mejoran los rangos de amenaza resultarían mucho más poderosos de lo que debieran).

La variante de muerte instantánea hace que el juego sea más letal, y que el combate dependa más de la suerte. En cualquier competición, la suerte aumenta las posibilidades de los mediocres. Puesto que los PJs ya vencen en la mayoría de las contiendas, una regla que introduzca factores de azar en el combate perjudicará a los PJs más que a sus enemigos.

VARIANTE: GOLPES CRÍTICOS MÁS MODERADOS

En lugar de hacer los golpes críticos tan letales, puedes moderarlos. Hazlo reduciendo el rango de amenaza de cada arma en un intervalo. Las armas con un rango de amenaza de 20 y multiplicador ×2 de daño no hacen críticos.

Rango de amenaza normal	Rango de amenaza más moderado	Mult. de daño normal	Mult. de daño más moderado
20	—	×2	—
19-20	20	×3	×2
18-20	19-20	×4	×3

Esta variante disminuye el valor de las dotes o los poderes mágicos que mejoran los rangos de amenaza, hace ligeramente más bajo el valor de la inmunidad de un monstruo a los golpes críticos, y reduce el azar en los combates.

VARIANTE: FALLOS CRÍTICOS (PIFIAS)

Si quieres contemplar la posibilidad de que en combate un personaje pifie con su arma, haz lo siguiente: cuando un jugador obtenga un 1 en su tirada de ataque, dile que haga una prueba de Destreza (CD 10). Si falla, su personaje comete una pifia. Tienes que decidir qué quiere decir pifiarla, pero por regla general, el personaje perderá un turno de actividad intentando recuperar el equilibrio, recoger un arma caída, aclarar su cabeza, reponerse o lo que sea.

Las pifias no son apropiadas para todas las partidas. Pueden añadir diversión e interés al combate, pero también pueden no ser muy agradables. Sin duda, aumentan el papel del azar en el combate. Usa esta variante sólo después de haberlo pensado bien.

centro, cada casilla que en su mayor parte forme parte del círculo, formará también parte del área de efecto del conjuro.

Conos: determinar el área de efecto de un conjuro de área cónica requiere que el lanzador declare una dirección y una intersección en que se genera el cono. Desde allí, el cono se expande un cuarto de círculo.

Otros: aplica las áreas al tablero tan bien como puedas, usando las reglas proporcionadas antes, y acuérdate de afectar las casillas siempre con el mismo criterio en zonas que difieran en diagonal.

CRIATURAS GRANDES Y PEQUEÑAS EN COMBATE

Las criaturas de tamaño inferior a Pequeño o superior a Mediano tienen reglas especiales con respecto a su posición. Estas reglas se refieren a los "frentes" o lados, y a su alcance.

La tabla 2–4: tamaños de criaturas, resume las características de cada una de las nueve categorías de tamaño. Las columnas "Altura máxima" y "Peso máximo" son sugerencias, no límites inamovibles; por ejemplo, casi todas las criaturas Medianas pesan entre 50 y 500 lb., pero existen excepciones. Las cifras de las columnas "Espacio" y "Alcance natural" se explican a continuación.

Espacio: el espacio es el ancho de la casilla que necesita una criatura para luchar sin penalizadores (ver 'Atravesar sitios estrechos', más adelante). Esta anchura determina cuántas criaturas pueden luchar hombro con hombro en un corredor de 10' de ancho, y cuántos oponentes pueden atacar a una criatura a la vez. El espacio de una criatura no tiene lado frontal, trasero, izquierdo ni derecho, pues los combatientes se mueven constantemente y dan vueltas durante la batalla. A no ser que una criatura permanezca inmóvil, en realidad no tiene un lado frontal ni izquierdo que puedas localizar en el tablero.

Alcance natural: el alcance natural es lo lejos que puede llegar una criatura cuando lucha. La criatura amenaza el área que está dentro de esa distancia. Recuerda que cuando mides en diagonal, cada segunda casilla cuenta como dos casillas. La excepción es una criatura que tenga alcance de 10', que amenaza a objetivos que se encuentren a 2 casillas de la suya (esto es una excepción a la regla de que 2 casillas en diagonal miden 15').

Como regla general, considera que las criaturas son tan altas como su espacio, lo cual quiere decir que una criatura puede alcanzar una distancia equivalente a su espacio más su alcance.

Criaturas grandes

Las criaturas de tamaño Grande o superior con armas de alcance pueden golpear hasta el doble de su alcance natural pero no pueden usar sus armas a menos de su alcance natural.

Una criatura puede moverse a través de una casilla ocupada si tiene como mínimo tres categorías de tamaño más que su ocupante.

TABLA 2–4: TAMAÑOS DE CRIATURAS

Tamaño	Altura máxima[1]	Peso máximo[2]	Espacio	Alcance natural (alto)	Alcance natural (largo)
Minúsculo	6" o menos	1/8 lb.	1/2'	0'	0'
Diminuto	1'	1 lb.	1'	0'	0'
Menudo	2'	8 lb.	3/2'	0'	0'
Pequeño	4'	60 lb.	5'	5'	5'
Mediano	8'	500 lb.	5'	5'	5'
Grande	16'	4.000 lb.	10'	10'	5'
Enorme	32'	32.000 lb.	15'	15'	10'
Gargantuesco	64'	250.000 lb.	20'	20'	15'
Colosal	64' o más	250.000 lb. o más	30' o más	30' o más	20' o más

[1] La altura en un bípedo, y la longitud (desde el hocico hasta la base de la cola) de un cuadrúpedo.

[2] Suponiendo que la criatura sea igual de densa que un animal corriente. Una criatura de piedra pesará mucho más, y una gaseosa, mucho menos.

Criaturas muy pequeñas

Las criaturas Diminutas, Menudas o Pequeñas no tienen alcance natural. Deben entrar en la casilla del oponente (y se ven sujetas por tanto a un ataque de oportunidad) para atacar a un oponente cuerpo a cuerpo, a no ser que lleven armas que les proporcionen al menos 5' de alcance.

Como las criaturas Diminutas, Menudas o Pequeñas no tienen alcance natural, no suelen conseguir ataques de oportunidad. Algunas criaturas específicas pueden ser la excepción, o pueden llevar armas de alcance que amenacen las casillas adyacentes.

Mezclarlo todo

Dos criaturas cuya diferencia de categorías de tamaño sea inferior a dos no pueden ocupar los mismos espacios en el combate excepto en circunstancias especiales (por ejemplo, al hacer una presa, cabalgar sobre una montura, o encontrarse inconscientes o muertas).

Las criaturas cuya diferencia de categorías de tamaño sea dos podrán ocupar el mismo espacio sin que sucedan circunstancias especiales. Divide por dos el número normal de criaturas que generalmente podrían ocupar el espacio (no se permiten fracciones).

Las criaturas pueden ocupar la misma casilla si su diferencia de categorías de tamaño es de tres o más. Por ejemplo, un humano podría ocupar una de las casillas que ocupa un gusano púrpura.

Ejemplo: un humano (Mediano) lucha contra un gigante de las nubes (Enorme). El humano ocupa un espacio. El gigante de las nubes ocupa aproximadamente nueve espacios. Si el humano tratara de ocupar uno de los espacios del gigante, cabrían la mitad del número normal de humanos, puesto que las criaturas tienen una diferencia de dos categorías de tamaño. Como esto sólo permite que quepa medio humano, éste no puede ocupar uno de los espacios del gigante si no está haciéndole una presa.

Ejemplo: un mediano (Pequeño) lucha contra el mismo gigante de las nubes. El mediano, al igual que el humano, ocupa un espacio. Si el mediano trata de ocupar uno de los espacios del gigante, el número normal de medianos (uno) cabría, ya que las criaturas tienen una diferencia de tres categorías de tamaño entre sí.

Si una criatura se encuentra al menos en uno de los espacios ocupados por una criatura mayor cuando la segunda sale de ese espacio sin usar el ajuste de 5' o una acción de retirada, la criatura más pequeña consigue ataques de oportunidad contra la criatura que se marcha.

Puesto que una criatura puede atacar dentro de su propio espacio (a no ser que esté armada con un arma de alcance), una criatura de tamaño inferior en uno de los espacios ocupados por otra criatura no puede usar la acción de retirada.

En cualquier momento en el que una criatura aliada ocupe el espacio de un oponente (sea en la misma casilla de el tablero o en casillas separadas), las criaturas aliadas se proporcionan la una a la otra el beneficio del flanqueo. Si una criatura ocupa parte del espacio de un oponente, proporciona flanqueo a todas las criaturas aliadas que estén fuera del espacio del oponente.

Ejemplo: una escuadra de medianos (Pequeños) atacan a un terrarón (Enorme). El terrarón ocupa un espacio de tres casillas en diagonal. Puesto que los medianos tienen una diferencia de tres o más categorías de tamaño con respecto al terrarón, pueden entrar en el espacio que éste ocupa. Cada mediano sólo puede ocupar un espacio, pero el terrarón ocupa nueve casillas, así que un máximo de nueve medianos pueden ocupar el mismo espacio que el terrarón. Los medianos se proporcionan flanqueo unos a otros.

Atravesar sitios estrechos

Una criatura puede pasar a través de un espacio tan estrecho como la mitad de su espacio. Al hacerlo, se mueve a la mitad de su velocidad normal. Sufre un penalizador –4 en las tiradas de ataque y un penalizador –4 a la CA. Mientras una criatura pasa a través de un espacio estrecho, no es posible que otras criaturas más pequeñas ocupen también ese espacio.

Una criatura puede moverse a través de un espacio con el techo a la mitad de su altura con los mismos penalizadores (en espacios que sean

estrechos y bajos, duplica los penalizadores). Puede moverse a través de un espacio con el techo a 1/4 de su altura, pero debe hacerlo tumbado y arrastrándose. Se aplican los penalizadores y restricciones normales por estar tumbado.

Estar en sitios reducidos

Una criatura puede encontrarse sobre una cúspide rocosa, luchar encima de un carro, o sacar provecho de la cobertura que proporciona un agujero en el suelo. En tales casos, el espacio de la criatura disminuye para adaptarse al espacio disponible de suelo, pero sus ataques no se ven afectados debido a que la parte superior de su cuerpo no se encuentra restringida. Puede usar armas y el alcance natural sin penalizadores.

PRUEBAS DE HABILIDAD Y DE CARACTERÍSTICA

Todo el juego se puede reducir a que los personajes intentan cumplir diversos objetivos, el DM determina lo difíciles de cumplir que son, y los dados determinan si tienen éxito o no. Mientras que el combate y el lanzamiento de conjuros tienen sus propias reglas para determinar el grado de dificultad de las acciones, con las pruebas de habilidad y de característica se resuelve prácticamente todo lo demás.

MODIFICAR LA TIRADA O LA CD

Las circunstancias pueden modificar la tirada de dados de un personaje, y la CD necesaria para tener éxito.

- Las circunstancias que mejoran la actuación, como tener las herramientas adecuadas para el trabajo, obtener ayuda de otro personaje, o disponer de información privilegiada, otorgan un bonificador a la tirada de dados.
- Las circunstancias que obstaculizan la actuación, tales como verse forzado a usar herramientas improvisadas o información contradictoria, imponen una penalización a la tirada de dado.
- Las circunstancias que hacen las tareas más fáciles, como una audiencia amigable o condiciones ambientales favorables, hacen la CD más baja.
- Las circunstancias que hacen las tareas más difíciles, tales como una audiencia hostil o realizar un trabajo que deba ser irreprochable en todo, hacen la CD más elevada.

EL MEJOR AMIGO DEL DM

Una circunstancia favorable otorga un bonificador +2 a una prueba de habilidad (o un -2 a la CD); y una desfavorable, un penalizador –2 (o un +2 a la CD). Toma buena nota de esta regla porque puede ser la única que necesites.

Mialee corre por un pasillo, huyendo de un contemplador. Un poco más adelante, al doblar la esquina, aguardan dos ogros. ¿Oye Mialee a los dos ogros mientras se preparan para la emboscada? El DM pide una prueba de Escuchar y establece que su huida del contemplador hace menos probable que vaya con cuidado: –2 a la prueba. Pero uno de los ogros está poniendo a punto una trampa de rastrillo y la manivela del torno hace mucho ruido: –2 a la CD. Mialee sabe, por haberlo oído de otro aventurero, que a los ogros de este dungeon les gusta preparar emboscadas a los aventureros: +2 a la prueba. Sus oídos siguen pitando a causa del *alarido* que lanzó contra el contemplador: –2 a la prueba. Hay mucho ruido en el dungeon a causa del rugido del dragón que habita en el nivel inferior: +2 a la CD.

Puedes añadir modificadores indefinidamente (y hacerlo no es bueno puesto que ralentiza el juego), pero la cuestión es que más que el bonificador total a la prueba de Escuchar del PJ, los únicos números que el DM y el jugador necesitan recordar al calcular todos los modificadores de la situación son +2 y –2. Hay múltiples condiciones que se suman para otorgar un modificador final a la prueba y un resultado final a la CD.

Más allá de la regla: modificar esta regla es perfectamente aceptable por tu parte. Para circunstancias extremamente favorables o contrarias, puedes usar modificadores mayores de +/–2. Por ejemplo, puedes decidir que algo es prácticamente imposible y modificar su CD a 20. Modifica estas cifras como mejor te parezca, usando modificadores de 2 a 20.

PERFILAR LAS TAREAS

Una tarea es cualquier cosa que requiera una tirada de dados. Trepar a la mitad de tu velocidad es una tarea, así como lo es hacer un cántaro, a pesar del hecho de que uno dura segundos y el otro horas (incluso días).

Una tarea única puede ser cualquiera de las siguientes:

- Mover una distancia prefijada (se cubre en la descripción de la habilidad correspondiente)
- Crear un objeto
- Influenciar a una persona, criatura o grupo (el DM decide si los PNJs actúan como individuos o como grupo)
- Interactuar con un objeto (abrir una puerta, romper una tabla, atar una cuerda, liberarse de unos grilletes, forzar una cerradura)
- Evaluar y obtener una información
- Buscar o rastrear una zona (como se indica en la descripción de la habilidad y dote correspondiente)
- Percibir un sonido o imagen (el DM decide si los PNJs actúan como individuos o como grupo)

Las diferentes habilidades tratan los conceptos de tarea de diferentes modos. De hecho, la misma habilidad puede realizar tareas de diversas maneras, dependiendo de lo que esté haciendo el personaje. Por ejemplo, Sanar permite a quien cura estabilizar a un personaje o contribuir a proporcionar el valor de curación de una noche de descanso a todo un grupo. Las dos son tareas únicas que requieren sólo una tirada.

En ocasiones, no obstante, una tarea requiere más de una tirada. El DM debe decidir, por ejemplo, si el personaje que intenta usar Averiguar intenciones con un grupo de ogros debe considerarlos como si se tratara de un grupo (una sola prueba) o como individuos (una prueba para cada ogro).

Si dos grupos diferentes se acercan desde lejos a un personaje, éste deberá hacer dos pruebas de Avistar para verlos si el DM ha decidido que, en realidad, son dos grupos distintos. Si un personaje busca en una pared con la habilidad de Buscar, puede encontrar varios objetos relevantes, pero cada objeto necesita una prueba por separado. En tal caso, el DM debe hacer la segunda tirada (y la tercera, etc.) en secreto. Pedir al jugador que realice tres pruebas es darle información suplementaria que no debe tener.

A continuación, unos ejemplos de labores a largo plazo (y de cuántas tareas se componen).

Personaje de guardia: el resto del grupo duerme mientras Mialee hace guardia. El DM pide que haga una prueba de Escuchar pasada media hora de la guardia, y la supera. Oye unos ruidos en unos matorrales cercanos (un trasgo que trata de sorprender al grupo). Mialee decide investigar, y el DM pide una prueba enfrentada a la de Esconderse del trasgo. Mialee no descubre nada (el trasgo se oculta con éxito), así que regresa donde estaba haciendo la guardia. Más tarde, el DM pide otra prueba de Escuchar (pues el trasgo trata de moverse de nuevo) y vuelve a superarla. Esta vez pilla al trasgo y el resto del grupo se despierta para enfrentarse al enemigo. Después vuelven a dormir y ella prosigue su guardia. El DM pide otra prueba de Escuchar aunque sabe que no hay nada que escuchar esta vez.

La tarea de estar de guardia ha hecho que esta vez hayan sido tres las pruebas de Escuchar, esencialmente porque la guardia fue dividida en tres partes: al principio, tras realizar la prueba para el trasgo la segunda vez y después de haber dado cuenta del mismo.

Cabalgar: Soveliss cabalga sobre su caballo por terreno pedregoso, sin hacer prueba alguna por esta tarea tan simple. Después lo hace bajar por un empinado barranco; y el DM pide una prueba de Montar (CD 10) para hacerlo. En el fondo del barranco un oso lechuza está a punto de abalanzarse sobre un centauro herido. El explorador espolea su caballo hacia la refriega, sin hacer prueba alguna por ello. Una vez en batalla, el oso lechuza alcanza al explorador con un poderoso zarpazo. El DM pide una prueba de Montar para decidir si permanece sobre el caballo y otra para ver si evita que la montura huya despavorida. El explorador supera las dos pruebas y decide saltar de la silla para luchar contra la bestia, lo cual precisa de una prueba de Montar de CD 20. El DM pide otra prueba. Soveliss la pasa de nuevo, lo que significa que desmonta sin caer y se abalanza sobre el oso lechuza.

Tabla 2–5: Clases de dificultad de ejemplo

CD	Ejemplo	Tirada (carac. clave)	Quién podría hacerlo
–10	Oír el fragor de una batalla	Escuchar (Sab)	Una persona corriente al otro lado de una pared de piedra
0	Seguir el rastro en el barro de 10 gigantes de las colinas	Buscar (Int)	El tonto del pueblo silbando y moviéndose a toda velocidad en medio de la noche
5	Trepar por una cuerda con nudos	Trepar (Fue)	Un humano normal, llevando un saco de 75 lb.
5	Oír una conversación tras la puerta	Escuchar (Sab)	Un sabio despistado y ensimismado
10	Correr o cargar por unas escaleras empinadas	Equilibrio (Des)	Un pícaro de primer nivel
10	Seguir el rastro de 15 orcos en terreno firme	Buscar (Int)	Un plebeyo de primer nivel
10	Revolver un cofre lleno de trastos y encontrar un mapa	Buscar (Int)	Un plebeyo de primer nivel
10	Hacer un buen nudo	Uso de cuerdas (Des)	Un plebeyo de primer nivel
10	Enterarse de los últimos rumores	Reunir información(Car)	Un plebeyo de primer nivel
11[1]	Evitar que un lobo te derribe con el cuerpo	— (Fue o Des)	Un plebeyo de primer nivel
12	Calcular el valor de un collar de plata	Tasación (Int)	Un pícaro de primer nivel
13[2]	Resistir el conjuro *orden imperiosa*	Salvación de Voluntad (Sab)	Un mago de primer nivel o un guerrero de bajo nivel
13	Echar abajo de un empujón una puerta normal de madera	— (Fue)	Un guerrero
15	Estabilizar a un amigo moribundo	Sanar (Sab)	Un clérigo de primer nivel
15	Convertir en amistosa a gente indiferente	Diplomacia (Car)	Un paladín de primer nivel
15	Saltar 10' (con carrerilla)	Saltar (Fue)	Un guerrero de primer nivel
15	Derribar a un enemigo	Piruetas (Des)	Un monje de nivel bajo
15[1]	Hacer tragar una mentirijilla a un guardia espabilado	Engañar (Car)	Un pícaro de primer nivel
16	Identificar un conjuro de 1.er nivel en el momento de lanzarlo	Conocimiento de conjuros(Int)	Un mago (pero no alguien no entrenado en conjuros).
17[2]	Resistir la mirada dominadora de un vampiro de 10.º nivel	Salvación de Voluntad (Sab)	Un monje de nivel bajo o un guerrero de nivel alto
18	Echar abajo una buena puerta de madera	— (Fue)	Un semiorco bárbaro furibundo
18	Lanzar una *bola de fuego* mientras te disparan una flecha	Concentración (Con)	Un mago de nivel bajo
20	Percibir una puerta secreta típica	Buscar (Int)	Un astuto semielfo pícaro de primer nivel
20	Percibir un sensor de escudriñamiento	Escudriñar (Int)	Un mago de nivel bajo (y sólo alguien con Int 12 o más)
20	Percibir que hay una criatura invisible moviéndose cerca	Avistar (Sab)	Un explorador de nivel bajo
20	Forzar una cerradura muy sencilla	Abrir cerraduras (Des)	Un mediano con gran Destreza, pícaro de primer nivel (pero no alguien no entrenado en Abrir cerraduras)
20	Descubrir qué clase de crímenes ha cometido la hija del barón	Reunir información (Car)	Un bardo de nivel bajo
20	Evitar caer en una trampa de foso	Salvación de Reflejos (Des)	Un pícaro de nivel medio o un paladín de nivel alto
20	Andar por la cuerda floja	Equilibrio (Des)	Un pícaro de nivel bajo
21	Criar a un cachorro de lobo terrible	Trato con animales (Car)	Un explorador de nivel medio
21[1]	Sobrepasar furtivamente a un felino del infierno que se encuentra a 50'	Moverse sigilosamente (Des)	Un pícaro de nivel bajo
22[1]	Escapar de las garras de un oso lechuza	Escapismo (Des)	Un pícaro de nivel bajo
23[1]	Agarrar la lanza de un guardia y arrebatársela	Ataque cuerpo a cuerpo (Fue)	Un guerrero de nivel medio
24	Resistir el conjuro *lamento de la banshee*	Salvación de Fortaleza (Con)	Un guerrero de nivel alto
24[3]	Disparar a un guardia con armadura desde una saetera	Ataque a distancia (Des)	Un guerrero de nivel alto
25	Percatarse de que algo va mal con un amigo bajo el control de un vampiro	Averiguar intenciones (Sab)	Un pícaro de nivel medio
25	Convencer al dragón que te ha capturado de que dejarte ir sería una buena idea	Diplomacia (Car)	Un bardo de nivel alto
25	Descubrir quién es el poder tras el trono gracias a los habitantes de la ciudad	Reunir información (Car)	Un bardo de nivel alto
26	Saltar sobre la cabeza de un orco (con carrerilla)	Saltar (Fue)	Un explorador de nivel 20 con armadura ligera o un bárbaro de nivel medio con armadura ligera (en realidad sólo necesitará 22 porque su velocidad es mayor)
28	Desactivar un *glifo custodio*	Inutilizar mecanismo (Int)	Un pícaro de nivel alto (pero no alguien de una clase distinta a ésta)
28	Echar abajo una puerta de hierro	— (Fue)	Un gigante del fuego
29	Amansar a un oso lechuza hostil	Empatía salvaje (Car)	Un druida de nivel alto (sólo druidas o exploradores)
30	Percibir una puerta secreta bien escondida	Buscar (Int)	Un pícaro de nivel alto
30	Trepar con prisa por una resbaladiza pared de ladrillos	Trepar (Fue)	Un bárbaro de nivel alto
30	Forzar una cerradura de calidad	Abrir cerraduras (Des)	Un pícaro de nivel alto
43	Seguir el rastro sobre rocas de un trasgo que pasó hace una semana, habiendo nevado el día anterior	Supervivencia (Sab)	Un explorador de nivel 20 que ha maximizado su habilidad de Supervivencia y ha luchado contra trasgoides teniéndolos como enemigos predilectos desde primer nivel

[1] Este número es en realidad el resultado medio de la tirada del oponente en la prueba enfrentada, más que un número fijo.

[2] La CD final podría ser mayor o menor dependiendo del lanzador o del que emplea la aptitud.

[3] Este valor es la CA del objetivo con ajustes.

CD: el número necesario para tener éxito.

Ejemplo: ejemplo de una tarea con esa CD.

Tirada (característica clave): la tirada que hace el personaje; normalmente es una prueba de habilidad, aunque algunas veces es un TS, una prueba de característica, o incluso una tirada de ataque. La característica que modifica la prueba se encuentra entre paréntesis. Un "—" implica que la prueba es de característica y no son aplicables rangos de habilidad, salvaciones base o ataques base.

Quién podría hacerlo: personaje de ejemplo que contaría con una probabilidad del 50% de tener éxito. Cuando este apartado nombra a un personaje por su clase, supón que cuenta con la habilidad en cuestión (otros personajes podrán tener mejores o peores probabilidades de éxito).

Montar normalmente no requiere pruebas. Sólo pasar por terrenos difíciles o tareas específicas relacionadas con la monta requieren prueba.

Seguir rastros: Soveliss sigue a un escorpión gigante a través del desierto. Sigue al bicho durante tres millas y realiza una prueba de Supervivencia cada milla, pues rastrear sobre la arena es fácil. Poco después de la tercera milla, se levanta un vendaval. Soveliss espera a que pase y, por fortuna, en una hora el viento cesa. Debe hacer entonces una cuarta prueba para saber si encuentra el rastro en la arena (ahora removida). Esta prueba es, por descontado, mucho más difícil que las anteriores, y también lo son las siguientes, hasta que el rastreador llega al punto en que estaba el escorpión cuando pasó la tormenta.

Por regla general, Rastrear requiere una prueba de Supervivencia cada milla pero un cambio de situación repentino puede hacer necesarias pruebas adicionales.

Moverse furtivamente: Lidda intenta pasar de forma furtiva a través de un dungeon lleno de grandes trasgos. Debe pasar al lado de la puerta abierta de una sala donde las bestias están bebiendo de un barril de cerveza. Realiza una prueba de Moverse sigilosamente y los grandes trasgos la enfrentan a pruebas de Escuchar. Como no prestan demasiada atención, la mediana supera ese obstáculo con facilidad. Los grandes trasgos ni siquiera miran hacia la puerta, así que el DM no pide ni una prueba de Esconderse. Para salir, no obstante, debe pasar justo ante una sala de guardia. Debe hacer una prueba de Esconderse para permanecer entre las sombras de la pared y un nuevo Moverse sigilosamente (nuevo porque los que escuchan son individuos diferentes que, además, están más atentos) y así dejar atrás los guardias y la habitación.

Una nueva prueba es necesaria para cada grupo distinto que intente evitar el que se mueve sigilosamente. A veces son necesarias simultáneamente una prueba de Moverse sigilosamente y Esconderse cuando se realiza esta tarea; y en ocasiones, no.

LO GENERAL CONTRA LO ESPECÍFICO

A veces un jugador dice: "Miro por la habitación. ¿Veo algo?" y otras dice: "Miro en la habitación; ten en cuenta que acabo de ver un dardo kóbold dentro. Busco tras la silla y la mesa y en todos los rincones oscuros. ¿Lo encuentro?" En ambos casos, el DM contesta: "Haz una prueba de Avistar". No obstante, en el segundo caso el jugador tiene información específica de la situación. Hace preguntas concretas. Premia a los jugadores con un +2 en esos casos. Es bueno premiar a los personajes que disponen de información que les permite hacer preguntas específicas.

Si el kóbold, de hecho, no está en la habitación, y fuera un manto el que esperara emboscado en el techo, el personaje no tiene información especial y no gana los bonificadores. Tampoco penalizadores; no penalices nunca las preguntas específicas. Si tanto el kóbold como el manto se hallan en la habitación, a menos que operen en grupo (lo cual es bastante improbable), se necesitarían dos pruebas de Avistar separadas. El personaje obtiene un +2 para avistar al kóbold, pero no tiene bonificadores para el manto.

GRADOS DE ÉXITO

Cuando determinas cuánta información proporciona al personaje una prueba de habilidad o de aptitud, el grado de éxito es importante para la tarea. Por ejemplo, un asesino *invisible* se acerca furtivamente a un clérigo. El clérigo realiza una prueba de Escuchar enfrentada a la de Moverse sigilosamente del asesino y el clérigo gana. Puedes describir este resultado con éxito al jugador con el clérigo de muchos modos:

- "Oyes un ruido y sabes que hay algo ahí, pero no ves nada."
- "Oyes un ruido. Parecía como si alguien se moviera y venía de allí."
- "Oyes un ruido. Sabes que una criatura invisible se mueve a 15' al noreste de ti. Puedes tomar como objetivo la casilla de la criatura si quieres atacarla."

Para decidir cuánta información dar, compara las pruebas enfrentadas (o si la prueba no es enfrentada, el resultado de la prueba con la CD). En el ejemplo anterior, el éxito quiere decir que el DM da la primera respuesta. Si la prueba del clérigo superara a la del asesino en 10 o más, obtiene la segunda respuesta. Si pasara de 20, obtendría toda la información: la tercera respuesta.

Los grados de éxito sólo se aplican cuando la cantidad de información que debes dar depende del grado de éxito al superar una prueba. La mayoría de las veces, lo único que importa es si el personaje tiene éxito o no.

GRADOS DE FALLO

A menudo el fallo en sí ya supone un buen problema y no necesitas agravarlo. No obstante, a veces al fallar se pueden causar problemas adicionales, como hacer saltar una trampa o alertar a un centinela de la presencia de los personajes.

Cuando existen esas consecuencias, una prueba que falle por 5 o más hace que sucedan. Por ejemplo, si Lidda la pícara falla su prueba de Inutilizar mecanismo por 5 o más, disparará la trampa que pretendía inutilizar.

Las habilidades que pueden conllevar un riesgo adicional al fallar una prueba se incluyen a continuación. Pueden aplicarse otros riesgos tras un fallo, cuando lo juzgues adecuado.



Los incorpóreos se lanzan contra un aventurero.

Ilustración de S. Fischer

Habilidad	Riesgo
Arte	Estropear las materias primas
Avistar (para leer los labios)	Recibir información falsa
Equilibrio	Caerse
Inutilizar mecanismo	El aparato se pone en marcha, o no se inutiliza
Nadar	Hundirse bajo la superficie del agua
Trepar	Caerse
Uso de cuerdas	El punto de agarre falla en 1d4 asaltos

ELEGIR 10

Anima a los jugadores a hacer uso de la regla "elegir 10". Cuando un personaje nada o trepa una larga distancia, por ejemplo, esta regla puede acelerar el desarrollo del juego. Normalmente haces una prueba cada asalto con habilidades relacionadas con el movimiento, pero si no hubiera presión sobre la acción, elegir 10 permite a los jugadores evitar gran cantidad de pruebas sólo para llegar del punto A al B.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

No existen reglas para intentar permanecer despierto toda la noche, anotar con precisión lo que explique una persona o abrir una jarra con tapa de metal sin derramar ni una gota de su contenido. No obstante, en el transcurso del juego muchas de esas situaciones podrían llevar al éxito o al fracaso de un encuentro. Deberás estar preparado para realizar pruebas en actividades fuera de lo normal.

Usando las situaciones que hemos visto como ejemplo, permanecer despierto podría implicar realizar una prueba de Constitución (CD 12, +4 por cada noche previa sin dormir): los elfos recibirían un +2 pues sólo necesitan 4 horas de trance en lugar de 8 horas de sueño. Anotar cada palabra que alguien dijera sería una prueba de Inteligencia (CD 15), y pasar con éxito una prueba de Destreza (CD 10) antes de la de Inteligencia otorgaría un +2 a ésta. Abrir la jarra con tapa sería, generalmente, una prueba de Fuerza (CD 17 aproximadamente), y una vez conseguida, una de Destreza (CD 13) para no derramar el contenido.

Los tres tipos de pruebas de característica a los que puedes recurrir para tratar una actividad fuera de lo normal son:

- Una sola tirada con la característica apropiada (como al quedarse despierto).
- Una prueba de característica que, dependiendo del resultado, pueda proporcionar un bonificador a una segunda prueba en la que uses otra característica (como al anotar cada palabra).
- Dos o más pruebas de característica, usando por lo general características diferentes, para llevar a cabo una tarea en varias partes (como abrir la jarra y no derramar el contenido).

Puedes combinar también pruebas de característica y habilidades si la situación lo aconseja. Por ejemplo, al nadar en agua helada, Lidda puede tener que superar una prueba de Constitución para evitar una penalización –2 en su prueba de Nadar.

Las decisiones acerca de cómo manejar las situaciones fuera de lo normal quedan completamente a tu buen juicio.

TIROS DE SALVACIÓN

Tomar decisiones acerca de los TS y cambiarlos funciona en gran parte como las pruebas de habilidad y característica.

¿QUÉ TIPO DE SALVACIÓN?

¿Fortaleza, Reflejos o Voluntad? Cuando asignes un TS a algo, usa estos consejos:

Fortaleza: las salvaciones de Fortaleza reflejan el aguante y la dureza física. Engloban el aguante, la robustez, el estado físico, la masa corporal, el metabolismo, la resistencia, las inmunidades y otras cualidades físicas similares. Si hay algo en lo que un "tipo duro" destaque es en un tiro de salvación de Fortaleza.

Reflejos: las salvaciones de Reflejos reflejan la agilidad física (y en ocasiones mental). Engloban la rapidez, la agilidad, la coordinación óculo-manual, la coordinación en general, la velocidad y el tiempo de reacción. Si hay algo en lo que te parece que una persona ágil pudiera ser buena, eso es una salvación de Reflejos.

Voluntad: las salvaciones de Voluntad reflejan la fuerza interior. Engloban la fuerza de voluntad, la estabilidad mental, lo decidido que se es, la autoconfianza, la conciencia de uno mismo, el superego y la resistencia a la tentación. Si hay algo en lo que una persona decidida o con gran autoconfianza pueda ser buena, eso es un TS de Voluntad.

¿Salvación o prueba?

Un personaje resbala y cae. Intenta agarrarse en un saliente mientras otro personaje llega para ayudarle e intenta agarrarlo. ¿Esto es una prueba de Destreza o un TS de Reflejos?

La respuesta a la pregunta es "ambas". El personaje que intenta salvarse a sí mismo hace una salvación de Reflejos. El que intenta agarrarlo realiza una prueba de Destreza.

VARIANTE: HABILIDADES CON CARACTERÍSTICAS DISTINTAS

En ocasiones una prueba comprende tanto el entrenamiento del personaje (los rangos de habilidad) como sus talentos innatos (las características), no siempre asociados a ese entrenamiento. Una prueba de habilidad siempre incluye los rangos de habilidad más los modificadores de la característica, pero puedes usar el modificador de una característica diferente si la característica clave para esa habilidad no fuera del todo aplicable.

Por ejemplo:

- Un personaje se encuentra bajo el agua e intenta maniobrar asiéndose a unas agarraderas improvisadas. Puesto que su cuerpo tiende a flotar naturalmente (lo cual implica que no necesita impulsarse mucho para elevarse), el DM dictamina que el jugador debe hacer una prueba de Trepar cuya clave está en la Destreza más que en la Fuerza.
- Un personaje intenta escoger el mejor de entre varios caballos ante un mercader con el que negocia. Esto sería normalmente una prueba de Tasación, pero la familiaridad con los caballos debería contar para algo. El DM permite al jugador usar sus rangos en Montar en lugar de los de Tasación y aplicar el modificador de Sabiduría (como correspondería a una prueba de Tasación).
- Un personaje debe emplear principalmente la Fuerza para calmar a un caballo asustado. Esto, normalmente, requeriría una prueba de Fuerza, pero un personaje con la habilidad de Trato con animales debería ser capaz de usarla para calmar al caballo asustado con mayor facilidad. El DM permite al jugador sumar los rangos que posee el jugador en Trato con animales (aunque no su modificador de Carisma) a la prueba de Fuerza.
- Un personaje ha creado una daga de gran calidad como obsequio a un noble de visita e intenta grabarle intrincados diseños. El DM decide que esto es una prueba de Destreza a la que es posible aplicar los rangos del personaje en Arte (Armería).
- Un personaje intenta bajar por una escala hasta el fondo de un barranco profundo. Normalmente, el DM pediría una prueba de Constitución para ver si el personaje tiene suficiente resuello, pero puede permitir además que el PJ sume a la tirada los rangos de Trepar.

Este tipo de situaciones fuera de lo normal deben tratarse siempre caso por caso y sólo como excepciones. En la gran mayoría de los casos es mejor que uses la característica clave habitual.

Ten presente que cuando cambia la forma en la que funciona una habilidad, eres tú quien decide cuándo este cambio es apropiado para el juego: no corresponde a los jugadores tomar este tipo de decisiones. Los jugadores intentarán argumentarte el por qué de usar una característica (con bonificadores más altos) en habilidades que normalmente no van con ella, pero no permitas que este cambio de reglas tenga lugar (a menos que resulte que estás de acuerdo, claro).

Concepto clave 1: las pruebas se usan para realizar algo; las salvaciones se usan para evitar algo.

Concepto clave 2: las pruebas no siempre reflejan el nivel. Las salvaciones siempre lo hacen. Si una tarea debiera resultar sencilla para un personaje de nivel alto es un TS. Si crees que la tarea tiene que resultar igual de difícil para dos personajes con la misma puntuación en la característica pertinente, haz una prueba. Por ejemplo, abrir una puerta (*NdC: por las bravas*) es una pura cuestión de fuerza, no de experiencia. Por lo tanto, es una prueba de Fuerza. El término medio es una prueba de habilidad, como una de Equilibrio para evitar caer mientras se corre por un suelo resquebrajado. Una prueba de Equilibrio sólo refleja el nivel si el personaje tiene rangos en la habilidad.

CLASES DE DIFICULTAD

Éste es tu trabajo: asignar CD; pero normalmente las reglas son bastante directas. Existe una regla estándar para la CD de un TS contra los conjuros, y las criaturas y objetos mágicos con aptitudes que obligan a los demás a realizar TS siempre tienen bien especificada la CD del mismo (si no es que funcionan igual que un conjuro, y empleas la regla para ese conjuro). Las reglas generales son:

Conjuros: 10 + nivel del conjuro + modificador de característica del lanzador.

Aptitudes de monstruos: 10 + Dados de Golpe a la mitad (1/2 DG) + modificador de característica.

Otros: de 10 a 20. En la duda, usa 15.

Como ocurre con las pruebas, puede modificarse o bien la tirada de dado de los TS, o bien la CD. Consulta 'El mejor amigo del DM', en la pág. 30.

TOMAR DECISIONES PARA LA MAGIA

En los niveles medios (6 a 11), la mayoría de los personajes lanzan conjuros y usan objetos mágicos, muchos de los cuales provocan efectos mágicos extraños. Hacer un buen uso de los conjuros y sus efectos marca a menudo la diferencia entre una buena y una mala partida.

DESCRIPCIÓN DE EFECTOS DE CONJURO

La magia es deslumbrante. Cuando los personajes lanzan conjuros o usan objetos mágicos, deberás describir cómo es el conjuro, qué ven, qué oyen, huelen o sienten, así como sus efectos en el juego.

Un *proyectil mágico* puede ser una emanación de energía en forma de daga que cruza volando el aire. También puede ser una creación en forma de puño que impacta sobre su objetivo, o incluso la repentina aparición de una cabeza demoníaca que vomita un rayo de energía. Cuando alguien se vuelve invisible, desaparece. Un demonio convocado aparece de la nada entre relámpagos de energía de color sangre y olor a azufre. Otros conjuros producen efectos visuales más obvios. Una *bola de fuego* y un *rayo relampagueante*, por ejemplo, se perciben sin apartarse demasiado de como se describen en el *Manual del jugador*. Pero en aras del dramatismo, podrías describir el *rayo relampagueante* como un fino arco voltaico de energía azul y la *bola de fuego* como un chorro de fuego verde con chispas rojas centelleando en su interior.

Puedes dejar que tus jugadores describan sus propios conjuros. Pero no permitas que la descripción haga parecer que el conjuro sea más poderoso de lo que es. Una *bola de fuego* que crea una ilusión de un dragón escupiendo es ir demasiado lejos.

Los conjuros sin efectos visuales obvios también pueden disponer de una descripción. Puesto que el objetivo que realiza un TS contra un conjuro sabe que algo le ha ocurrido, podrías describir un intento de hechizar o de someter a compulsión como una fría garra que amenaza con atenazar su mente, de la que al final consigue librarse (si el conjuro tuviese éxito, el objetivo no tendría consciencia de tal efecto, ya que su mente no sería enteramente suya).

El sonido puede también ser una poderosa fuerza descriptiva. Puedes decir que un *rayo relampagueante* va acompañado de un rugiente trueno. Un *cono de frío* suena como un susurro de viento seguido de un inquietante tintineo de hielo cristalino

MANEJAR LAS ADIVINACIONES

Conjuros tales como *augurio*, *adivinación* y *conocimiento de leyendas* requieren que proporciones información sobre la pregunta formulada. Al tratar con tales adivinaciones surgen dos problemas:

VARIANTE: ÉXITO O FRACASO CRÍTICO

Si un jugador saca un 20 natural (sin modificar) en una prueba, permítele hacer otra prueba. Si en la segunda tiene éxito, ha conseguido un crítico en el uso de la habilidad o de la característica, y tiene lugar algo particularmente bueno.

Del mismo modo, si un jugador obtiene un 1 natural, tira otra vez. Si la segunda prueba también falla, el jugador ha tenido un fracaso crítico (una pifia garrafal) y sucede algo realmente malo.

Depende de ti determinar los resultados de los éxitos o fracasos críticos. A continuación tienes algunos ejemplos:

Éxitos críticos

Mientras trepa o nada, el personaje se mueve al doble de la velocidad normal.

Al usar Diplomacia, el personaje hace un buen amigo, fiable y duradero.

Al usar una de las habilidades de Conocimiento, el personaje llega a una importante conclusión relacionada con la tarea entre manos.

Al Buscar, el personaje descubre algo que de otro modo nunca hubiera descubierto (de haber algo que descubrir).

Al usar Supervivencia para rastrear, el personaje deduce un detalle difícil acerca de la presa. Por ejemplo, gracias a la posición que ocupan las huellas de cada uno respecto de las de los otros, se percata de que los tres sujetos a los que está siguiendo no se llevan demasiado bien ya que, de vez en cuando, se paran y discuten.

Al usar Sanar para proporcionar primeros auxilios el personaje cura 1 punto del daño infligido al sujeto.

Fracasos críticos

Cuando Actúa, el personaje desagrada tanto al público que éste le quiere agredir.

Al Trepar, el personaje cae en tan mala postura que sufre 1d6 puntos de daño. En la caída, destruye algunos de los agarraderos haciendo más difícil un posterior intento de subida (+5 CD).

Al Disfrazarse, el personaje no sólo no parece lo que pretendía sino que parece algo ofensivo o desagradable para aquellos que le ven.

Al usar Escapismo, el personaje se enmaraña y se lía todavía más: sumará un +5 a la CD en un próximo intento.

Al Usar una cuerda, ésta se rompe.

Al intentar Forzar una cerradura, la ganzúa se parte con tan mala fortuna que un trozo queda trabado dentro, haciendo imposible cualquier otro intento.

Al usar cualquier tipo de herramienta, el personaje la rompe.

Algunas veces, no hay nada más que pueda conseguirse (o suceder) en un sentido u otro, éxito o fracaso. En tal caso, ignora esta variante.

También se recomienda ignorar esta variante cuando un personaje decida elegir 10 o elegir 20. No es posible conseguir un éxito crítico cuando todo lo que intentas hacer es acabar una tarea y no te preocupa en lo más mínimo hacerla del mejor modo posible. Tampoco se puede tener un fracaso crítico en una acción si no estás bajo ningún tipo de presión al realizar la prueba.

El jugador podría enterarse de demasiado: el uso estratégico de un conjuro de adivinación podría poner demasiada información en manos de los jugadores, echando a perder un misterio o revelando demasiado pronto una sorpresa. La forma de evitar estos problemas es tener siempre en mente las capacidades de los personajes al diseñar las aventuras. No olvides que el clérigo puede ser capaz de usar su conjuro de *comunión* a fin de descubrir la identidad del asesino del rey. Si bien no deberías permitir que un jugador obtenga más información que la que quieres que tenga, tampoco deberías escatimarle los efectos del conjuro al jugador en favor del argumento. Recuerda también que algunos conjuros como *detectar el mal* y *discernir mentiras* pueden proteger de las adivinaciones, pero ésta no es la cuestión. No diseñes situaciones que conviertan en algo inútil las adivinaciones del personaje; diseña situaciones que las tengan en cuenta. Supongamos que el clérigo descubre la identidad del asesino del rey. Bueno, está bien, porque la aventura no sólo trata de su identificación sino también de su captura, y es especialmente importante detenerlo antes de que mate también a la reina.

En resumen, debes controlar la información, pero nunca negársela al jugador que se la ha ganado.

Improvisar respuestas: lo que suele suceder es que no sabes si un personaje va a usar un conjuro de adivinación hasta que lo ha lanzado, por lo tanto a menudo te verás obligado a improvisar respuestas.

Una de las soluciones a este problema es obvia: para responder a una pregunta de qué es lo que hay al final de la escalera oscura debes saber lo que hay allí. Es probable que ya sepas lo que hay, o el jugador no se hubiera planteado hacer el esfuerzo de emplear la adivinación. Si no lo supieras, deberás pensar algo deprisa.

Más difícil es encontrar la forma de dar la información. Por ejemplo, la descripción del conjuro de *adivinación* dice: "El consejo puede ser tan simple como una frase corta o tan elaborado como una rima críptica o un presagio". Las rimas crípticas no son fáciles de crear en medio de una partida. Un truco es crear una rima antes del juego que sirva para casi todo, como por ejemplo: "Si A es la semilla que plantaste, cuando coseches B sabrás lo que vale", donde A es una acción y B el resultado. O "Si en el destino con A te cruzares, sólo al final B hallares", donde A es un lugar y B un resultado o consecuencia como "peligro" o "tesoro".

CREACIÓN DE NUEVOS CONJUROS

Introducir en tu juego un conjuro mal concebido hace más daño al juego que entregar un objeto mágico que desequilibre. Un objeto mágico puede ser robado, destruido, vendido o arrebatado por otros medios. Pero una vez que un jugador aprende un conjuro, va a querer seguir usándolo.

Al crear un conjuro nuevo, usa los existentes como referencia y, sobre todo, usa el sentido común. Crear un conjuro es, en realidad, muy sencillo; lo que cuesta más es asignarle un nivel. Si el "mejor" conjuro de segundo nivel es *invisibilidad* y el "mejor" de primero es *hechizar persona* o *dormir*, y el nuevo conjuro parece estar a caballo entre ésos en cuanto a poder, probablemente sea un conjuro de segundo nivel; *dormir* es, no obstante, un caso bastante raro al perder utilidad a medida que el lanzador de conjuros avanza en nivel, al contrario de lo que ocurre con sortilegios como *proyectil mágico* o *bola de fuego*, que van mejorando, hasta un cierto límite, si los emplea gente con niveles superiores. Asegúrate de que los conjuros que sólo afectan a criaturas de nivel bajo sean conjuros de nivel bajo.

Ahí van algunos consejos a tener a cuenta:

- Si un conjuro es tan bueno que no puedes imaginar a un lanzador que no quiera estar utilizándolo todo el rato, o bien es demasiado poderoso, o bien tiene un nivel demasiado bajo.
- Un coste en puntos de experiencia es una buena forma de equilibrarlo. Un material caro es sólo una forma medio buena para equilibrarlo. El dinero puede llegar con facilidad mientras que la pérdida de PX siempre duele.
- Al decidir el nivel, compara el alcance, la duración y el objetivo (o área) de otros conjuros para equilibrarlo. Una gran duración o un área grande pueden compensar un menor efecto, dependiendo del conjuro.
- Un conjuro muy limitado en su aplicación (sólo funciona contra dragones rojos) supondría con toda probabilidad un nivel inferior a uno equivalente con un uso más genérico. Incluso a niveles bajos, éste es el tipo de conjuro que un hechicero o un bardo nunca escogerían y que otros lanzadores de conjuros sólo querrían si supieran de antemano que les iba a ser útil.
- Los hechiceros y los magos no deberían lanzar conjuros de curación, pero sí deberían disponer de los que podríamos llamar ofensivos. Si el conjuro es deslumbrante o espectacular, posiblemente sea un conjuro de hechicero/mago.
- Los clérigos son mejores con los sortilegios que tienen que ver con el alineamiento y gozan de la mejor selección de conjuros curativos y reparadores. También disponen de los mejores conjuros para reunir información como *comunión* o *adivinación*.
- Los druidas prefieren sortilegios relacionados con plantas y animales.
- Los exploradores y paladines no deberían disponer de conjuros espectaculares como *proyectil mágico* o *bola de fuego*.
- Los conjuros de bardo son encantamientos, conjuros para reunir información e incluyen una mezcla de otros tipos de conjuros, pero sin incluir los grandes conjuros ofensivos como *cono de frío*.

Capacidades de daño de los conjuros

Para los sortilegios que causan daño, usa las tablas siguientes (una para conjuros arcanos, la otra para divinos) para tener una idea aproximada de la cantidad de daño que debería causar un conjuro. Recuerda que algunos conjuros (como *manos ardientes*) usa d4 para el daño, pero una *bola de fuego* usa d6. Para los clérigos el d8 cuenta como 2d6 para determinar el daño máximo que puede infligir un conjuro divino.

VARIANTE: TS CON CARACTERÍSTICAS DISTINTAS

Para resolver situaciones poco usuales, puedes cambiar la puntuación de característica que modifica una salvación, de la misma forma que lo puedes hacer con una habilidad (consulta la barra lateral de la página 33). Esto es meramente una variante porque no todos los DM desean llegar a este nivel de complicación.

Las salvaciones de Fortaleza contra ataques mentales (como *asesino fantasmal*) podrían estar basadas en la Sabiduría: un cruce entre una salvación de Fortaleza y una de Voluntad. Aplica el bonificador que el personaje tenga por Fortaleza según su clase y nivel, y añade entonces el modificador que correspondería a una salvación de Voluntad en lugar del de Constitución.

El DM puede permitir a un personaje que realice un conjuro apresurado de *puerta dimensional* como respuesta a caer en una trampa de foso. Reaccionar con velocidad ante una trampa requiere una salvación de Reflejos, pero en este caso el DM podría pedir un TS de Reflejos, con Sabiduría en vez de con Destreza puesto que lanzar un conjuro es esencialmente una acción mental.

Los TS contra encantamientos podrían emplear el Carisma en lugar de lo habitual para Voluntad, puesto que el Carisma refleja mejor la fuerza de la personalidad.

Los TS contra ilusiones podrían tener como clave la Inteligencia, característica que representa mejor el discernimiento.

Igual que sucede con las habilidades, cambiar la característica clave de un TS debe hacerse sólo en contadas ocasiones. Estos cambios en las salvaciones no son frecuentes, a no ser que tú los instituyas como regla casera.

Ten presente que cuando cambia la forma en la que funciona una salvación, eres tú quien decide cuándo este cambio es apropiado para la partida: no corresponde a los jugadores tomar este tipo de decisiones. Los jugadores intentarán argumentarte el por qué de usar una característica (con los bonificadores más altos) en TS que normalmente no van con esa característica, pero no permitas que este cambio de reglas tenga lugar (a menos que resulte que estás de acuerdo, claro).

DAÑO MÁXIMO PARA CONJUROS ARCANOS

Nivel del conjuro arcano	Daño máximo (una sola criatura)	Daño máximo (varias criaturas)
1.°	5 dados	-
2.°	10 dados	5 dados
3.°	10 dados	10 dados
4.°	15 dados	10 dados
5.°	15 dados	15 dados
6.°	20 dados	15 dados
7.°	20 dados	20 dados
8.°	25 dados	20 dados
9.°	25 dados	25 dados

DAÑO MÁXIMO PARA CONJUROS DIVINOS

Nivel del conjuro divino	Daño máximo (una sola criatura)	Daño máximo (varias criaturas)
1.°	1 dado	-
2.°	5 dados	1 dado
3.°	10 dados	5 dados
4.°	10 dados	10 dados
5.°	15 dados	10 dados
6.°	15 dados	15 dados
7.°	20 dados	15 dados
8.°	20 dados	20 dados
9.°	25 dados	20 dados

La capacidad de daño depende de si un conjuro afecta a una sola criatura o a varias. Un sortilegio de una sola criatura afecta sólo a una criatura o bien divide su daño total entre varias. Por ejemplo, el conjuro *proyectil mágico* puede causar 5 puntos de daño a un objetivo. Si alcanza a más de uno, el daño debe ser dividido entre todos los que haya. Un conjuro de varias criaturas inflinge todo el daño a dos o más criaturas simultáneamente. Por ejemplo, la *bola de fuego* daña todo aquello que halla en su expansión de 20'.

RECOMPENSAS

Mialee y Tordek permanecen quietos en el interior de la cámara del tesoro, contemplando las riquezas que hay ante ellos. Para llegar allí, abatieron a tres trolls, esquivaron varias trampas maquiavélicas y resolvieron el acertijo del gólem dorado, impidiendo así que los aplastara. Ahora, no sólo son más ricos, sino que a través de sus experiencias han crecido en conocimientos y poder.

Los puntos de experiencia son una medida de los logros obtenidos. Representan el entrenamiento y el aprendizaje por la práctica e ilustran el hecho de que, en la fantasía, cuanto más experimentado es un personaje, más poder posee. Los puntos de experiencia permiten que un personaje suba de nivel. Subir de nivel es algo que aumenta la diversión y la emoción del juego.

Los puntos de experiencia pueden ser gastados por los lanzadores de conjuros para potenciar algunos de sus sortilegios más potentes. También representan la impronta que un personaje debe otorgar a un objeto para crear un artefacto mágico.

Además de la experiencia, en sus aventuras los personajes obtienen tesoros. Hallan oro y otros objetos valiosos, lo que les permite comprar más y mejor equipo. También es posible que hallen objetos mágicos que les otorguen nuevas y mejores características.

RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA

Cuando el grupo derrota monstruos, el DM los premia con puntos de experiencia (PX). Cuanto más peligrosos son los monstruos, comparados con el nivel del grupo, más PX se ganan. Los PJs se reparten los PX entre ellos y cada personaje sube de nivel a medida que crece su total de PX.

Necesitas calcular las recompensas de PX durante el transcurso de una aventura, tanto si la has hecho tú como si la has comprado. Puede que desees recompensar con puntos de experiencia al final de la sesión para permitir a los jugadores que sus personajes suban de nivel si tienen suficientes puntos de experiencia. Como alternativa, puede que desees dar los PX al comienzo de la partida que siga a la sesión en la que los personajes ganaron los PX. Esto te da tiempo entre sesión y sesión para usar estas reglas y determinar la recompensa de PX.

Para poder dar PX a los personajes, necesitas dividir el juego en encuentros y los encuentros en partes. Si usas monstruos del *Manual de monstruos*, parte del trabajo ya lo encontrarás hecho. Cada monstruo que hay allí tiene asignado un Valor de desafío (VD) que, al compararlo con el nivel del grupo, se traduce directamente en PX.

Un VD es una medida, un rasero, de lo fácil o difícil que resulta superar una trampa o un monstruo. Los VD se usan en el Capítulo 3: aventuras, para determinar el Nivel de encuentro (NE), que describe lo difícil que resulta superar un encuentro entero (a menudo con varios monstruos). Normalmente se supera a un monstruo venciéndole en batalla; a una trampa, desarmándola, etc.

Como DM, debes decir cuándo un desafío ha sido superado. Normalmente no es difícil. ¿Vencieron los PJs al enemigo en la batalla? Entonces superaron el desafío y obtuvieron puntos de experiencia. Otras veces puede resultar más complicado. Supón que un PJ se mueve sigilosamen-

VARIANTE: TIRADA DE CONJURO

Sustituye el método general de determinar la CD del TS de los sortilegios por esta variante. Cada vez que un personaje lanza un conjuro que requiera un TS, el lanzador tira 1d20 y le suma el nivel del conjuro y el modificador de la característica relevante en la ejecución del conjuro. El resultado es la CD para la salvación. Tira sólo una vez, incluso con conjuros que afecten a muchas criaturas.

Esta variante introduce mucha más aleatoriedad en el lanzamiento de conjuros. Algunas veces los conjuros de niveles bajos, ejecutados por gente mediocre tendrán CD altas, y otras los conjuros de niveles altos lanzados por seres poderosos serán fáciles de resistir. La variante rebaja el nivel del conjuro y el modificador de característica. Como ocurre con las variantes para el combate, los cambios que incrementan el factor suerte en una batalla favorecen a los menos aventajados y éstos son, por lo general, los enemigos de los PJs.

VARIANTE: COMPONENTES DE PODER

Un cuerno del raro minotauro rojo puede combinarse con una potente mezcla de hierbas para restablecer la totalidad de la salud a los enfermos. Tan potente es la energía contenida en el brebaje que un clérigo que lo use mientras recita *restablecimiento mayor* no necesita sacrificar poder personal (PX) al lanzar el conjuro.

Esta variante permite que ingredientes especialmente raros (componentes de poder) añadidos a los componentes materiales de los conjuros sean sustitutivos de los PX. Eres libre de usar esto sólo como excepción. Quizás esos componentes sólo existan para ciertos conjuros; serán muy poco frecuentes y realmente caros: de 10 a 20 veces la pérdida de PX en po es un buen precio de partida. Además, los personajes deberán consultar oráculos o lanzar adivinaciones para descubrir cuáles son los ingredientes precisos.

Considera la posibilidad de no permitir a los personajes comprar componentes de poder bajo ningún concepto; haz que sean el objeto de una aventura. La búsqueda del minotauro rojo puede ser una divertida y desafiante aventura por sí misma, pero si además el minotauro es el primer paso hacia el objetivo final de recuperar a un camarada caído, el escenario adquiere una mayor trascendencia.

De igual forma, los ingredientes especiales pueden ser sustitutivos de los PX que el personaje debe gastar para crear objetos mágicos.

Esta variante funciona si hace que la magia poderosa sea más colorista y si encaja en la forma de concebir la magia en tu campaña. Pero será un fracaso si se convierte en una forma de burlar el único control sobre los objetos mágicos y los conjuros poderosos (la pérdida de PX), porque tales acciones acabarán siendo aburridas y rutinarias.

te ante un minotauro dormido y se desliza al interior de una cámara mágica. ¿Ha superado el encuentro del minotauro? Si su objetivo era entrar en la cámara y el minotauro era un mero guardián, probablemente la respuesta sea sí. La decisión depende de ti.

Sólo los personajes que toman parte en un encuentro deberían ser recompensados. Los que murieron o quedaron incapacitados antes del encuentro no ganan nada, incluso si más tarde son revividos o se les cura.

Para determinar el valor de un encuentro en PX, sigue los pasos siguientes:

1. Determina el nivel del grupo (no olvides tener en cuenta el NEP, ver 'Monstruos como razas', página 172) si cualquiera de los personajes es de una raza poderosa.
2. Determina el VD de cada monstruo por separado para cuando sea derrotado.
3. Usa la Tabla 2–6: recompensa en puntos de experiencia (un solo monstruo) y obtén la recompensa en PX cruzando el nivel del grupo con el VD.
4. Divide el total de PX entre todos los personajes que iniciaron el encuentro (incluso si quedaron sin sentido, todos aquellos que tomaron parte en un encuentro ganarán experiencia por él).
5. Suma los premios en PX de cada monstruo derrotado y calcula la recompensa obtenida por el grupo.
6. Repite el proceso con cada personaje.



No des PX por criaturas que los enemigos convoquen o enrolen en sus filas mediante la magia. La habilidad de un enemigo para convocar o enrolar esas criaturas ya forma parte del VD del enemigo (no le das a un PJ más PX si un drow clérigo lanza *azote sacrílego* sobre ellos, así que no les des más si lo que decide lanzar es *convocar monstruo IV*).

Ejemplo: un grupo de cinco PJs derrota a dos monstruos de VD 2 y a un monstruo de VD 3. El grupo consiste de un personaje de 3.er nivel, tres personajes de 4.º nivel, y un personaje de 5.º nivel. El personaje de 3.er nivel gana 600 PX por cada monstruo de VD 2 y 900 PX por el monstruo de VD 3. O sea, 2.100 PX, que al dividirlo entre 5 (el número de personajes del grupo) reporta una recompensa de experiencia de 420 PX. Los personajes de 4.º nivel consiguen 400 PX [(600 + 600 + 800)/5] y el de 5.º nivel 350 PX [(500 + 500 +750)/5]

Monstruos con VD inferior a 1

Algunos monstruos tienen fracciones de 1 en el VD. Por ejemplo, un solo orco no supone un buen desafío ni para un grupo de 1.er nivel, aunque dos sí podrían serlo. Se puede conceder a un orco un VD de 1/2. En estos casos, calcula los PX como si la criatura tuviese VD 1 y divide entonces el resultado por dos.

Valor de desafío en los PNJs

Un PNJ con una clase de PJ tiene un VD igual al nivel del PNJ. Así, un hechicero de 8.º nivel es un encuentro de 8.º nivel. Como regla general, doblar el número de enemigos suma 2 niveles al nivel del encuentro. Por tanto, dos guerreros de nivel 8 suponen un NE de 10. Un grupo de cuatro PNJs personajes de 8.º nivel son un encuentro de NE 12.

Algunas criaturas de gran poder podrían representar un desafío mayor de lo que su nivel sugiere. Por ejemplo, un drow dispone de resistencia a conjuros (RC) y otras aptitudes, con lo que su VD es igual a su nivel +1.

VARIANTE: CONVOCAR MONSTRUOS CONCRETOS

Cuando un personaje lanza un conjuro de *convocar monstruo* o *convocar aliado natural*, consigue aleatoriamente una criatura típica de la clase que ha escogido. Como variante para tu campaña, puedes dictaminar que cada personaje consiga criaturas individuales específicas en lugar de aleatorias. Esta variante hace que los jugadores hagan más suyas las criaturas que convocan, aunque conlleva algunos problemas. Por este motivo, no lo permitas sin antes haberlo considerado cuidadosamente.

Criaturas específicas: cada vez que un lanzador de conjuros convoca una sola criatura de una determinada clase, la criatura siempre es la misma. Un jugador puede tirar las características y puntos de golpe de cada criatura que convoque el personaje: su criatura específica puede estar por encima o por debajo de la media. Deja que el jugador pueda quedarse con valores medios en lugar de tirar los dados para evitar el riesgo de tener que arrastrar una criatura penosa por culpa de malas tiradas (no existe la regla "volver a tirar criatura desastrosa" si las puntuaciones de característica son malas). El jugador podría ponerle nombre a cada una de estas criaturas y definir incluso rasgos diferenciales.

Varias criaturas: siempre que el lanzador de conjuros convoque más criaturas, la primera es siempre la misma, y cada una de las siguientes también. Así, si Mialee puede convocar hasta tres águilas celestiales de nombre Kulik, Skitky y Kliss, siempre acude Kulik cuando convoca una águila celestial, Kulik y Skitky cuando convoca dos, y las tres cuando convoca tres. El jugador puede tirar las puntuaciones de característica y los puntos de golpe de las tres.

El lanzador de conjuros siempre obtiene las mismas criaturas sin importar qué versión del conjuro use. Mialee consigue a Kulik con *convocar monstruo II* y a Kulik más (posiblemente) Skitky y Kliss con *convocar monstruo III*.

Limitaciones a convocar: acceder una y otra vez a la misma criatura inteligente confiere a quien convoca ciertas ventajas. Puede, por ejemplo, enviar a la criatura a rastrear el terreno durante el tiempo que dure el conjuro y entonces, convocarla otra vez para que le explique lo que ha hallado. Si matan a la criatura (y, por tanto, la envían de regreso a su casa) o resulta disipada, no podrá ser convocada otra vez hasta pasadas 24 horas. Además se convoca una criatura menos de ese tipo porque la criatura no disponible ocupa aún el "espacio". Así, si Kulik muere y ese mismo día Mialee convoca dos águilas celestiales, sólo acude Skitky (en lugar de Kulik y Skitky).

Si la criatura que un personaje convoca es destruida verdaderamente (no sólo "muerta" mientras está convocada), ya no puede ser recuperada y el lanzador se queda con una criatura menos de ese tipo. Al acceder a un nuevo nivel, no obstante, el lanzador puede reemplazar la criatura destruida (ver a continuación).

Reemplazo de criaturas: cada vez que un lanzador de conjuros gana un nivel en una clase con conjuros, puede abandonar una de sus criaturas y tirar por otra que ocupe su "espacio". Por ejemplo, a nivel 5, Mialee puede convocar a Kulik, Skitky y Kliss con *convocar monstruo III*. Cuando alcanza el nivel 6, puede "dejar marchar" a una de sus criaturas y reemplazarla por una nueva. Si Kulik tiene unas características bajas o si ha muerto permanentemente, puede cambiarla por una nueva criatura al azar, que ocupará el espacio de la "primera águila celestial".

Mejora de las criaturas: los lanzadores de conjuros pueden hacer mejorar sus criaturas. Lo más habitual es hacerlo otorgándoles objetos mágicos u otros objetos especiales. El truco está en que una criatura convocada no puede llevarse nada de regreso a su casa. Cuando una criatura convocada desaparece, deja todas aquellas cosas que obtuviera mientras permaneció en el plano Material. Mialee no puede convocar a Kulik y darle una *capa de resistencia*. Tendría que viajar a su plano o traerla realmente al plano Material antes de poder darle nada que pudiese conservar para sí. La forma de conseguir traer realmente una criatura al plano Material es mediante *aliado menor de los planos, aliado de los planos, aliado mayor de los planos, ligadura menor de los planos, ligadura de los planos, ligadura mayor de los planos* o *umbral*, puesto que éstos son todos conjuros de llamada que traen realmente a la criatura en todo su ser hasta el lanzador de conjuros.

Tabla 2–6: Recompensa en puntos de experiencia (un solo monstruo)

Nivel del personaje	Valor de desafío									
	VD 1	VD 2	VD 3	VD 4	VD 5	VD 6	VD 7	VD 8	VD 9	VD 10
1-3	**300**	**600**	**900**	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800
4	300	600	800	**1.200**	1.600	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600
5	300	500	750	1.000	**1.500**	2.250	3.000	4.500	6.000	9.000
6	300	450	600	900	1.200	**1.800**	2.700	3.600	5.400	7.200
7	263	394	525	700	1.050	1.400	**2.100**	3.150	4.200	6.300
8	200	300	450	600	800	1.200	1.600	**2.400**	3.600	4.800
9	*	225	338	506	675	900	1.350	1.800	**2.700**	4.050
10	*	*	250	375	563	750	1.000	1.500	2.000	**3.000**
11	*	*	*	275	413	619	825	1.100	1.650	2.200
12	*	*	*	*	300	450	675	900	1.200	1.800
13	*	*	*	*	*	325	488	731	975	1.300
14	*	*	*	*	*	*	350	525	788	1.050
15	*	*	*	*	*	*	*	375	563	844
16	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Nivel del personaje	Valor de desafío									
	VD 11	VD 12	VD 13	VD 14	VD 15	VD 16	VD 17	VD 18	VD 19	VD 20
1-3	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4	12.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5	12.000	18.000	**	**	**	**	**	**	**	**
6	10.800	14.400	21.600	**	**	**	**	**	**	**
7	8.400	12.600	16.800	25.200	**	**	**	**	**	**
8	7.200	9.600	14.400	19.200	28.800	**	**	**	**	**
9	5.400	8.100	10.800	16.200	21.600	32.400	**	**	**	**
10	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	**	**	**
11	**3.300**	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	**	**
12	2.400	**3.600**	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200	**
13	1.950	2.600	**3.900**	5.850	7.800	11.700	15.600	23.400	31.200	46.800
14	1.400	2.100	2.800	**4.200**	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600
15	1.125	1.500	2.250	3.000	**4.500**	6.750	9.000	13.500	18.000	27.000
16	900	1.200	1.600	2.400	3.200	**4.800**	7.200	9.600	14.400	19.200
17	638	956	1.275	1.700	2.550	3.400	**5.100**	7.650	10.200	15.300
18	450	675	1.013	1.350	1.800	2.700	3.600	**5.400**	8.100	10.800
19	*	475	713	1.069	1.425	1.900	2.850	3.800	**5.700**	8.550
20	*	*	500	750	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	**6.000**

Para monstruos con un VD por encima de 20, dobla la recompensa para un VD dos niveles inferior al VD correspondiente. Así, una recompensa para un VD de 21 equivale al doble de una de VD 19, VD 22 es el doble de la que se obtiene a VD 20, VD 23 es el doble de la obtenida a VD 21, etc.

Los números en **negrita** indican la cantidad de PX que debería proporcionar un encuentro normal a un grupo del mismo nivel.

* Esta tabla no contempla los PX de monstruos cuyo VD, de forma individual, es ocho puntos más bajo que el nivel del grupo, puesto que un encuentro con muchas criaturas débiles es difícil de calcular. Consulta 'Conceder PX *ad hoc*', pág. 39

** La lista de PX no contempla los recompensas por encuentros de ocho o más puntos en el VD por encima del nivel del grupo. Si el grupo empieza a verse involucrado en desafíos que sobrepasan con mucho su nivel, es que pasa algo raro y el DM debería reconsiderar cuidadosamente las recompensas, lo que es preferible a que tenga que hacer los cálculos fuera de la tabla. Consulta 'Conceder PX *ad hoc*', pág. 39.

Algunas criaturas (un centauro explorador, por ejemplo) tienen "niveles" de monstruo además de sus niveles de clase. En este caso, suma el VD base de la criatura a su nivel de clase total para obtener su VD general. Por ejemplo, un centauro tiene un VD de 1, por lo que un centauro que también sea un explorador de nivel 7 tiene un VD de 8.

Puesto que las clases de PNJ (Capítulo 5: campañas) son más débiles que las de PJs, los niveles en una clase de PNJ contribuyen menos al VD de una criatura que los niveles en una clase PJ. Para un PNJ con una clase de PNJ, determina su VD como si tuviera una clase de PJ con un nivel menos. Para una criatura con nivel de monstruo además de nivel de clase de PNJ, suma los niveles de PNJ –1 al VD base de la criatura (pero siempre se suma como mínimo +1).

Por ejemplo, cuando sumamos los niveles de clase a algunos personajes de muestra, los VD resultantes quedarían tal y como se ven en el cuadro siguiente. Recuerda que combatiente es una clase de PNJ y guerrero una de PJ.

Criatura	Niveles de clase		
	1	2	10
Enano combatiente	VD 1/2	VD 1	VD 9
Enano guerrero	VD 1	VD 2	VD 10
Orco combatiente	VD 1/2	VD 1	VD 9
Orco guerrero	VD 1	VD 2	VD 10
Drow combatiente	VD 1	VD 2	VD 10
Drow guerrero	VD 2	VD 3	VD 11
Ogro combatiente[1]	VD 3	VD 3	VD 11
Ogro guerrero[1]	VD 3	VD 4	VD 12

[1] El ogro sin niveles de clase tiene un VD de 2. Los ogros con niveles de clase conservan sus 4 DG originales, bonificadores al ataque y otros aspectos de su nivel de monstruo.

VD en las trampas

Las trampas varían considerablemente. Las presentadas en este libro (ver págs. 70-74) tienen VD asignados. Para aquellas trampas creadas por ti y tus jugadores, otorga +1 VD por cada 2d6 puntos de daño que cause la trampa. Para las trampas mágicas, comienza con un VD de 1 y asigna +1 al VD por cada 2d6 puntos de daño que cause la trampa o +1 por cada nivel del hechizo. Las trampas no deberían, por lo general, superar una cifra de 10 en VD.

El desafío de una trampa es superar el encuentro con ésta, bien desarmándola, bien evitándola o simplemente sobreviviendo al daño que produce. Una trampa no descubierta o no superada, nunca representa un encuentro y por lo tanto no otorga PX.

Cómo modificar el NE y la recompensa en PX

Un pelotón de orcos que atacan a los PJs sobrevolándolos con primitivas alas delta y arrojándoles enormes rocas no es el mismo encuentro que uno en el que los orcos simplemente cargan con lanzas. A veces las circunstancias ofrecen ventaja a los contrincantes de los personajes. En ocasiones son los PJs quienes gozan de la ventaja. Ajusta los PX y el NE en la medida en que las circunstancias varían la dificultad del encuentro.

Un NE 2 o menor es la excepción. El NE incrementa y disminuye proporcionalmente al cambio de PX. Por ejemplo, un encuentro que tiene normalmente un NE 1 pero es el doble de duro tiene un NE 2, no de 3.

Por supuesto, puedes incrementar o disminuir los PX en pequeñas cantidades de +/-10% y ajustar a ojo el NE.

Es perfectamente correcto que modifiques a tu gusto todos los NE y las recompensas, pero ten siempre presentes algunos puntos:

- Los PX son encauzadores del juego. No seas ni muy tacaño ni demasiado generoso.
- La mayoría de los encuentros no necesitan ser modificados. No malgastes el tiempo preocupándote por minucias. No te preocupes de modificar los encuentros hasta que hayas jugado bastante.
- Las tiradas desafortunadas o las malas elecciones de los PJs no deberían influir ni en los PX ni en los NE. Que el encuentro haya resultado muy duro por mala fortuna o por falta de iniciativa de los personajes jugadores no implica que deban recibir más experiencia.
- Sólo porque los personajes jugadores estén agotados debido a encuentros anteriores no quiere decir que, más tarde, encuentros más difíciles deban proporcionar recompensas mayores. Juzga la dificultad de un encuentro teniendo en cuenta sus propios méritos.

Circunstancia	Ajuste de los PX	Ajuste al NE
La mitad de difícil	PX ×1/2	NE–2
Mucho menos difícil	PX ×2/3	NE –1
Mucho más difícil	PX ×3/2	NE +1
El doble de difícil	PX ×2	NE +2

Conceder PX *ad hoc*

En ocasiones la tabla de PX no cubre apropiadamente una situación dada. Si dos orcos tienen un NE de 1, cuatro tienen 3, ocho tienen 5, y 16 (posiblemente) 7, ¿32 orcos tienen NE 9? Un grupo con personajes de nivel 9 puede, casi con seguridad, barrerlos fácilmente. A nivel 9, las defensas de los personajes son tan buenas que un orco normal no puede atravesarlas, y un par de conjuros lanzados por un personaje de esos niveles destruiría a los 32 orcos con facilidad. Llegados a este punto, tu buen juicio como DM supera en rango cualquier cosa que la tabla de PX pueda decir.

Un encuentro tan fácil que no requiera del uso de los recursos de los PJs no debería representar PX, mientras que un peligroso encuentro en el que los PJs venzan hábilmente, por suerte o buena estrategia, debe ser bien recompensado con PX. No obstante, un encuentro en el que los PJs derrotan algo muy por encima de su nivel (un valor por lo menos ocho puntos superior al VD correspondiente a los personajes) es posiblemente resultado de una suerte brutal o de un cúmulo de circunstancias irrepetibles; en tal caso recibir todos los PX que corresponderían tampoco sería justo y apropiado. Como DM deberás tomar decisiones. Usa como guía los mínimos y máximos reflejados en la Tabla 2–6: recompensa en puntos de experiencia (un solo monstruo). Para un grupo de un nivel determinado, son el máximo y el mínimo con que deberías recompensar. Esto se puede ver alterado dependiendo de las circunstancias de tu campa-

VARIANTE: ESTILO LIBRE EN LA CONCESIÓN DE EXPERIENCIA

En lugar de calcular los puntos de experiencia, da 75 PX multiplicado por el nivel medio del grupo para cada personaje por cada encuentro equilibrado con su nivel. Da más por los encuentros que hayan resultado más duros: 100 o incluso 150 PX por nivel y personaje. Recompensa con menos los más fáciles: 25 ó 50 PX. Podrías alternarlo con 300 PX multiplicado por el nivel medio del grupo por cada personaje en cada sesión, ajustándolo ligeramente en sesiones más duras o más fáciles.

Es muy fácil seguir la velocidad con que los personajes ganan niveles utilizando este sistema. El inconveniente es que generaliza las recompensas de los PJs más que garantizarlas según los logros específicos. Te arriesgas a que los jugadores queden algo frustrados al recibir la misma recompensa en cada sesión.

ña. Podrías decidir que un NE 2 ha representado algo para tu grupo de nivel 10, ya que les ha hecho gastar algunos conjuros importantes, así que les puedes otorgar la mitad de la cantidad de lo que un NE 3 les hubiese reportado (125 PX). O puedes también juzgar que un vasto número de monstruos de VD 1 son un desafío apropiado para tu grupo de nivel 10, ya que han perdido todas sus pertenencias justo antes de comenzar la batalla.

RECOMPENSAS POR HISTORIA

Los PJs han rescatado al hijo del jefe de la guardia, secuestrado en la guarida del troll. Al dejar el lugar, detienen su misión para devolver al joven a su hogar y familia. ¿Por esta acción se reciben puntos de experiencia?

Algunos DMs quieren que la respuesta a esto sea: "desde luego que los reciben". Para poder hacer esto, debes establecer un sistema con el que recompensar con PX las ocasiones en las que se llevan a buen término objetivos, y las acciones y encuentros que no implican combate.

A veces puede que quieras estimar las recompensas de puntos de experiencia por acciones que normalmente no darían PX con el sistema estándar. Eso se llama recompensas por historia, y sólo deberían usarlas los DMs expertos.

VD para encuentros sin combate

Podrías dar puntos de experiencia por resolver un enigma, desvelar un secreto, escapar de un poderoso enemigo o convencer a un PNJ para que colabore. A los misterios, los enigmas y los encuentros con interpretación (como las negociaciones) se les puede asignar un VD, pero este tipo de recompensas requieren de la toma de decisiones *ad hoc* por parte del DM.

Los VD para encuentros sin combate son incluso más variables que los correspondientes a las trampas. Un encuentro con interpretación sólo debería considerarse un desafío si hay algún riesgo implícito y si realmente es importante el éxito o el fracaso. Por ejemplo, los PJs se encuentran con un PNJ que conoce la palabra secreta que permite el acceso a una prisión mágica donde se hallan sus compañeros. Los PJs tendrán que sonsacarle la información, o sus amigos quedarán atrapados para siempre. En otro caso, los personajes deben atravesar un río revuelto vadeándolo, nadando o cruzándolo con una cuerda. Si fallan, no podrán llegar al lugar donde se encuentra la gema mágica y si su fracaso es espectacular, serán arrastrados río abajo.

Puedes dar a estas situaciones un VD igual al nivel del grupo. Los enigmas sencillos y encuentros menores deberían tener un VD menor que el nivel del grupo, si es que valen algo. El VD nunca debería superar el nivel del grupo. Como regla general, probablemente no quieras dar mucha experiencia por este tipo de encuentros a no ser que quieras jugar intencionadamente una partida sin muchos combates.

Al fin y al cabo, este tipo de recompensa por historia funciona como la recompensa normal. Nunca te sientas obligado a dar PX por un encuentro si no crees que ha supuesto un desafío. Recuerda que la palabra clave en "recompensa en experiencia" es *recompensa*. Los PJs tienen que hacer una acción realmente heroica para recibir una recompensa.

Objetivos de misión

A menudo una aventura tiene una misión u objetivo que empuja a los personajes a la acción. Si los PJs alcanzan su objetivo, pueden obtener una recompensa por historia. Aquí no importan los VD. La recompensa en PX depende por completo del DM.

Tales recompensas deberían ser grandes; lo suficiente como para parecer importantes al ser comparadas con las normales obtenidas durante el camino que conduce al objetivo de la misión. La recompensa por la misión tendría que ser superior a los PX conseguidos en cualquier encuentro durante la misma, pero no tanto como la suma de todas las recompensas por encuentro (consulta más adelante 'Recompensas por historia y normales'). En teoría, podrías dar sólo recompensas por historia, sin recompensas normales. En este tipo de juego, la recompensa de la misión sería el máximo generador de PX.

Es posible que los personajes persigan diversos objetivos en una misma partida. En ocasiones todos los objetivos son conocidos al principio: liberar al dragón dorado, destruir o atrapar a los dos dragones negros y encontrar el *bastón de curación* perdido. A veces el siguiente objetivo se descubre al conseguir el primero. Una vez ha muerto el ilícido, se tendrá que hallar a la gente que permanecía bajo su control mental y llevarla de regreso a la ciudad.

Algunos jugadores querrán establecer objetivos personales para sus personajes. Quizás el personaje paladín mantiene un oculto rencor contra la saga nocturna desde que se la encontraron. Aunque no es esencial para la presente aventura, vengar las maldades que cometiera, matándola, se convierte en su objetivo personal. Otro personaje podría querer encontrar el objeto mágico que le permita regresar a su pueblo natal y detener una epidemia. Estos son objetivos de gran valía y el personaje que los logre debería ser recompensado con creces. "Quiero ser más poderoso" no es un objetivo individual, puesto que, más o menos, es lo que todos persiguen.

Recuerda: un objetivo fácil de conseguir merece poca o ninguna recompensa. Por otro lado, los que meramente reflejan recompensas normales (como "debéis matar a todos los monstruos de un complejo de cavernas") deberían ser tratados como recompensas normales.

Recompensas por interpretación

Un jugador que disfruta haciendo bien su papel puede, en ocasiones, tomar decisiones que se ajustan a su personaje pero que no necesariamente llevan a un desenlace favorable. Los jugadores buenos en interpretación podrían realizar hazañas que parecieran adecuadas a sus personajes. Alguien que lleve a un bardo podría componer un poema corto sobre los acontecimientos acaecidos durante la campaña. Un cínico hechicero podría soltar un chiste dentro del mundo de la partida que haga que los demás jugadores se desternillen. Otro jugador podría estar enamorado de un PNJ y dedicar una parte de su tiempo a trabajar la historia de amor. Esta interpretación debería premiarse, puesto que mejora el juego (si no lo hace, no concedas la recompensa).

VARIANTE: EXPERIENCIA MÁS RÁPIDA O MÁS LENTA

El ritmo de progresión de los personajes lo controlas tú y el modo más sencillo de hacerlo es mediante la recompensa en puntos de experiencia. Obviamente, si quieres que los personajes progresen con más rapidez, simplemente otorga un 10%, 20% o 50% más PX. Si quieres que progresen con más lentitud, otorga recompensas a una fracción apropiada de la recompensa original.

Cuando modifiques de este modo las recompensas, mantén el cómputo de la cantidad de cambio que impones a la progresión. Necesitas equilibrar éste con la cantidad de tesoro. Por ejemplo, si incrementas la cantidad de experiencia ganada por los personajes en un 20%, el tesoro deberá también incrementarse en un 20% o los personajes acabarán pobres y mal equipados para su nivel.

Modificar los VD

La otra forma de modificar el avance de los personajes es modificando los VD de los monstruos encontrados. Si incrementas los VD, incrementarás también la recompensa en experiencia y acelerarás el progreso.

Por descontado, puedes modificar los VD quieras o no variar el avance de los PJs. Si crees que un determinado monstruo vale más (o menos) que el valor en el *Manual de monstruos*, cámbialo a tu gusto. Recuerda, no obstante, que el hecho de que todos los PJs de tu campaña posean armas que sean azote de aberraciones no convierte necesariamente a los contempladores en un desafío menor. Sólo quiere decir que tu grupo está bien equipado para hacer frente a ese desafío.

Los PX por interpretación son puramente *ad hoc*. Esto quiere decir que no hay un sistema para asignar VD a fragmentos de interpretación. Las recompensas deberían ser lo suficientemente grandes como para que el jugador las note, quizás unos 50 PX por nivel de personaje y aventura.

Recompensas por historia y normales

Puedes usar la recompensa por historia de dos modos: el primero es convertir todas las recompensas en recompensas por historia. Así, matar monstruos no reportaría directamente PX, aunque permitiría a los PJs obtener lo que necesitan para ganar recompensas por historia. Si sigues este método debes anotar cuidadosamente los PX que los personajes podrían estar obteniendo al derrotar a sus enemigos, para así poder estar seguro de que el tesoro conseguido por los PJs está en línea con los puntos obtenidos.

La segunda forma es la de utilizar las recompensas normales para derrotar enemigos, pero dando sólo la mitad de la cantidad normal por hacerlo, repartiendo la otra mitad en forma de recompensa por historia. Este método tiene la ventaja de mantener el tesoro ganado en línea con los PX.

No sumes simplemente las recompensas por historia a las normales (aunque las compenses con más tesoro) a no ser que quieras acelerar la progresión de los personajes.

PENALIZACIONES A LA EXPERIENCIA

Los personajes pueden perder PX al lanzar ciertos conjuros o al crear ciertos objetos mágicos. Este desgaste de los poderes personales cumple una función en el juego: limita y controla estas actividades, a la vez que las convierte en interesantes posibilidades en las que los jugadores podrán tomar decisiones importantes. No obstante, en general, no deberías usar las penalizaciones a la experiencia por ninguna otra razón. Si bien las recompensas sirven para alentar el buen comportamiento, las penalizaciones no sirven para erradicar el comportamiento no tan bueno. La mayoría de las veces sólo desembocan en discusiones y enfados. Si un jugador se comporta de una forma que no apruebas, habla con él. Si persiste en su actitud, deja de jugar con él.

PUNTOS DE EXPERIENCIA Y MUERTE

Si un personaje toma parte en un encuentro, incluso si queda incapacitado o muere durante el mismo, obtiene una parte de los PX. Si un personaje muere y es revivido, la experiencia concedida se otorga tras regresar de la muerte (y tras perder, si procede, un nivel por haber muerto).

TESORO Y OTRAS RECOMPENSAS

A no ser que estés inventandote la aventura sobre la marcha, debes asignar tesoros y preparar encuentros. Las reglas de tesoro y otras recompensas se encuentran en el Capítulo 3: aventuras.

MUERTE DEL PERSONAJE

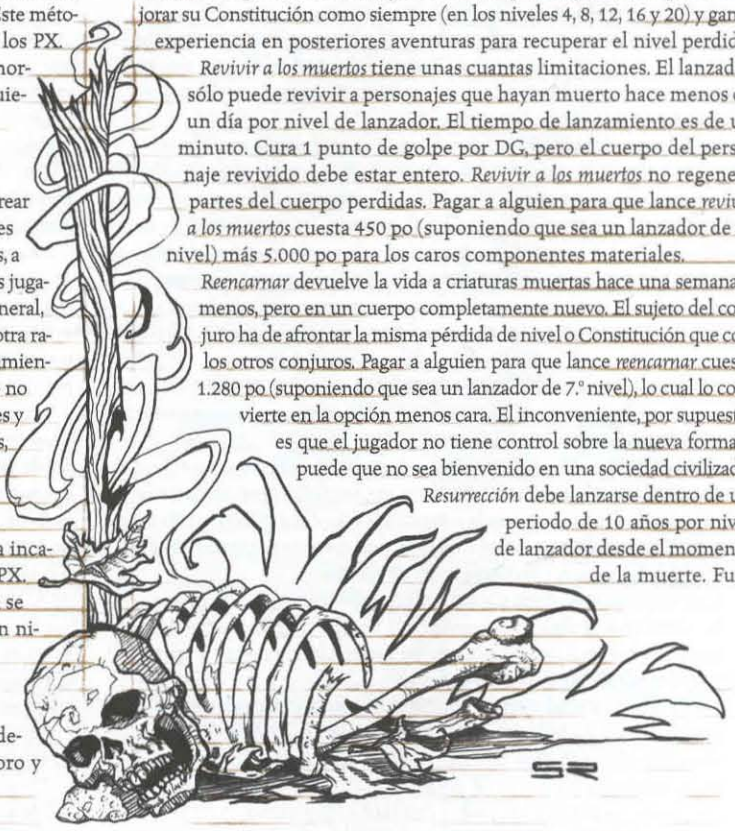
Son cosas que pasan. Ir de aventuras es una empresa de alto riesgo. Los personajes de tu campaña morirán, a veces debido a que fueron temerarios y a veces porque la suerte estaba en su contra. Afortunadamente, D&D es un juego, y la muerte no tiene por qué ser el final.

Los conjuros *revivir a los muertos*, *reencarnación*, *resurrección* y *resurrección verdadera* podrán devolver la vida a los personajes. 'Devolver la vida a los muertos', en el Capítulo 10 del *Manual del jugador*, discute brevemente los cuatro conjuros. Cualquier criatura a la que le devuelvan a la vida pierde un nivel de experiencia, a no ser que lo hagan mediante *resurrección verdadera*. El nuevo total de PX del personaje es la mitad entre el mínimo necesario para su nuevo nivel y el mínimo necesario para el siguiente. Si el personaje era de 1.er nivel, pierde 2 puntos de Constitución en vez de un nivel. Esta pérdida de nivel o de Constitución no se puede reparar mediante ningún conjuro mortal, ni siquiera *deseo* o *milagro*. Aún así, el personaje revivido puede mejorar su Constitución como siempre (en los niveles 4, 8, 12, 16 y 20) y ganar experiencia en posteriores aventuras para recuperar el nivel perdido.

Revivir a los muertos tiene unas cuantas limitaciones. El lanzador sólo puede revivir a personajes que hayan muerto hace menos de un día por nivel de lanzador. El tiempo de lanzamiento es de un minuto. Cura 1 punto de golpe por DG, pero el cuerpo del personaje revivido debe estar entero. *Revivir a los muertos* no regenera partes del cuerpo perdidas. Pagar a alguien para que lance *revivir a los muertos* cuesta 450 po (suponiendo que sea un lanzador de 9.° nivel) más 5.000 po para los caros componentes materiales.

Reencarnar devuelve la vida a criaturas muertas hace una semana o menos, pero en un cuerpo completamente nuevo. El sujeto del conjuro ha de afrontar la misma pérdida de nivel o Constitución que con los otros conjuros. Pagar a alguien para que lance *reencarnar* cuesta 1.280 po (suponiendo que sea un lanzador de 7.° nivel), lo cual lo convierte en la opción menos cara. El inconveniente, por supuesto, es que el jugador no tiene control sobre la nueva forma y puede que no sea bienvenido en una sociedad civilizada.

Resurrección debe lanzarse dentro de un periodo de 10 años por nivel de lanzador desde el momento de la muerte. Fun-



TRAS EL TELÓN: PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa por encuentros en puntos de experiencia está basada en el cálculo que 13'33 encuentros para un NE equivalente al de los personajes jugadores les permiten avanzar un nivel.

Trece o catorce encuentros parecen pasar rápido. Esto es especialmente cierto en los primeros niveles, en los que la mayoría de los encuentros en los que los personajes se ven involucrados son muy adecuados para su nivel. A niveles superiores, los PJs se enfrentan a una mayor variedad de NE (más inferiores que superiores, si desean sobrevivir) y ganan niveles a una velocidad menor. Los personajes de niveles altos tienden también a interactuar más entre ellos y con los PNJs, lo que redunda en un menor número de PX en relación al tiempo jugado.

Sin olvidar toda esta información, puedes prever vagamente el posible avance de tus PJs en el juego. En realidad puedes controlarlo. Tú eres quien se encarga de las circunstancias y del funcionamiento de los encuentros. Puedes predecir a qué nivel llegarán los personajes al templo oscuro y tenerlo preparado adecuadamente. Si resulta que erraste en tu predicción, puedes improvisar encuentros para permitirles llegar al nivel esperado, o aumentar la dificultad de los encuentros en el templo según tus necesidades.

En las aventuras publicadas siempre podrás leer los niveles que deberían tener los personajes para el buen funcionamiento de la aventura. Recuerda que esta información está basada tanto en el poder del personaje como en el tesoro. La tabla 5–1:riqueza del personaje según el nivel, proporciona apuntes y directrices sobre cuánto tesoro debería poseer un personaje de un nivel determinado. Todo esto se hace a partir de la fórmula que dice que hay (algo más de) 13 encuentros por nivel y supone que se ha distribuido la media de tesoro.

Si usas una aventura publicada pero sueles ser generoso con los puntos de experiencia, podrías encontrarte con que los personajes de tu grupo no poseen tanto tesoro como requiere el escenario. Por el contrario, si eres tacaño con los PX, los personajes posiblemente ganen más tesoro que niveles. Por descontado, si eres generoso, o tacaño, con el tesoro y con los PX, la cosa quedará nivelada.

ciona mientras aún exista un pequeño fragmento del cuerpo del personaje. El tiempo de lanzamiento es de 10 minutos. Cura al personaje completamente cuando se lanza, pero el personaje sufre la misma pérdida de nivel o Constitución que con *revivir a los muertos*. Pagar a alguien para que lance *resurrección* cuesta 910 po (suponiendo que sea un lanzador de 13.º nivel) más 10.000 po para los caros componentes materiales.

Resurrección verdadera, al igual que *resurrección*, puede lanzarse sobre un personaje que haya muerto hace menos de 10 años por nivel de lanzador. No se necesita ninguna parte del fallecido para el conjuro. El tiempo de lanzamiento son 10 minutos completos. *Resurrección verdadera* restaura completamente al personaje, sin pérdida de nivel o Constitución. Este es el conjuro que más caro resulta hacer lanzar. Pagar a alguien para que lance *resurrección auténtica* cuesta 1.530 po (suponiendo que sea un lanzador de 17.º nivel) más 25.000 po para los caros componentes materiales.

CREAR UN NUEVO PERSONAJE

Un jugador puede decidir que quiere crear un nuevo personaje en vez de continuar las aventuras del que lleva. O tal vez hayas reclutado a un nuevo jugador para tu campaña. Cuando un jugador crea un nuevo personaje para tu partida, tienes que tomar una importante decisión: ¿de qué nivel será el nuevo personaje?

Por lo general, el D&D anima a la continuidad de personajes en el grupo aventurero. Los jugadores se sienten más realizados si desarrollan sus personajes con el tiempo. El grupo es más eficaz y se lo pasa mejor si todos conocen los puntos fuertes, las flaquezas y las peculiaridades de los PJs con los que se van de aventuras. La sensación de camaradería es difícil de desarrollar cuando el elenco de PJs siempre está cambiando.

Pero hay veces en las que crear un nuevo personaje es la mejor opción. En las siguientes circunstancias, está justificado usar un nuevo personaje:

- Un nuevo jugador se une a la campaña.
- Un PJ existente muere, y el grupo no tiene acceso a la magia que le devolvería la vida.
- A un PJ existente le es imposible ir de aventuras durante un extenso período de tiempo. Tal vez haya sido petrificado por un culto de medusas, que huyeron con la estatua. El resto del grupo intenta rescatarle, pero hasta que eso suceda, debería tener otro personaje con el que jugar para no quedarse fuera del grupo.
- Los jugadores descubren que no tienen un personaje que cubra un papel clave en el grupo. Si el jugador que llevaba al único PJ clérigo se marcha, otro jugador podría crear un nuevo clérigo de modo que el grupo tenga acceso a la magia curativa.
- Un PJ existente se ha vuelto difícil de interpretar, y el jugador está dispuesto a llevar un nuevo personaje. Tal vez hayas permitido que entre en tu partida un PJ ogro bárbaro, pero los jugadores prefieren las intrigas políticas y las aventuras urbanas.
- Un jugador está deseando probar una raza o clase nueva.

Depende de ti cómo manejar cada una de estas situaciones. Elegir un nivel para el nuevo personaje es cuestión de encontrar el punto de equilibrio en el que sea viable un nuevo personaje y resulte divertido de jugar sin que quede eclipsado por los otros PJs.

En la mayoría de las circunstancias, un nuevo personaje debería empezar a jugar al comienzo del nivel anterior al que tenía el PJ antiguo del jugador. Por ejemplo, si un jugador quiere que su paladín de 9.º nivel cabalgue hacia el ocaso, su nuevo personaje comienza con 28.000 PX, al principio del nivel 8.º. Un nuevo jugador debería crear su primer personaje al comienzo del nivel en el que se encuentre el PJ existente de menor nivel.

En algunas circunstancias, puede que prefieras ser más condescendiente. Si el PJ de menor nivel está atrapado mágicamente, puedes dejar al personaje crear un nuevo personaje temporal del mismo nivel hasta que rescaten al PJ original, pero evita las situaciones en las que un jugador salga perjudicado conservando un PJ existente en vez de creando uno nuevo. No es bueno para la continuidad que un personaje prefiera un flamante personaje nuevo de 10.º nivel antes que a su PJ de siempre que, si regresa de la muerte, tendrá 9.º nivel.

También necesitarás decirle al jugador que crea un nuevo personaje qué equipo lleva. El nuevo PJ debería tener el equipo necesario para llevar un personaje eficaz, pero sus armas, su armadura y sus objetos mágicos no deberían ser tan buenos como para inspirar celos entre los demás jugadores.

Hay dos factores que determinan la cantidad de equipo que hay que permitir: la cantidad media de equipo entre los demás PJs y si el nuevo PJ tendrá acceso al equipo del PJ anterior.

Mientras tu campaña se encuentre más o menos cerca de los consejos de equipo sugeridos en 'Cómo crear PJs de nivel superior al 1.º', pág. 199, puedes usar la tabla 5–1: riqueza del personaje según el nivel, para determinar el equipo. Por ejemplo, un personaje nuevo de 13.º nivel debería tener 110.000 po en equipo. Si tus personajes están un 20% por encima o por debajo de los valores de esa tabla, ajusta el valor del equipo para el nuevo personaje con el mismo porcentaje. Si los tres personajes de 12.º nivel tienen cada uno 132.000 po en equipo (50 % por encima de la norma de 88.000), dale 99.000 po a un nuevo personaje de 11.º nivel (50% por encima de la norma de 66.000 po).

Si un personaje nuevo sustituye a un PJ antiguo, reduce la cantidad de tesoro por cualquier cosa que el anterior PJ deje tras de sí. Por ejemplo, si un personaje crea un nuevo druida de 3.er nivel porque su druida de 4.º nivel murió, puede coger el equipo del anterior PJ y usarlo, en vez de conseguir nuevo equipo. Pero si el jugador crea un pícaro de 3.er nivel, el equipo del druida de 4.º nivel no le será útil. Si el grupo vende el equipo del druida por 1.000 po, dale al nuevo pícaro de 3.er nivel 1.700 po en equipo para que el personaje tenga un total de 2.700 po en equipo. Si el grupo entierra al druida con su equipo, dale al pícaro 2.700 po en equipo.

Como regla general, un nuevo personaje no puede gastar más de la mitad de su riqueza total en un solo objeto, y tampoco más de un cuarto en bienes consumibles como por ejemplo munición, rollos de pergamino, pociones, varitas u objetos alquímicos.

TRAS EL TELÓN: CUANDO SE DEJA ATRÁS A UN PJ

El D&D funciona mejor cuando todos los PJs tienen uno o dos niveles de diferencia entre sí. Las clases están equilibradas cuidadosamente unas con otras en cada nivel, y el sistema de VD te da gran libertad para diseñar desafíos apropiados que sean divertidos para todos los que se encuentran en la mesa.

Pero a menudo un PJ gafado (o el PJ de ese jugador que a veces se despista) estará por debajo del resto del grupo. Si la diferencia es de uno o dos niveles, no necesitas hacer nada especial. El sistema de PX da mayores recompensas a los PJs de menor nivel, por lo que un personaje que esté un nivel o dos por debajo se pondrá al día por sí mismo pasado un tiempo. Por ejemplo, si un grupo de tres PJs de 8.º nivel y un PJ de 7.º nivel derrotan a un vroc, los PJs de 9.º nivel se llevan cada uno 675 PX (2.700/4), pero el de 7.º nivel consigue (4.200/4) 1.050 PX.

El sistema de puntos de experiencia disminuirá con el tiempo un hueco de tres niveles, pero no lo borrará; y un PJ de cuatro o más niveles por detrás del resto del grupo es una fuente de problemas. Un encuentro desafiante para el resto del grupo es abrumador para el personaje de menor nivel, incrementando las posibilidades de que muera, lo cual hará que se aleje aún más. El jugador de menor nivel puede que piense que su personaje no puede hacer nada útil, y los otros personajes podrían resentirse al tener que mantener fuera de peligro al personaje de menor nivel.

Si un PJ se encuentra muy por debajo del resto del grupo, toma partido para restaurar un poco el equilibrio. Puedes hablar con el jugador para que se haga un PJ nuevo, escribir una aventura en solitario para que el PJ gane los PXs necesarios para ponerse al día, o diseñar encuentros que proporcionen desafíos apropiados tanto para el personaje de menor nivel como para el resto de los PJs.



Ilustración de A. Swekel

Crear aventuras es uno de los mayores beneficios de convertirse en Dungeon Master. Es un medio de expresar tu creatividad, diseñando lugares fantásticos, situaciones llenas de monstruos, y elementos imaginarios de todos los tipos. Cuando creas una aventura, creas los escenarios y haces exactamente lo que deseas. Diseñar una aventura puede representar mucho trabajo, pero los beneficios son grandes. Tus jugadores se divertirán con los desafíos y los misterios que hayas creado para ellos. Los DMs experimentados se precian de dirigir nuevas situaciones, escenarios y PNJs conspiradores. Un encuentro bien dirigido, tanto si es un monstruo como una trampa, o un PNJ con quien deben hablar, puede ser muy emocionante.

"¿Qué es una aventura?" no es una pregunta fácil de responder, como podrás imaginar. Si bien una campaña está compuesta de aventuras, nunca queda del todo claro cuándo acaba una aventura o cuándo empieza la siguiente. Las aventuras pueden llegar a ser tan variadas que sea difícil reconocer lo fundamental. En este capítulo te ayudaremos a hacerlo.

Las aventuras empiezan con algún tipo de desencadenante, ya sea un rumor acerca de un tesoro en un viejo monasterio abandonado, o una petición de ayuda por parte de la reina. El desencadenante es lo que conduce a los PJs hacia la acción y les da el auténtico punto de partida de la narración de una aventura, que puede ser un lugar (por ejemplo el monasterio o el palacio de la reina) o una situación (el robo del cetro de la reina y a los PJs se les encomendará la tarea de encontrarlo).

Las aventuras se dividen en encuentros. Los encuentros, generalmente están asociados a una zona de un mapa que has preparado y también pueden ser diseñados en forma de condiciones: "Si los PJs esperan fuera de la arboleda del druida durante más de una hora, los tres osos terribles adiestrados del druida les atacarán". Los encuentros de una aventura están unidos de alguna manera, sea por la temática (todos ocurren a lo largo de un trayecto entre la ciudad de Falcongrís y las montañas Cristalinas), la ubicación (todos ocurren en las ruinas del castillo Temeridad) o por los acontecimientos (todos los encuentros se sitúan durante el intento de rescate por parte de los PJs del hijo del alcalde de las garras del rey ogro Rahurg).

MOTIVACIÓN

La motivación es lo que hace que avance la aventura; lo que hace que los PJs se metan dentro de cualquier aventura que hayas preparado para ellos. Si éstos no están motivados, no harán nada de lo que deseas y todo tu trabajo habrá sido en vano. La avaricia, el miedo, la venganza, la necesidad, la moralidad, la cólera y la curiosidad son motivaciones poderosas... como también lo es la diversión. No olvides nunca esta última.

Escribir una aventura con motivaciones fuertes en realidad se reduce a saber qué estilo de juego prefieris tus jugadores y tú (ver la página 7 para una discusión de estilos diferentes de partida).

A MEDIDA O A LA BUENA DE DIOS

Las motivaciones a medida son las que has diseñado específicamente teniendo en mente el grupo de PJs. Aquí hay algunos posibles ejemplos:

- Los PJs son un grupo de avezados mercenarios a los que nada le interesan las súplicas de inocentes o las historias tipo "el mal que se cierne sobre un reino bueno". Sin embargo el oro es harina de otro costal...
- La maga Mialee fue asesinada por unas gárgolas en las cavernas del Terror. Ahora, el resto de PJs busca una manera de devolverla a la vida. Sabiendo esto, puedes mencionar que han oído hablar de un clérigo de Pelor de buen corazón que vive en el sur, en la ciudad de Dyversa. Cuando llegan, el clérigo está dispuesto a de-

volver la vida a Mialee, pero sólo si los PJs le prestan su ayuda limpiando de hombres-rata los niveles inferiores del templo...

- Sabes que hace poco que los PJs acaban de expoliar la torre de un mago y están cargaditos de tesoros; probablemente no puedas atraerles a la siguiente aventura con la promesa de oro, pero quizá sí que puedas hacerlo con el rumor de que el mago al que han robado no está muerto: ha vuelto en forma de vampiro jurando venganza eterna...
- Ralcoss, el hermano de Tordek, se acerca a los PJs y les cuenta que una horrible tragedia ha caído sobre la ciudad enana de Dumadan: les solicita ayuda...

La motivación "a la buena de Dios" no es una motivación en el sentido estricto de la palabra. Es el hecho (por poner un ejemplo) de que la aventura aguarda en el valle Perdido a todo aquel que acepte el desafío de los acantilados infestados de dracos que rodean el lugar. Los PJs pueden ir o no, depende de lo que les venga en gana.

Mientras que una motivación a medida es buena para asegurar que los PJs entrarán en la aventura que has creado y para que los jugadores sientan que sus personajes tienen un lugar en el mundo que les rodea, la motivación "a la buena de Dios" te permite crear situaciones que no están directamente relacionadas con los PJs. Esto crea una sensación de perspectiva, la impresión de que el mundo es un lugar real que va mas allá de los PJs.

ESTRUCTURA

Tanto si es una aventura basada en localizaciones como en sucesos, siempre tendrá un inicio y transcurrirá hasta un final. Algunas aventuras se terminan en una hora, otras llevan meses de sesiones de juego. La duración es cosa tuya, aunque es una buena idea planear con cierta anterioridad y poder predecir cuántas sesiones durará una aventura (y asegurarse de que el grupo actual de jugadores puede invertir ese tiempo). Aquí se presentan algunas ideas a tener en cuenta a fin de estructurar una buena aventura y evitar una mala.

BUENA ESTRUCTURA

Las buenas aventuras son divertidas. Ésta es una generalización fácil, pero no deja de ser cierta. Una aventura en la que todos disfruten probablemente disponga de estos rasgos:

Opciones: toda buena aventura tiene por lo menos algunos puntos donde los jugadores deben tomar alguna decisión importante. Lo que decidan tiene una gran importancia en lo que suceda a continuación. Su decisión puede ser tan sencilla como no descender por el corredor de la izquierda (donde les aguarda la pirohidra) y en cambio ir por el corredor derecho (hacia la fuente mágica), o tan compleja como no ayudar a la reina contra el gran visir (por lo tanto, al final, será asesinada y una marioneta del gran visir acabará sentada en el trono).

CIEN IDEAS PARA AVENTURAS

Puedes utilizar lo siguiente para improvisar aventuras o para generar ideas para aventuras.

d%	Idea de aventura
1	Unos ladrones roban la joyas de la corona.
2	Un dragón llega al pueblo y pide un tributo.
3	Se ha descubierto la tumba de un antiguo mago.
4	Varios ricos mercaderes han sido asesinados en sus propias casas.
5	Se ha descubierto que la estatua que hay en la plaza principal es un paladín petrificado.
6	Una caravana con mercancía muy importante está a punto de partir y emprender un viaje por una zona peligrosa.
7	Miembros de un culto religioso secuestran víctimas para sacrificios.
8	Trasgos que montan en aracnófagos han atacado a los aldeanos a las afueras de la villa.
9	Unos bandidos de la zona han unido sus fuerzas con una tribu de osgos.
10	En la zona hay un guardia negro que está organizando a los monstruos.
11	Un portal a los planos Inferiores amenaza con traer más demonios al mundo.
12	Los mineros han liberado algo horrible sepultado en tiempos remotos.
13	Un gremio de magos desafía al consejo dirigente.
14	Las tensiones raciales entre humanos y elfos suben de tono.
15	Una misteriosa niebla trae fantasmas a la villa.
16	Se ha perdido el símbolo sagrado de un sumo sacerdote.
17	Un mago maligno ha creado un nuevo tipo de gólem.
18	Alguien de la población es un hombre-lobo.
19	Los traficantes de esclavos continúan con sus incursiones en una comunidad cercana.
20	Un elemental de fuego se escapa del laboratorio de un mago.
21	Los osgos demandan peaje en un puente muy transitado.
22	Un *espejo de oposición* ha creado un duplicado maligno de un héroe.
23	Dos tribus orcas se enfrentan en una sanguinaria guerra.
24	Nuevas construcciones sacan a la luz una tumba subterránea desconocida hasta la fecha.
25	Un reino cercano lanza una invasión.
26	Dos conocidos héroes se enfrentan en duelo.
27	Hay que recuperar una antigua espada para poder eliminar a un monstruo que está causando estragos.
28	Existe una profecía que dice que se acerca una gran desolación a menos que se recupere un artefacto.
29	Los ogros han secuestrado a la hija del alcalde.
30	Un mago con todos sus poderosos objetos mágicos está enterrado en una tumba llena de trampas.
31	Un encantador está obligando a otros a que roben para él.
32	Un azotamentes capaz de cambiar de forma está acumulando servidores controlados mentalmente.
33	Una epidemia traída por los hombres-rata amenaza una población.
34	Se han perdido las llaves que desarman todas las trampas mágicas de la torre de un mago.
35	Los sajuaguines están siendo conducidos fuera del agua para atacar las villas de la costa.
36	Unos sepultureros descubren bajo el cementerio unas catacumbas muy grandes llenas de necrófagos.
37	Un mago necesita un componente especialmente raro que sólo se encuentra en las profundidades de la jungla.
38	Se halla un mapa que muestra la situación de una antigua forja mágica.
39	Varios monstruos surgidos de las cloacas están atacando a los habitantes de la ciudad.
40	Un emisario que se dirige a un reino hostil necesita una escolta.
41	Los vampiros están asaltando una villa pequeña.
42	Hay una torre maldita que se dice está llena de monstruos.
43	Los bárbaros han empezado a atacar un pueblo con gran furia.
44	Los gigantes roban el ganado de los granjeros.
45	Unas inexplicables tormentas de nieve traen lobos invernales
46	Hay un paso de montaña solitario que está guardado por una esfinge que no deja que nadie lo cruce.
47	No muy lejos de la comunidad, un mercenario maligno ha empezado a construir una fortaleza.
48	Hay que encontrar un antídoto para el duque antes de que muera a causa de un veneno mágico.
49	Hay un druida que necesita ayuda para defender su bosque de los trasgos.
50	Una antigua maldición está convirtiendo a gente inocente en malignos asesinos.
51	En las montañas, la gárgolas están matando a las águilas gigantes.
52	Extraños mercaderes venden objetos mágicos defectuosos y luego intentan escabullirse.
53	Un artefacto recientemente recuperado causa disfunciones en los poderes de los lanzadores de conjuros arcanos.
54	Un noble maligno ha puesto precio a la cabeza de un noble de alineamiento bueno.
55	Unos aventureros que exploraban un dungeon aún no han regresado.

continúa en la página siguiente

Opciones difíciles: cuando una opción tiene consecuencias importantes, a veces es difícil de tomar. ¿Deberían los PJs ayudar a la iglesia de Heironeous en la guerra contra los trasgos, aun cuando el conflicto les mantenga alejados de la fortaleza de Nast, antes de que el malvado duque llame a su presencia a los asesinos slaad? ¿Deberían creer las palabras del dragón o ignorar sus advertencias?

Tipos diferentes de encuentros: una buena aventura debería contener diferentes tipos de experiencias: ataque, defensa, resolución de problemas, interpretación de roles e investigación. Asegúrate de que tu aventura tenga diferentes tipos de encuentros (consulta Encuentros, en la pág. 48).

Sucesos emocionantes: al igual que sucede en una historia o narración, una buena aventura debería tener altibajos en la tensión, y un clímax emocionante siempre es bueno. Esto es fácil hacerlo en una aventura basada en sucesos (ya que tienes más controlado cuándo tiene lugar cada encuentro); de todas maneras, es posible crear una aventura basada en localizaciones donde las cosas ocurran tal y como desees. Sólo debes asegurarte de que las cosas sucedan correctamente. Empieza despacio y deja que la trama se vaya creando por sí sola. Un encuentro en un punto culminante acostumbra a ser un buen final.

Encuentros que favorecen el uso de las capacidades de los PJs: si el hechicero o el mago del grupo puede lanzar el conjuro *volar*, pon encuentros aéreos en la aventura. Cuando haya un clérigo, de vez en cuando puedes incorporar muertos vivientes contra los que pueda usar la expulsión. Si en el grupo hay exploradores o druidas, incluye encuentros con animales (los animales terribles pueden ser todo un desafío para PJs de nivel medio-alto, consulta el *Manual de monstruos* para más información). Lo que deberías tener siempre presente es: "Todo el mundo debe tener su oportunidad de destacar". Todas las aptitudes de los PJs han sido diseñadas para mejorar a los personajes, y una aptitud (o conjuro) que nunca se vaya a usar es un desperdicio.

MALA ESTRUCTURA

Intenta evitar usar estos recursos poco acertados:

Pasear a los PJs "con una correa": una mala aventura basada en sucesos se caracteriza por las obligatoriedades que restringen las acciones de los PJs o están basadas en sucesos que ocurrirán con independencia de lo que hagan los PJs. Por ejemplo: una trama desarrollada en torno a los PJs que han encontrado una misteriosa reliquia familiar, sólo para que sea robada por PNJs, es peligrosa (sobre todo si los PJs piensan una buena manera de protegerla). Los jugadores terminarán sintiéndose impotentes y frustrados. Sea como fuere, todas las aventuras deberían depender de las elecciones de los jugadores, y éstos deberían sentir que lo que eligen hacer tiene importancia. Los resultados deben afectar al trasfondo de la campaña (aunque a veces sólo ligeramente) y debe haber consecuencias para los PJs (sean buenas o malas).

viene de la página anterior

56 Los enemigos que se granjeó en vida un guerrero de alineamiento bueno irrumpen en su funeral.
57 Sabandijas colosales salen del desierto para atacar poblaciones cercanas.
58 Un tirano maligno declara ilegal el uso de la magia no aprobada oficialmente.
59 Un enorme lobo terrible, aparentemente inmune a la magia, está organizando a los lobos del bosque.
60 Una comunidad de gnomos ha construido un barco volador.
61 La isla del centro de un lago es en realidad la parte superior de una extraña fortaleza sumergida.
62 Enterrado bajo el árbol del Mundo yace el Gran reloj del tiempo.
63 Un niño merodea por la necrópolis y el sol está a punto de ponerse.
64 Han desaparecido todos los enanos de una ciudad subterránea.
65 De una caverna que está al lado de unas misteriosas ruinas surge un extraño y sinuoso humo amarillo.
66 Por las noches se oyen unos misteriosos gemidos procedentes de un bosque encantado.
67 Unos ladrones han robado un gran tesoro y en su huida entran en una *magnífica mansión de Mordenkainen*.
68 Un hechicero intenta viajar etéreamente, pero desaparece durante el proceso.
69 El viaje expiatorio de una paladina la lleva a una guarida de trolls demasiado bien defendida para ella sola.
70 Un reino famoso por sus magos se prepara para la guerra.
71 El sumo sacerdote es en realidad una ilusión.
72 Un noble a quien se le acaba de conceder un feudo busca gente para limpiar de monstruos un tramo de tierras agrestes.
73 Un terrarón está asolando las tierras de cultivo.
74 Una plaga de estirges empuja a los yuan-ti hasta las inmediaciones de las tierras civilizadas.
75 Un gran fuego de origen misterioso amenaza a los ents de un bosque.
76 Los clérigos que han resucitado a una heroína muerta largo tiempo atrás descubren que no es lo que ellos creían.
77 Un bardo atenazado por la tristeza cuenta una historia de taberna sobre sus compañeros prisioneros.
78 Nobles malignos crean un gremio de aventureros para vigilar y controlar a los de esta profesión.
79 Una caravana de medianos debe cruzar tierras salvajes infestadas de ankheg.
80 Sin previo aviso, todas las puertas del castillo del rey presentan *cerraduras arcanas* y *trampas de fuego*.
81 Un hombre inocente que va a ser ahorcado suplica ayuda.
82 La torre de un poderoso mago llena de objetos mágicos se ha hundido en el pantano.
83 Alguien está saboteando carros y carretas a fin de que se desmonten al desplazarse a gran velocidad.
84 En una gran ciudad llueven un cierto tipo de ranas que sólo se encuentran en un valle aislado.
85 Un rival celoso amenaza una boda muy concurrida.
86 Una mujer que desapareció misteriosamente hace años ha sido vista caminando sobre la superficie del lago.
87 Un terremoto pone al descubierto un dungeon desconocido.
88 Una semielfa agraviada necesita quien luche por ella en una competición de gladiadores.
89 En el ojo de la tormenta que asola estas tierras hay una ciudadela flotante.
90 La gente empieza a recelar de un mercader semiorco que vende en el mercado un dragón de oro por partes.
91 Un mago distraído pone un *cetro de las maravillas* en las manos equivocadas.
92 Sombras (muertos vivientes), ocupan una gran biblioteca, especialmente una vieja habitación empleada como almacén que ha estado muchos años sin usar.
93 La puerta del interior de una casa abandonada del centro de la villa se convierte en un portal mágico.
94 Unos piratas fluviales han hecho un trato con unas sagas y exigen un elevado peaje por transitar por el río.
95 Dos partes de un objeto mágico están en las manos de dos enemigos encarnizados. La tercera parte está perdida.
96 Un grupo de dracos atacan tanto a ovejas como a pastores.
97 Clérigos malignos se reúnen en secreto para convocar a este mundo a un dios monstruoso.
98 Una gran ciudad resiste el asedio de una fuerza compuesta por humanos, duérgar y gnolls.
99 Se supone que hay una gran gema en el interior de un monasterio en ruinas.
100 Hombres lagarto montados en dragones tortuga se ofrecen como mercenarios al mejor postor.

Jugadores sólo espectadores: en este tipo de mala aventura, los PNJs llevan a cabo todas las tareas importantes. Puede que haya una historia interesante, pero ésta circula alrededor de los PJs y éstos no tienen oportunidad de resolverla. Por mucho que te guste alguno de tus PNJs, debes resistirte a la tentación de hacer que cumpla los objetivos de la aventura: da la oportunidad a los PJs de que realicen el trabajo. Por muy bonito que sea que tu gran héroe PNJ luche contra el malvado mago que amenaza esas tierras (otro PNJ), los jugadores no se divertirán si todo lo que hacen es mirar.

Deus ex machina: parecido a la problemática anterior, "Jugadores sólo espectadores", tenemos el posible despropósito del *deus ex machina*, un término empleado para decir que el final de una historia lo resuelve la intervención de potencias divinas venidas de fuera, en lugar de las acciones de los PJs. No pongas a los PJs en situaciones en las que sólo podrán sobrevivir a través de la intervención de otros. Algunas veces es interesante que sean rescatados, pero usando este tipo de "salida de emergencia" los PJs se frustrarán pronto. Ellos prefieren derrotar un dragón joven por sí mismos antes que enfrentarse a una gran sierpe y derrotarla sólo porque un PNJ de gran nivel se ha teleportado a su lado para ayudarlos.

Actuaciones preventivas contra las capacidades de los PJs: es bueno conocer las posibilidades de los PJs, pero no deberías crear aventuras que continuamente anulen o contrarresten lo que son capaces de hacer. Si el mago acaba de aprender la *bola de fuego*, no le lances continuamente PNJs con resistencia al fuego. No crees dungeons donde los conjuros de *volar* y *teleportar* no funcionan sólo porque los encuentros con PJs con estas capacidades son más difíciles de crear. Usa las aptitudes de los PJs para hacer que los encuentros sean más interesantes y no simplemente para anular sus poderes arbitrariamente.

EL FLUJO DE INFORMACIÓN

La mayor parte de la estructura de una aventura depende de qué saben los PJs y cuándo lo saben. Si tienen conocimiento de que hay un dragón en lo más profundo de un dungeon, reservarán sus fuerzas para ese encuentro y así se presentarán con las estrategias y los conjuros adecuados listos. Cuando descubran la identidad de un traidor, seguramente actuarán en seguida según esa información. Si descubren demasiado tarde que el complejo de cavernas donde están va a derrumbarse, no serán capaces de impedir que suceda. Nunca muestres a los jugadores toda la trama de una vez: dales la información poco a poco. Por ejemplo, si los drow son los artífices en la sombra del levantamiento de los gigantes de las colinas, ve revelándolo poco a poco. La información obtenida en la lucha con los gigantes de las colinas llevará a los PJs a los gigantes de la escarcha que, a su vez, les darán pistas para llegar hasta los gigantes del fuego. Sólo el encuentro con los gigantes del fuego proporcionará a los PJs la información que les esclarecerá que los drow están detrás de todo. Por lo tanto, el encuentro final con los drow va a ser más dramático (*NdC: esta táctica de creación de aventuras se conoce como "la cebolla", por las múltiples capas que hay que pelar hasta llegar al meollo*).

En algunos casos, los PJs conocen toda la trama con antelación al inicio de la aventura. Esto está bien. A veces no habrá misterios; por ejemplo, los aventureros se enteran de que hay una torre maldita en el bosque, habitada por un vampiro y sus secuaces. Los PJs llegan con estacas y agua bendita, acaban con muchos muertos vivientes y finalmente se encuentran con el vampiro y lo liquidan. Es una aventura que está bien. De todas maneras, alguna que otra sorpresa, que los PJs nunca se esperarían, hace la aventura más interesante. Por ejemplo, el vampiro resulta que es de alineamiento bueno y está intentando resistir sus ansias de sangre pero poco a poco, va sucumbiendo a la tentación de una erinia (un diablo) que vive bajo la iglesia del pueblo. Las dos estructuras, la aventura "sin sorpresas" y el "giro argumental" imprevisto funcionan bien, aunque evita abusar del recurso.

Magia de adivinación

Ten en cuenta los conjuros de adivinación al planificar cómo controlarás la información que das. No anules el potencial de estos conjuros, más bien, aprende qué pueden o no pueden hacer y ten preparados los momentos en que los PJs podrían usarlos (consulta 'Manejar las adivinaciones', en la pág. 34). Después de todo si has supuesto que lanzarán los conjuros adecuados y al final no usan todos los recursos a su alcance, ¡merecen fracasar!

AVENTURAS BASADAS EN LOCALIZACIONES

La tumba de los Horrores, el templo del Mal elemental o la torre fantasma de Inverness son lugares de leyenda, misterio y aventura. Si creas un lugar de aventuras (un dungeon, unas ruinas, una montaña, un valle, un complejo de cuevas, unas tierras salvajes o una villa), has creado una aventura basada en localizaciones. Estas aventuras se desarrollan alrededor de un mapa, con una clave que detalla lugares importantes en él. Los encuentros aparecen cuando los PJs llegan a un lugar concreto. Entonces cada encuentro describirá lo que sucede cuando los PJs llegan (o cuando llegan por primera vez).

Crear este tipo de aventuras conlleva dos pasos: dibujar un mapa y crear la clave que establece los encuentros en él.

Dibujar el mapa: el papel cuadriculado es ideal para dibujar los mapas porque te permite asignar una escala a cada casilla, por ejemplo 5' ó 10' por casilla. Las líneas ayudan a dibujar líneas rectas (sobre todo cuando se dibujan mapas de interiores de edificios o dungeons). Marca las zonas importantes con números o letras que hagan referencia a la clave del

LISTA DE CONTROL DEL ESCRITOR DE AVENTURAS

Si quieres escribir una aventura pero no tienes muy claro por dónde empezar, echa un vistazo a esta lista. Cada apartado corresponde a una sección que se encuentra en este capítulo.

- Piensa una o más motivaciones para la aventura, teniendo en mente el estilo de juego que prefieres. ¿Por qué van a poner los PJs sus vidas en peligro?
- Decide si quieres una aventura basada en sucesos, basada en localizaciones o con ambas cosas.
- Si es una aventura basada en localizaciones, imagina dónde tendrá lugar. No necesitas saber todos los detalles aún, sólo tener una idea general de cómo es el sitio.
- En una aventura basada en sucesos, imagina la escena de comienzo, una escena final probable, y unas cuantas escenas intermedias que pienses que pueden ser divertidas.
- Elige a los principales antagonistas de los PJs. Si hay aliados, mecenas u otros PNJs importantes, piensa también en ellos.
- Empieza ensamblando tu aventura. En una aventura basada en localizaciones, haz bocetos de la localización y decide dónde pasan la mayor parte del tiempo tus PNJs importantes. Si es una aventura basada en sucesos, identifica las secuencias más probables de acontecimientos que llevarán a los PJs desde la escena inicial al clímax, tropezándose de paso con una o más de las escenas intermedias importantes.
- Completa los detalles. Crea las zonas y escenas que no sean imprescindibles para la aventura pero de todos modos puedan ser divertidas o desafiantes. Dibuja los mapas que necesites, crea los PNJs, y los encuentros aleatorios que quieras para la aventura.
- Comprueba tu trabajo. Examina lo que has hecho, pero piensa como tus jugadores. ¿Existe una manera más inteligente de superar muchos de los desafíos de la aventura? Piensa en modos de recompensar el ingenio sin hacer que la aventura se resienta.

Ahora que has comprobado la lista, te contaremos un secreto: no tienes que hacer todo esto en orden. Puede que sólo necesites empezar diciendo: "quiero escribir una aventura con asesinos azotamentes como villanos principales", comenzar con los antagonistas y tomar las demás decisiones más tarde. Puedes diseñar primero el sitio, y después pensar en cómo vas a llevar hasta allí a los personajes. Pero suele ser buena idea empezar por la motivación, porque es la energía que hace que tu aventura despegue.

mapa. Pon notas describiendo todo aquello que sea importante, incluido el contenido de las habitaciones (estatuas, estanques, mobiliario, pilares, escalones, pozos, cortinas...). Planea minuciosamente las áreas que estén relacionadas entre sí debido a habitantes similares aliados. Sitúa las trampas, sin olvidar anotar la ubicación de los resortes que van a activarlas. Ten presente el alcance de los conjuros: si un PNJ mago se encuentra en un lugar y sabes que puede lanzar un conjuro en concreto, ahórrate tiempo en el desarrollo de la partida: apunta por adelantado qué efectos produce dicho conjuro.

Mientras trazas el mapa, piensa cómo representarás cada área en la mesa de juego. Por ejemplo, no es buena idea diseñar un sitio con muchas áreas que se salen del tablero en el que coloques las miniaturas. Si es probable que los jugadores pasen varias veces por dos habitaciones adyacentes, hazlas lo bastante pequeñas como para que quepan juntas en el tablero.

Recuerda que los PJs son los catalizadores de los cambios. Mientras juegas, ve apuntando los cambios producidos por su presencia; incluso puedes llegar a anotar esos cambios directamente sobre el mapa. Ésta es la mejor manera de que cuando pasen por allí una segunda vez, puedas acordarte de qué puertas fueron derribadas, qué trampas dispararon, qué tesoros se llevaron, qué guardias neutralizaron, etcétera.

Crear la clave: estas claves no son más que un conjunto de notas (tan detalladas o tan escuetas como quieras) que describen el contenido de cada área, PNJs (descripción, estadísticas, posibles acciones) y todo aquello que haga especial a ese lugar. Por ejemplo, en el mapa de un exterior puedes marcar una zona en que puede haber un desprendimiento si se cruza, un puente sobre un río guardado por hombres lagarto, y la guarida de un basilisco (con bastantes detalles: su interior repleto de tesoros, antiguas posesiones de las víctimas petrificadas y medio comidas al fondo de la caverna). Cada anotación debe incluir todo lo necesario para jugar el encuentro y, si en un área no va a ocurrir nada, no te molestes en poner nada en la clave.

Muchas aventuras en dungeons son aventuras basadas en localizaciones. Consulta la sección 'El dungeon', en la pág. 57, así como la aventura de ejemplo en un dungeon que hay en la pág. 78.

Una aventura basada en localizaciones permite a los PJs conducir la acción. Si llegan a una bifurcación en el sendero, son libres de decidir qué camino seguirán. No importa lo que elijan, en qué orden o si llegan a seguir un sendero concreto. Los personajes pueden abandonar el lugar y volver, muchas veces empezando la aventura de nuevo tal y como la dejaron (aunque algunos aspectos del lugar pueden haber cambiado; todo depende de lo estático que sea el lugar; lee más adelante).

Las aventuras basadas en localizaciones son fáciles de jugar una vez has hecho todos los preparativos. Toda la información está ante ti: en el mapa y en la clave. Entre las dos cosas, el mapa y la clave con las descripciones, se deberían cubrir todas las acciones potenciales que los PJs puedan realizar durante la aventura.

Las aventuras basadas en localizaciones son atractivas para los PJs sólo por la propia fama de los lugares, pero a veces es una situación la que desencadena la aventura que lleva a los PJs hasta ellos. Una vez se ha llegado a destino, tu mapa y la clave entran en juego.

ESTÁTICO O DINÁMICO

A veces las aventuras basadas en localizaciones ocurren en un lugar totalmente estático. El mapa muestra unas ruinas llenas de monstruos que las habitan donde, además de trampas y otros peligros, hay antiguos tesoros escondidos. Los PJs pueden llegar en cualquier momento, quedarse mientras lo deseen, salir cuando quieran y volver luego y encontrarlo todo como lo dejaron (es posible que otros monstruos se hayan establecido allí y hayan hecho de las ruinas su nuevo hogar, o que unos cuantos se hayan marchado; quizá los monstruos hayan activado una trampa por lo que ya no afectará a los PJs, o que una trampa que dispararon los PJs haya vuelto a ser armada).

Es muy fácil diseñar una aventura basada en localizaciones. No necesitas pensar en cómo interactúan los habitantes de las diferentes zonas de encuentro, y cada encuentro sólo tiene en cuenta la premisa ¿qué ocurrirá cuando lleguen los PJs?

Algo muy distinto sería un templo-fortaleza drow, un buen ejemplo de localización dinámica. Normalmente, las localizaciones dinámicas presuponen algún tipo de organización inteligente. A medida que los PJs se adentran en el lugar, descubren que ciertas acciones realizadas en lugares concretos afectan a los encuentros en otras zonas. Por ejemplo, si los PJs matan a dos de las sacerdotisas drow del templo-fortaleza, pero dejan escapar a una tercera, el templo movilizará sus habitantes, los defensores patrullarán de zona en zona y, ante desconocidos, estarán más propensos a atacar que a hablar. Tal vez las dos sacerdotisas muertas se levanten de entre los muertos como vampiras y comiencen a crear engendros vampíricos como guardaespaldas.

Diseñar una localización dinámica es un poco más complicado que una estática. Además de crear un mapa y una clave (que pueden variar mucho a medida que se desarrolle la partida), debes tener en cuenta algunos puntos como los que se detallan a continuación:

- Crea los planes defensivos de los habitantes: "Si los guardias son atacados usarán el gong para dar la alarma. El sonido del gong se oirá en las áreas A, B y D. Los que están en esas áreas se pondrán la armadura y volcarán las mesas para disponer de cobertura. El hechicero del área B lanzará un conjuro de *invisibilidad* sobre sí mismo y sobre el bárbaro".
- Desarrolla supuestos condicionales en las diferentes áreas: "Si alguien toca las tres gemas sacrílegas de encima del altar, se abren las puertas Infernales del área 5, que permiten el acceso a la ciudad de Dis, y además se convocan 3d4 diablos barbazus que se instalan en el dungeon recorriéndolo de día, y al caer la noche realizan incursiones por el exterior del mismo en un radio de 5 millas".
- Crea los planes a largo plazo de los lugareños: "En el plazo de un mes, los trasgos habrán terminado la muralla de la zona 39. Con estas defensas cubriéndoles las espaldas empezarán el asalto a las cavernas de los kóbolds en las áreas 32-37. Si nadie interviene, en tres semanas los trasgos limpiarán las cuevas de kóbolds y el trasgo adepto se hará con la varita de *rayo relampagueante* que está en la cámara secreta del área 35".

AVENTURAS BASADAS EN SUCESOS

La muerte del rey. La Lluvia de fuego incoloro. La llegada del circo a la villa. Desapariciones inexplicables. Comerciantes de Druus que buscan guardaespaldas para sus caravanas. Los sucesos pueden desembocar en aventuras que involucren y envuelvan a los PJs en situaciones sorprendentes. Este tipo de aventuras pueden estar pensadas para ser del tipo: "Ocurre esto y si los PJs hacen aquello entonces sucederá lo siguiente". Esto desarrolla una serie de sucesos influenciados por las acciones de los PJs. Las reacciones de los PJs cambian los sucesos que van a ocurrir, el orden en que ocurren, o ambas cosas a la vez.

En este tipo de aventuras, los PJs normalmente tienen un objetivo que va mas allá de "Matar a todos los monstruos", "Pillar tanto tesoro como sea posible", o incluso "Explorar una zona". En lugar de lo dicho, la aventura se centra en cumplir algún objetivo específico. Los encuentros se suceden como resultado de esto, tanto como consecuencia de sus acciones como por fuerzas contrarias que intentan pararlos, o ambas cosas a la vez.

Este tipo de aventuras se describe de una forma mucho más fundamentada en una historia, porque son mucho más similares a un libro o a una película que a la simple exploración de un lugar pasivo. Generalmente, las aventuras basadas en sucesos no requieren una clave habitación por habitación, sino más bien una serie de notas de lo que ocurre en cada momento. Aquí hay algunas ideas para organizar estas notas:

Organigramas: si dibujas cuadrados o círculos conectados con descripciones de sucesos en ellos, tendrás una manera fácil de visualizar lo que va a suceder. "Mientras los PJs investigan el asesinato, si preguntan al posadero, éste les dirá que la noche anterior vio a alguien sospechoso vagabundeando por la parte trasera del establo. Si le preguntan específicamente sobre Gregor, les indicará dónde vive". En este ejemplo, el organigrama presenta dos líneas que parten del posadero. Una va hacia el

establo y otra hacia la casa de Gregor, por lo tanto estos son los dos caminos que los PJs probablemente seguirán.

Cronologías: otra manera de organizar una aventura de este tipo es mediante un "calendario". El tiempo empieza a correr cuando los PJs se integran en la historia (algunas veces incluso antes). Señala qué ocurre y cuándo. "Un día después de la llegada de los PJs a la villa, Joham les va a ver suplicándoles ayuda. Al día siguiente Joham aparece muerto en su habitación de la posada. Al anochecer, Gregor llega a la posada y hace preguntas para saber si se ha encontrado el cuerpo".

Combinación: una aventura basada en sucesos puede usar un organigrama y una cronología que estén perfectamente integradas. "Si los PJs preguntan al posadero acerca de Gregory al día siguiente del asesinato, les dirá dónde vive. A la mañana siguiente, Gregory se dejará ver en la posada, bien disfrazado, y convencerá al posadero de que le han acusado falsamente del asesinato. Éste accederá a esconderle. Si los PJs preguntan al posadero por Gregory después de que suceda esto, les dirá dónde se encuentra su casa, pero también les mentirá, diciéndoles que ha estado de viaje fuera de la ciudad durante los últimos días".

Encuentros aleatorios: incluso en una aventura en la que haya sucesos, un encuentro no relacionado con el flujo de la historia puede servir para resaltar la trama que hay en marcha (o para desviarse de ella). Ver la tabla 3–28: encuentros urbanos, página 102, para un ejemplo de una tabla de encuentros aleatorios basada en sucesos.

¿EL FIN?

Tarde o temprano, una aventura llega a su fin. Un encuentro en el clímax de la aventura es una buena culminación, en especial si los PJs han visto cómo venía hacia ellos (si los ogros con los que han estado luchando han estado hablando de un dragón, el encuentro con él sería un final perfecto).

Muchas aventuras precisan de un desenlace posterior, una especie de conclusión, para saber qué ocurre después del encuentro final. Éste puede ser el momento en que los PJs descubren los tesoros que el dragón ha acumulado o el momento para una escena memorable en la corte del rey, donde éste les agradece el exterminio del dragón y los nombra caballeros uno tras otro, o el momento para recordar a los compañeros caídos en la batalla. Como regla general, estas consecuencias no deberían consumir más tiempo de juego que el encuentro final en sí.

Como en las películas o en los libros, las aventuras algunas veces merecen tener secuelas. Muchas aventuras sugieren otras futuras aventuras para los PJs, relacionadas con lo que hicieron o descubrieron. Si los jugadores acaban de destruir la fortaleza de un poderoso señor maligno, podrían haber encontrado allí pistas que desvelaran la identidad de un traidor en el consejo de la villa. Quizá los orcos que servían al señor escaparan y ¿dónde fueron? (no importa dónde vayan los orcos, ¡seguro que causan problemas!). Supón que los bandidos atacaron a los PJs mientras se dirigían a la fortaleza del señor. Ahora, a la vuelta, es un buen momento para tratar de encontrar su guarida y llevar a cabo una aventura de justicia y venganza.

ENCUENTROS

Sin duda es interesante hablar de las aventuras (y de las historias o narraciones tras ellas), pero en realidad la partida está compuesta de encuentros. Cada encuentro es como una partida en sí misma con presentación, nudo, desenlace y las condiciones de victoria que determinan un ganador y un perdedor.

A MEDIDA O A LA BUENA DE DIOS

Como en las motivaciones, los encuentros pueden estar hechos específicamente a medida de los PJs o no. En un encuentro a medida tienes en cuenta que el PJ mago tiene una *varita de invisibilidad* y que la CA del guerrero es 23. En estos encuentros diseñas las cosas para que se adapten a los PJs y a los jugadores. De hecho, puedes diseñar cosas específicamente para cada PJ: el esqueleto minotauro es el enfrentamiento para el bárbaro, otro esqueleto con una ballesta está en un saliente al que sólo el pícaro puede llegar, el monje es el único que puede saltar a través de la grieta y levantar la palanca que eleva el rastrillo que guarda el tesoro y la *invisibilidad ante los muertos vivientes* de la clériga le permite hacerse con el tesoro que protegen los esqueletos durante el desarrollo de la batalla.

En un encuentro "a la buena de Dios", los PJs se ven forzados a adaptarse a él en mayor medida. Los osgos viven en una colina cercana y, si los PJs se dirigen allí, se los encontrarán tanto si son un encuentro apropiado para ellos como si no. Este tipo de encuentros contribuye a dar realismo y veracidad al mundo y, por lo tanto, es bueno poner algunos entre el resto de encuentros.

Si decides usar sólo este tipo de encuentros, deberías comentárselo a tus jugadores. Algunos de los encuentros serán adecuados al nivel de los PJs, pero otros seguramente no. Por ejemplo puedes decidir dónde va a estar la guarida del dragón antes de que los personajes tengan la experiencia adecuada para sobrevivir a un combate contra él. Si los jugadores saben por adelantado que el escenario contiene encuentros "a la buena de Dios" que no serían capaces de afrontar, seguramente estarán más contentos de tomar la decisión correcta y evitar ciertos encuentros que los superen. La decisión más apropiada, por supuesto, es alejarse de allí y luchar contra él en otra ocasión (cuando el grupo esté mejor equipado [*NdC: ¿éste autor es tonto o qué?*]).

VALORES DE DESAFÍO Y NIVELES DE ENCUENTRO

El Valor de desafío de un monstruo (VD) te indica el nivel de un grupo para el cual éste es un buen desafío. Un monstruo con un VD de 5 es un desafío apropiado para un grupo de cuatro personajes de nivel 5. Si los personajes son de mayor nivel que el monstruo, tendrán menos PX ya que el monstruo debería ser más fácil de derrotar. Asimismo, si el nivel del grupo (la media de los niveles entre los miembros del grupo) es inferior al VD, los PJs obtendrán una gran recompensa.

Los grupos con cinco o más miembros a menudo pueden enfrentarse a monstruos con mayores VD, y grupos de tres o menos miembros ya tendrán bastante con monstruos de menor VD. No obstante, los PX dependen de la media de niveles del grupo. Consulta Recompensas, página 36.

Más de un monstruo y Niveles de encuentro

Obviamente, si un solo monstruo tiene un VD determinado, más de uno representa un desafío mayor. Consulta la tabla 3–1: Número en encuentros, para determinar el NE de un grupo de monstruos así como para determinar cuántos monstruos equivalen a un NE (es útil para equilibrar un encuentro con un grupo de PJs).

Para equilibrar un encuentro con un grupo, debes determinar su nivel efectivo (la media entre los niveles de los personajes). El nivel del grupo debe coincidir con el nivel del encuentro, por lo tanto debes buscar este valor en la columna "Nivel de encuentro" (NE). Lo siguiente que debes hacer es recorrer la fila hasta encontrar el VD del tipo de criatura que quieres usar en el encuentro. Una vez lo has encontrado, mira en la parte superior de la columna y verás el número de criaturas que harán que el encuentro esté equilibrado.

Por ejemplo, supón que deseas poner ogros para un grupo de 6.º nivel. El *Manual de monstruos* indica que el ogro tiene un VD de 2. Si consultas la fila "6" en la columna de NE, podrás ver un valor de 2 en la cuarta columna y si miras en la parte superior de la columna verás que te indica que cuatro monstruos de VD 2 es un buen encuentro para un grupo de nivel 6. Para determinar el NE de un grupo de monstruos no tienes más que realizar estos pasos al revés (empieza con el número de criaturas, ve hacia abajo hasta encontrar el VD para este tipo de criaturas y luego ve hacia la izquierda hasta encontrar el NE correspondiente).

En general, si el VD de una criatura es dos puntos menor que el NE, dos criaturas de este tipo son equivalentes a un encuentro de ese NE. Por consiguiente, dos gigantes de la escarcha (con un VD de 9 cada uno) nos dan un NE de 11. La progresión tiende a doblar el número de criaturas por cada dos puntos que se rebaja su VD individual, por lo tanto cuatro criaturas con un VD 7 (por ejemplo, cuatro gigantes de las colinas) son un

NE 11, equivalente a ocho criaturas de VD 5 (como los mastines sombríos). De todas maneras, este cálculo no funciona con criaturas con un VD 1 o menor, así que es recomendable usar la tabla 3–1: número en encuentros, para este tipo de encuentros.

Parejas mixtas: cuando tratas con criaturas que tienen un VD sólo un punto menor que el NE deseado, puedes incrementarlo en un punto añadiendo una segunda criatura tres puntos menor que el NE deseado. Por ejemplo, el DM desea preparar un encuentro con un abolez (VD 7) para un grupo de 8.º nivel. Dos abolez serían un NE 9 y lo que se quiere es un NE de 8, por lo tanto se proporciona al abolez un compañero o una mascota que lleve al NE hasta 8. Buscando en la tabla 4–1: número en encuentros, se ve que el valor para un encuentro de nivel 8 en la columna 'Parejas mixtas' es 7+5. Esto significa que un monstruo de VD 7 y uno de VD 5 juntos hacen un NE de 8.

En general, puedes tratar a un grupo de criaturas como si fueran una única criatura con un VD equivalente al NE del grupo. Por ejemplo, en vez de que los PJs se topen con una criatura de VD 4 (un oso pardo, por ejemplo) puedes sustituirlo por dos criaturas de VD 2 (un par de osos negros): los dos juntos hacen un NE de 4. No obstante, las criaturas cuyo VD esté muy por debajo del nivel del grupo no suelen presentar la más mínima dificultad, así que no sustituyas a una sola criatura de VD alto por hordas de criaturas de VD bajo.

Algunos VD de monstruos son fraccionarlos. Por ejemplo, un orco (VD 1/2) no es un buen desafío, incluso para un grupo de nivel 1. Esto significa que debes calcular los PX como si el orco tuviese un VD 1 y luego dividir el valor entre 2 o tratar cada par de orcos como si fueran un monstruo con VD 1.

Los encuentros con más de 12 criaturas son difíciles de valorar. Si necesitas 13 o más criaturas para dar los PX necesarios para un encuentro normal, seguramente a nivel individual, estos monstruos serán muy débiles y no son adecuados para un buen encuentro. Éste es el motivo por el cual la tabla 3–1: número en encuentros, no tiene valores superiores a 12.

TABLA 3–1: NÚMERO EN ENCUENTROS

	Número de criaturas							Parejas
NE	1	2	3	4	5-6	7-9	10-12	mixtas
1	1, 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2 + 1/3
2	2, 3	1	1/2 o 1	1/2	1/3	1/4	1	1 + 1/2
3	3, 4	1 o 2	1	1/2 o 1	1/2	1/3	1	2 + 1
4	3, 4, 5	2	1 o 2	1	1/2 o 1	1/2	2	3 + 1
5	4, 5, 6	3	2	1 o 2	1	1/2	1/2	4 + 2
6	5, 6, 7	4	3	2	1 o 2	1	1/2	5 + 3
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	6 + 4
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	7 + 5
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	7	8 + 6
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	8	9 + 7
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	9	10 + 8
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	10	11 + 9
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	11	12 + 10
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	12	13 + 11
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	13	14 + 12
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	14	15 + 13
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	15	16 + 14
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	16	17 + 15
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	17	18 + 16
20	19+	18	17	16	15	14	13	19 + 17

¿Qué es una situación desafiante?

O sea, ¿qué se considera un desafío? Dado que una sesión de juego probablemente incluirá varios encuentros, seguro que no quieres que cada encuentro ponga a los PJs al límite de sus posibilidades. Querrán poder parar la aventura y descansar durante un tiempo después de cada combate, y esto ralentiza el juego. Un encuentro con un NE igual al nivel de los PJs es uno en que los PJs invertirán un 20% de sus recursos (puntos de golpe, conjuros, uso de objetos mágicos...). Esto implica que, de media, después de unos cuatro encuentros del nivel del grupo, los PJs necesitarán descansar, curarse y recuperar conjuros. Un quinto encuentro seguramente los eliminaría.

Los PJs deberían poder resistir más encuentros si éstos fueran menores que el nivel del grupo, pero resistirían menos si fueran de un nivel mayor. Como regla general, si el NE es dos veces menor que el grupo, los PJs deberían poder resistir el doble de encuentros antes de parar y recuperarse; otros dos niveles menos y, de nuevo, el NE que podrán manejar se doblará. Por el contrario, un encuentro superior en uno o dos al nivel del grupo puede llevar a éste al limite de sus posibilidades, aunque con un poco de suerte podrán resistir dos encuentros de este tipo antes de ser necesaria la recuperación. Recuerda que cuando el NE es superior al nivel del grupo, la posibilidad de que ocurran desastres aumenta sobremanera.

Encuentros con un solo monstruo

Muchas aventuras alcanzan su clímax cuando el grupo encuentra a la mente maestra que hay tras el complot, o cuando rastrean a un monstruo grande, como un dragón o un contemplador, hasta su guarida. Por desgracia, los encuentros con un solo monstruo pueden llegar a ser "visto y no visto". Si los PJs emplean tiempo en usar la habilidad de Reunir información y conjuros de adivinación, pueden empezar el encuentro siendo inmunes a las armas más poderosas del monstruo. Si ganan la iniciativa, pueden unirse en contra del monstruo y debilitarlo gravemente antes de que éste pueda actuar.

Cuando planifiques aventuras, considera alguno o todos los puntos siguientes para hacer que los encuentros con un solo monstruo sean más divertidos:

- Si tu monstruo usa conjuros u objetos mágicos, ten preparados bloques de estadísticas adicionales para mostrar el impacto de los conjuros que mejoran características y otros sortilegios y efectos defensivos (*NdC: que se llaman en inglés, en su conjunto, "power-up suite"*). Dependiendo de la antelación con la que el monstruo advierta la llegada del grupo, podrá tener todo tipo de defensas adicionales. Recuerda, no obstante, que preparar una acción es una acción de combate, y el monstruo no podrá hacerlo hasta que éste comience (no está bien preparar una *bola de fuego* antes de que nadie haga pruebas de sorpresa o tire iniciativa).
- Prepara con antelación las tácticas del monstruo, incluyendo lo que haría si pierde la tirada de iniciativa. Puede que huya, o que simplemente decida lanzar sus conjuros y ataques en distinto orden.
- Distrae o divide al grupo. Si todos los PJs pueden unirse contra un único oponente, podrán terminar con él enseguida (sobre todo si ganan la iniciativa).
- Pon al grupo en situaciones en las que deban agotar recursos para seguir adelante. Por ejemplo, un entorno muy caliente podría causar daño cada asalto, forzando al grupo a usar conjuros como *soportar los elementos*, o usar la mayoría de los sortilegios del clérigo para curar después de atravesar un área caliente.
- Ponte agresivo. Deja que el monstruo ataque al grupo antes de que éste tenga la oportunidad de usar sus mejoras de característica y efectos defensivos.
- Engaña al grupo. Usa dobles y señuelos para convencerles de que da comienzo un encuentro importante, y que usen muchos de sus conjuros de nivel alto y objetos poderosos antes de encontrarse con tu monstruo único.

DIFICULTAD

A veces los PJs se toparán con un encuentro que es un juego de niños para ellos; otras veces será demasiado difícil y deberán correr. Una buena aventura tiene una gran variedad de encuentros a diferentes niveles de dificultad. La tabla 3–2: dificultad de los encuentros, muestra (en términos de porcentaje) cuántos encuentros de un tipo concreto de dificultad debe tener una aventura.

TABLA 3–2: DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

% del total	Encuentro	Descripción
10%	Fácil	NE inferior al nivel del grupo
20%	Fácil si se maneja correctamente	Especial (consulta más adelante)
50%	Desafiante	NE igual al nivel del grupo
15%	Muy difícil	NE 1 a 4 puntos superior al nivel del grupo
5%	Abrumador	NE 5 o más puntos superior al nivel del grupo

Fácil: los PJs superan con tranquilidad este pequeño inconveniente. El NE para este encuentro es menor que el nivel del grupo. El grupo debería poder llevar a cabo un número ilimitado de este tipo de encuentros.

Fácil si se maneja correctamente: en este tipo de encuentros hay algo que los PJs deben descubrir para que puedan obtener la victoria. Encontrar y eliminar primero al clérigo maligno con *invisibilidad mejorada*, para que deje de curar al ogro, y el resto del encuentro será muy fácil de superar. Si no se piensa o actúa correctamente, este tipo de encuentro es un poco mas complicado o incluso puede llegar a ser muy difícil de superar.

Desafiante: la mayoría de encuentros por lo menos amenazan seriamente a un miembro del grupo de alguna manera. Éstos son los encuentros desafiantes, donde el NE es igual al nivel del grupo. Un grupo aventurero medio es capaz de manejar cuatro o más encuentros de este tipo antes de quedarse sin conjuros, puntos de golpe y recursos. Si un encuentro no les cuesta a los PJs parte de sus recursos, no es un desafío.

Muy difícil: un PJ podría perfectamente morir. El NE es mucho mayor que la media de nivel del grupo. Este tipo de encuentros pueden ser mucho más peligrosos que un encuentro abrumador porque no es tan obvio que huir sea la mejor opción para los PJs.

Abrumador: lo mejor que pueden hacer los PJs es huir. Si no lo hacen, lo más seguro es que pierdan. El NE es cinco puntos o más superior al nivel del grupo.

Notas sobre las dificultades

Tienes varias opciones para hacer que un encuentro sea más o menos difícil cambiando las circunstancias del encuentro para tener en cuenta alguna característica del entorno de los PJs o de la estructura del grupo. Por ejemplo:

- Los lugares estrechos ponen las cosas más difíciles a los pícaros, dado que es más difícil rodear al enemigo y tener la posibilidad de realizar un ataque furtivo.
- Un grupo muy disperso en una zona pone las cosas más difíciles a los lanzadores de conjuros, dado que la mayoría de conjuros tienen áreas de efecto pequeñas.
- Para un personaje es más difícil combatir contra muchas criaturas pequeñas que contra un único enemigo poderoso.
- Los muertos vivientes son más difíciles de combatir sin clérigos.
- Los encuentros en los que hay plantas o animales son más difíciles de manejar sin exploradores o druidas.
- Los encuentros en los que hay ajenos malignos son bastante más complicados sin paladines o clérigos (y quizás algún mago o hechicero).
- Un fuerza armada grande es más difícil de combatir sin magos o hechiceros.
- Las puertas cerradas con llave y las trampas son más difíciles de superar sin pícaros.
- Los encuentros en los que hay combate son más difíciles de superar sin guerreros, bárbaros, exploradores o paladines.
- Muchos encuentros de combate son difíciles de superar sin clérigos.
- Bardos y clérigos son buenos personajes de apoyo. Su presencia hace que prácticamente todos los encuentros sean más fáciles.

Ninguna de las notas anteriores debe tenerse en cuenta necesariamente cuando asignes los VD, pero tenlas presentes cuando crees los encuentros.

MONSTRUOS MÁS DUROS

Un basilisco con más puntos de golpe y un bonificador de ataque mayor que uno normal puede ser un gran desafío. Si usas las reglas del *Manual de monstruos* de incremento de los DG de los monstruos, deberías al mismo tiempo aumentar los puntos de experiencia (PX) del monstruo de la forma correcta. Ver 'Valores de desafío de monstruos avanzados', en el *Manual de monstruos*.

Si un monstruo tiene niveles de clase de PJ o PNJ, consulta 'Monstruos y niveles de clase', en el *Manual de monstruos*, para ver cómo determinar el VD.

UBICACIÓN

Un combate entre personajes que transcurra en un puente hecho de calaveras situado sobre un lago de lava hirviente tiene mucho más interés, y representa más peligro, que el mismo combate en una bonita y segura sala de dungeon. Las ubicaciones sirven a dos propósitos igualmente importantes: pueden convertir un encuentro aburrido en algo mucho más interesante y hacer que éste sea más fácil o más difícil.

Cómo hacer que las situaciones sean interesantes

Posiblemente, aunque las opiniones pueden variar, el dungeon en sí mismo ya es un lugar lo suficientemente fascinante, pero al final la clásica habitación de 20' por 20' acaba siendo aburrida. De la misma manera, el primer viaje a través de un bosque oscuro puede ser interesante y terrorífico, pero el décimo ya no lo es tanto. Dado que éste es un juego de fantasía, permítete la libertad de poder utilizar todo tipo de lugares extraños donde situar los encuentros. Imagínate un encuentro en el interior de un volcán, en un estrecho saliente en la pared de un acantilado, sobre el lomo de una ballena voladora o en las profundidades marinas. Primero piensa en el lugar apasionante, no te preocupes de cómo los PJs vayan a llegar allí.

Las situaciones en el interior de un lugar pueden ser tan impactantes como el lugar en sí. Si un pícaro está intentando abrir la cerradura de la única puerta de salida de una sala situada en lo alto de una torre que se está derrumbando, sin duda es más emocionante que una puerta cerrada con llave en el corredor de un dungeon. Crea un encuentro donde los PJs deban ser diplomáticos mientras a su alrededor ruge la batalla. Llena de agua un complejo de cuevas subterráneo para crear un tipo diferente de aventura. Crea un conjunto de encuentros que se sucedan en un gran fortín de madera, en llamas.

Consulta la sección 'Combates interesantes', en la página 17, donde encontrarás unos comentarios en torno a este mismo tema.

Cambiar la dificultad

Unos orcos con ballestas, detrás de cobertura, que disparan sobre los PJs mientras éstos pasan por un estrecho saliente encima de un foso lleno de estacas, son mucho más peligrosos que en un combate cuerpo a cuerpo en algún túnel. De la misma forma, si los PJs se encuentran en un balcón observando a varios orcos ignorantes de la presencia de los PJs, que acarrean barriles de aceite inflamable, es más que probable que el encuentro sea más sencillo que si los orcos hubieran sido conscientes de su presencia.

Ten en cuenta la siguiente serie de factores, relacionados con el lugar y la situación, que hacen que un encuentro sea más difícil:

- El enemigo dispone de cobertura (por ejemplo, tras un muro con aspilleras).
- El enemigo está situado en una posición elevada o es difícil llegar hasta él (en un saliente o parapetado en una muralla).
- El enemigo tiene asegurada la sorpresa (los PJs están dormidos).
- Condiciones que compliquen la capacidad de ver o escuchar (niebla, oscuridad, ruido de maquinaria alrededor).
- Condiciones que dificulten el movimiento (bajo el agua, gravedad elevada, un pasadizo muy estrecho).
- Condiciones que requieran maniobras de precisión (descender por un acantilado muy liso, colgarse del techo).
- Condiciones que causen daño (frío gélido, en un edificio en llamas, sobre un pozo o foso de ácido).

Los tres primeros puntos enunciados hacen que los encuentros sean más fáciles desde el punto de vista de los PJs, en caso de ser ellos los que gozan de la cobertura, la posición elevada o la sorpresa.

RECOMPENSAS Y COMPORTAMIENTO

Los encuentros, tanto tomados individualmente o como unidos de algún modo, recompensan ciertos tipos de comportamiento de los cuales tú, como DM, puedes ser o no consciente. Los encuentros que pueden o deben ser superados matando a los oponentes premian la ferocidad y el saber hacer en el combate. Si preparas así tus encuentros, no te extrañe que al poco tiempo los magos y los clérigos tengan preparados únicamente conjuros de combate en todas las aventuras. Los PJs aprenderán nuevas tácticas para aniquilar rápidamente al enemigo. En cambio, con encuentros que puedan superarse mediante la diplomacia, los PJs acabarán hablando con cualquier persona o cosa que se cruce en su camino. Los en-

cuentros que premian el subterfugio y el secretismo favorecen un comportamiento sigiloso o furtivo entre los PJs. Los encuentros que premian la audacia aceleran el juego, y los que premian la cautela lo ralentizan.

Ten en cuenta en todo momento cuál es la clase de acciones de tus jugadores que recompensas. La recompensa, en estos casos, no sólo son PX y tesoro. A un nivel más abstracto, significa que ese algo lleva a la consecución del éxito. Una aventura debería tener recompensas para diferentes tipos de conductas y comportamientos. No todo el mundo prefiere un mismo tipo de encuentros e incluso aquellos que lo prefieren, gustan de cambiar de vez en cuando. Por todo lo dicho, recuerda que puedes ofrecer diferentes tipos de encuentros, incluyendo todos los siguientes.

Combate: los encuentros de combate se pueden dividir en dos grupos: los de ataque y los de defensa. Muchas veces los PJs son los atacantes: invaden las guaridas de los monstruos y exploran dungeons. Un encuentro de defensa en el que los PJs deban proteger una zona, un objeto o una persona del enemigo puede ser un interesante cambio en la rutina.

Negociación: si bien a menudo puede haber de por medio una amenaza, un encuentro en el que hay negociaciones implica más el uso de las palabras que el de las armas. El hecho de convencer a los PNJs de que hagan lo que los PJs quieren también es un desafío tanto para los jugadores como para el DM; y aquí la clave del éxito son los reflejos mentales y la buena interpretación de los personajes. No tengas miedo a la hora de interpretar a los PNJs de la forma adecuada (estúpido, inteligente, generoso o egoísta), siempre y cuando encaje; pero no los hagas tan previsibles que los PJs puedan saber siempre cómo van a actuar en un situación determinada. Coherentes, sí; unidimensionales, no.

Medioambientales: clima, terremotos, desprendimientos, ríos con rápidos e incendios son algunos ejemplos de diferentes situaciones que se producen en la naturaleza y que pueden ser todo un desafío para un grupo medio y alto de PJs.

Acertijos: entran en esta categoría los misterios, la resolución de problemas, las adivinanzas, y todo aquello que requiere que los jugadores piensen o usen la lógica y el razonamiento para intentar superar el desafío.

Juicios de valor: "¿Debemos salvar al prisionero que hemos encontrado en el dungeon, aunque exista una probabilidad de que sea una trampa?". Más que de la lógica, estos encuentros suelen depender del instinto y las tendencias personales.

Investigación: éste es un tipo de aventura a largo plazo que comprende la resolución de problemas y, generalmente, encuentros donde es importante la negociación. Este tipo de aventuras aparece cuando hay que resolver algún misterio o cuando hay que descubrir alguna cosa nueva.

TESORO

¿Qué aventura estaría completa sin un tesoro?

El tesoro se encuentra muy cercano en importancia a los PX. Motiva a los PJs a ir en busca de aventuras. Al igual que los PX, el tesoro da poder a los PJs. Cuanto más dinero tienen, más poderosos son.

MONSTRUOS CON TESORO

La forma más habitual de obtener tesoro es derrotar a enemigos que posean algo de valor, lo custodien o estén cerca de este algo. En el *Manual de monstruos*, cada monstruo tiene un valor de tesoro (que indica cuánto tesoro tiene), aunque para algunas criaturas pone "Ninguno". Después de consultar el nivel y tipo de tesoro (monedas, bienes, objetos) que se encuentran en la descripción de la criatura, tira en la fila y columnas apropiadas de la tabla que corresponda.

Al generar un encuentro con monstruos que estén lejos de sus guaridas (una patrulla, una criatura errante, etc.) debes recordar que una criatura sólo lleva consigo lo que puede cargar con facilidad. En el caso de algo como una bestia trémula, eso no significa nada: el monstruo guarda o esconde su tesoro tan bien como puede, pero lo deja atrás cuando sale de su guarida.

Ejemplo: los gnolls que viven en un dungeon dejan su guarida a menudo para hacer la guerra a los bandidos orcos que hay cerca y robar así sus tesoros y comida. Los PJs encuentran y derrotan a los gnolls mientras los bestiales humanoides van de camino a hostigar a los orcos. Cada gnoll lleva encima una pequeña cantidad de monedas o gemas. El líder tiene un espadón de gran calidad, botín de pillajes anteriores, y lo usa en la batalla. Sin embargo, la mayoría del tesoro gnoll permanece en su escondrijo, guardado por algunos gnolls que han quedado en retaguardia y por dos trampas de foso bien escondidas.

Monstruos con clases

Muchos monstruos avanzan añadiendo niveles de clase (ver el *Manual de monstruos*). Para determinar el tesoro de los monstruos con niveles de clase, deberás darles primero equipo. Usa la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ (página 127) y usa sólo sus niveles de clase para determinar el valor de su equipo. Después genera su tesoro de acuerdo con su descripción de monstruo y las reglas de 'Composición de un tesoro' que hay más adelante. Esto podría generar más objetos que pueda usar el monstruo, lo cual está bien (ver 'Tesoros personalizados', más adelante).

Tesoro por encuentro

La tabla 3–5: tesoro, ha sido creada de manera que, si los PJs se enfrentan a suficientes encuentros de su propio nivel como para ganar un nivel, también habrán adquirido suficiente tesoro como para estar en equilibrio con la información de la riqueza según el nivel que se encuentra en la tabla 5-1: riqueza del personaje según el nivel (página 135). Igual que para subir de nivel se necesitan entre 13 y 14 encuentros del nivel de grupo, también son necesarias unas 14 tiradas de promedio en la tabla para darles el tesoro que necesitan para alcanzar la cifra que les permita alcanzar su próximo nivel, suponiendo que los PJs gasten algunos de sus recursos como pueden ser pociones y rollos de pergamino durante dichos encuentros.

TABLA 3–3: VALORES DE TESORO POR ENCUENTRO

NE	Tesoro por encuentro	NE	Tesoro por encuentro
1	300 po	11	7.500 po
2	600 po	12	9.800 po
3	900 po	13	13.000 po
4	1.200 po	14	17.000 po
5	1.600 po	15	22.000 po
6	2.000 po	16	28.000 po
7	2.600 po	17	36.000 po
8	3.400 po	18	47.000 po
9	4.500 po	19	61.000 po
10	5.800 po	20	80.000 po

Como media, los PJs deberían obtener un tesoro adecuado a su nivel por cada encuentro que superen. Y, por supuesto, la clave es la palabra "media". Algunos monstruos pueden tener menos tesoro que la media, otros pueden tener más, y algunos puede que no tengan tesoro alguno. Mientras escribes una aventura, está bien que combines los tesoros individuales que se indican para cada monstruo en un tesoro mucho mayor. Si un dungeon es el hogar de un contemplador y muchos osgos, por ejemplo, puedes coger algo del tesoro de los osgos (o todo) y añadirlo al del contemplador.

Haz un seguimiento de la cantidad de tesoro que cae en manos de los PJs. Por ejemplo, puedes querer usar muchos monstruos con gran cantidad o con poca cantidad de tesoro y aun así seguir repartiendo una cantidad normal de tesoro en conjunto. Los PJs no necesitan tener la media de tesoro en cada momento de su carrera, pero si el desequilibrio (sea al alza o a la baja) persiste durante más de unos pocos niveles, deberías actuar de forma gradual para corregirlo recompensándoles un poco más o un poco menos.

TABLA 3–4: VALORES MEDIOS DE LOS TESOROS

Tipo	Valor medio
Gema	275 po
Objeto de arte	1.100 po
Objeto mundano	350 po
Objeto mágico menor	1.000 po
Objeto mágico intermedio	10.000 po
Objeto mágico mayor	40.000 po

TABLA 3–5: TESORO

Nivel	d%	— Monedas —	d%	Gemas y objetos de arte	d%	Objetos mundanos y mágicos
1	01-14	—	01-90	—	01-71	—
	15-29	1d6×1.000 pc	91-95	1 gema	72-95	1 mundano
	30-52	1d8×100 pp	96-100	1 arte	96-100	1 menor
	53-95	2d8×10 po				
	96-100	1d4×10 ppt				
2	01-13	—	01-81	—	01-49	—
	14-23	1d10×1.000 pc	82-95	1d3 gemas	50-85	1 mundano
	24-43	2d10×100 pp	96-100	1d3 arte	86-100	1 menor
	44-95	4d10×10 po				
	96-100	2d8×10 ppt				
3	01-11	—	01-77	—	01-49	—
	12-21	2d10×1.000 pc	78-95	1d3 gemas	50-79	1d3 mundanos
	22-41	4d8×100 pp	96-100	1d3 arte	80-100	1 menor
	42-95	1d4×100 po				
	96-100	1d10×10 ppt				
4	01-11	—	01-70	—	01-42	—
	12-21	3d10×1.000 pc	71-95	1d4 gemas	43-62	1d4 mundanos
	22-41	4d12×1.000 pp	96-100	1d3 arte	63-100	1 menor
	42-95	1d6×100 po				
	96-100	1d8×10 ppt				
5	01-10	—	01-60	—	01-57	—
	11-19	1d4×10.000 pc	61-95	1d4 gemas	58-67	1d4 mundanos
	20-38	1d6×1.000 pp	96-100	1d4 arte	68-100	1d3 menores
	39-95	1d8×100 po				
	96-100	1d10×10 ppt				
6	01-10	—	01-56	—	01-54	—
	11-18	1d6×10.000 pc	57-92	1d4 gemas	55-59	1d4 mundanos
	19-37	1d8×1.000 pp	93-100	1d4 arte	60-99	1d3 menores
	38-95	1d10×100 po			100	1 intermedio
	96-100	1d12×10 ppt				
7	01-11	—	01-48	—	01-51	—
	12-18	1d10×10.000 pc	49-88	1d4 gemas	52-97	1d3 menores
	19-35	1d12×1.000 pp	89-100	1d4 arte	98-100	1 intermedio
	36-93	2d6×100 po				
	94-100	3d4×10 ppt				
8	01-10	—	01-45	—	01-48	—
	11-15	1d12×10.000 pc	46-85	1d6 gemas	49-96	1d4 menores
	16-29	2d6×1.000 pp	86-100	1d4 arte	97-100	1 intermedio
	30-87	2d8×100 po				
	88-100	3d6×10 ppt				
9	01-10	—	01-40	—	01-43	-
	11-15	2d6×10.000 pc	41-80	1d8 gemas	44-91	1d4 menores
	16-29	2d8×1.000 pp	81-100	1d4 arte	92-100	1 intermedio
	30-85	5d4×100 po				
	86-100	2d12×10 ppt				
10	01-10	—	01-35	—	01-40	—
	11-24	2d10×1.000 pp	36-79	1d8 gemas	41-88	1d4 menores
	25-79	6d4×100 po	80-100	1d6 arte	89-99	1 intermedio
	80-100	5d6×10 ppt			100	1 mayor
11	01-08	—	01-24	—	01-31	—
	09-14	3d10×1.000 pp	25-74	1d10 gemas	32-84	1d4 menores
	15-75	4d8×1.000 po	75-100	1d6 arte	85-98	1 intermedio
	76-100	4d10×10 ppt			99-100	1 mayor

Tabla 3–5: Tesoro (cont.)

Nivel	d%	— Monedas —	d%	Gemas y objetos de arte	d%	Objetos mundanos y mágicos
12	01-08	—	01-17	—	01-27	—
	09-14	3d12×1.000 pp	18-70	1d10 gemas	28-82	1d6 menores
	15-75	1d4×1.000 po	71-100	1d8 arte	83-97	1 intermedio
	76-100	1d4×100 ppt			98-100	1 mayor
13	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1d4×1.000 po	12-66	1d12 gemas	20-73	1d6 menores
	76-100	1d10×100 ppt	67-100	1d10 arte	74-95	1 intermedio
					96-100	1 mayor
14	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1d6×1.000 po	12-66	2d8 gemas	20-58	1d6 menores
	76-100	1d12×100 ppt	67-100	2d6 arte	59-92	1 intermedio
					93-100	1 mayor
15	01-03	—	01-09	—	01-11	—
	04-74	1d8×1.000 po	10-65	2d10 gemas	12-46	1d10 menores
	75-100	3d4×100 ppt	66-100	2d8 arte	47-90	1 intermedio
					91-100	1 mayor
16	01-03	—	01-07	—	01-40	—
	04-74	1d12×1.000 po	08-64	4d6 gemas	41-46	1d10 menores
	75-100	3d4×100 ppt	65-100	2d10 arte	47-90	1d3 intermedios
					91-100	1 mayor
17	01-03	—	01-04	—	01-33	—
	04-68	3d4×1.000 po	05-63	4d8 gemas	34-83	1d3 intermedios
	69-100	2d10×100 ppt	64-100	3d8 arte	84-100	1 mayor
18	01-02	—	01-04	—	01-24	—
	03-65	3d6×1.000 po	05-54	3d12 gemas	25-80	1d4 intermedios
	66-100	5d4×100 ppt	55-100	3d10 arte	81-100	1 mayor
19	01-02	—	01-03	—	01-04	—
	03-65	3d8×1.000 po	04-50	6d6 gemas	05-70	1d4 intermedios
	66-100	3d10×100 ppt	51-100	6d6 arte	71-100	1 mayor
20	01-02	—	01-02	—	01-25	—
	03-65	4d8×1.000 po	03-38	4d10 gemas	26-65	1d4 intermedios
	66-100	4d10×100 ppt	39-100	7d6 arte	66-100	1d3 mayores

Para tesoros por encima del nivel 20, usa la fila de ese nivel y añade un número de objetos mayores aleatorios.

Nivel	Objetos mágicos	Nivel	Objetos mágicos	Nivel	Objetos mágicos
21	+1	25	+9	28	+23
22	+2	26	+12	29	+31
23	+4	27	+17	30	+42
24	+6				

Composición de un tesoro

Puedes usar alguno de los muchos métodos disponibles para decidir qué tesoros vas a incluir en tus encuentros y aventuras. Todos ellos se refieren a la tabla 3–5: tesoro. Las instrucciones para usar esa tabla se encuentran en 'Uso de la tabla de tesoro', más adelante.

Tesoros aleatorios

Un modo fácil es decidir el tesoro aleatoriamente, usando la información relevante que hay en el *Manual de monstruos* para cada uno de los distintos monstruos. Algunas criaturas tienen más tesoro del que se da como media, mientras que otras no llegan. Si utilizas este sistema, el tipo de criaturas que aparece en la aventura es lo que determina la riqueza de los tesoros. En una aventura donde aparecen muchas criaturas inteligentes, hay más tesoro de lo habitual, mientras que una aventura donde hay cienos, gusanos y animales terribles el tesoro es pobre. Distribuye el tesoro equilibrando los tipos de criaturas o ajustando los tesoros para que se cumpla la media.

Si quieres incluir una cantidad de tesoro equilibrada, tira en la tabla 3-5: tesoro, por cada encuentro según el NE. Si quieres hacer que los tesoros tengan sentido, elígelos aleatoriamente pero asígnalos a los encuentros siguiendo un criterio. En algunos encuentros, duplícalos o triplícalos (concede dos o tres tiradas de tesoro) y deja otros encuentros sin tesoro. De ese modo, estarás seguro de que los tesoros estarán equilibrados con el número de encuentros, incluso si en algunos se ha hallado mucho tesoro, y en otros, ninguno. Por ejemplo, si tu aventura tiene siete encuentros con NE 5 cada uno, simplemente tira en la fila del nivel cinco de la tabla 3–5: tesoro, siete veces y reparte los siete tesoros entre los encuentros.

Un método algo más complejo es que calcules el tanto por ciento de posibilidades que le corresponde a cada tipo de tesoro en la tabla 3–5: tesoro, y tires una vez por cada línea de la tabla. Por ejemplo, en 1.er nivel, tienes un 15% de posibilidades de conseguir monedas de cobre, un 23% de conseguirlas de plata, un 43% de hacerte con monedas de oro, un 5%

de encontrar monedas de platino, un 5% de posibilidades de conseguir una gema, otro 5% de conseguir un objeto de arte, un 24% de encontrar un objeto mundano, y un 5% de posibilidades de conseguir un objeto menor.

Puedes usar la tabla 3–5: tesoro, primero para las gemas, los objetos de arte y los objetos. Suma el valor de los objetos generados por la tabla y después resta ese total del nivel de tesoro correspondiente de la tabla 3-3: valores de tesoro por encuentro. Lo que queda es el valor de las monedas. Elige tipos y cantidades de monedas para completarlo.



También puedes saltarte la tabla y basar los tesoros en lo que debería ser su valor global. Por ejemplo, puesto que cada tesoro de nivel 5 vale 1.600 po (de media), siete de ellos deberían valer unas 11.200 po (de media). Puedes tirar directamente en las otras tablas (Tabla 3–6: gemas, Tabla 3–7: objetos de arte, etc.). Para equilibrar las tiradas, necesitas saber el valor medio de cada tabla; consulta la tabla 3–4: valores medios de los tesoros. Por un tesoro valorado en 11.200 po puedes tirar por un objeto mágico intermedio (10.000 po) y un objeto de arte (1.100 po) o tirar por cuatro objetos mágicos menores (1.000 po cada uno) y cinco gemas (275 po cada una), dejando el remanente como monedas del valor adecuado. Dependiendo de tus tiradas, puedes valorar el tesoro por debajo de la media, o muy por encima, pero a lo largo de una campaña debería quedar, en conjunto, cerca del valor medio.

Por último, puedes prescindir de tirar: escoge los tesoros. Para tesoros valorados en 11.200 po, puedes escoger monedas y gemas con un valor de 5.000 a 6.000 po y objetos mágicos del Capítulo 7: objetos mágicos, para llegar al valor total.

Los magos y el tesoro

Si estás diseñando un encuentro con un mago, resta el valor del libro de conjuros y los componentes materiales (ver 'Cómo vender un libro de conjuros', en el Capítulo 10 del *Manual del jugador*) del valor de tesoro medio antes de empezar a tirar para tesoro. Como alternativa, puedes sumar el valor de todos los componentes y del libro de conjuros y comparar el total con la tabla 3–3: valores de tesoro por encuentro. Busca el nivel que se aproxime más a ese total y réstalo del nivel del encuentro. Usa ese nivel nuevo para generar el resto del tesoro.

Tesoros personalizados

Puede que desees construir un tesoro personalizado para un monstruo más difícil, el cabecilla de la conspiración, el líder del ejército mercenario, u otro encuentro especial. El valor del tesoro se sigue determinando con la tabla 3–3: valores de tesoro por encuentro, pero en vez de tirar en la tabla 3–5: tesoro, eliges los objetos.

Cuando hagas eso, no dediques más de la mitad del valor del tesoro para el encuentro a objetos que puedan usarse durante éste. Si todos los ob-

TRAS EL TELÓN: VALORES DE TESORO

Existe una relación entre las tablas 5–1: riqueza del personaje según el nivel, 3–5: tesoro, y tabla 3–2: dificultad de los encuentros. Escribir aventuras que sigan las reglas de este capítulo y que usen la tabla 3–2: dificultad de los encuentros, podría generar suficiente tesoro usando la tabla 3–5: tesoro, como para que los personajes siempre tuvieran las cantidades de riqueza descritas en la tabla 5–1. De hecho, dichas aventuras proporcionarían más riqueza, porque los personajes gastarán parte de su dinero en rollos de pergamino, pociones, munición y alimentos, los cuales pueden usarse en el transcurso de las aventuras.

Como puedes ver, las recompensas que usan estas tablas generan más riqueza de la indicada. Suponemos que los personajes usan ese dinero adicional en gastos como *revivir a los muertos*, las pociones, los rollos de pergamino, la munición, los alimentos, etc.

Tu trabajo consiste en comparar el dinero obtenido en los encuentros con la ganancia de riqueza prevista mostrada en la siguiente tabla. Si tu aventura tiene más tesoro, redúcelo. Si tu aventura tiene menos tesoro, coloca suficiente tesoro no relacionado con encuentros para que el valor encaje (ver 'Otros tesoros', más adelante).

Tu trabajo también consiste en asegurarte de que las ganancias se distribuyan equitativamente. La tercera columna de la tabla muestra que cada personaje debería conseguir una parte equivalente de tesoro en una aventura. Si un sólo objeto, como un bastón mágico, ocupa la mayor parte del tesoro, entonces la mayor parte del grupo no obtiene recompensa por sus esfuerzos. Aunque eso puede arreglarse en aventuras posteriores, es mejor usar los métodos descritos en este capítulo para asegurarse una distribución equitativa de la riqueza.

COMPARACIONES DE RIQUEZA

Nivel del grupo	Incremento de riqueza previsto	Tesoro por encuentros	Tesoro por personaje
1.º	900 po	3.999 po	1.000 po
2.º	1.800 po	7.998 po	2.000 po
3.º	2.700 po	11.997 po	2.999 po
4.º	3.600 po	15.996 po	3.999 po
5.º	4.000 po	21.328 po	5.332 po
6.º	6.000 po	26.660 po	6.665 po
7.º	8.000 po	34.658 po	8.665 po
8.º	9.000 po	45.322 po	11.331 po
9.º	13.000 po	59.985 po	14.996 po
10.º	17.000 po	77.314 po	19.329 po
11.º	22.000 po	99.975 po	24.994 po
12.º	22.000 po	130.634 po	32.659 po
13.º	40.000 po	173.290 po	43.323 po
14.º	50.000 po	226.610 po	56.653 po
15.º	60.000 po	293.260 po	73.315 po
16.º	80.000 po	373.240 po	93.310 po
17.º	100.000 po	479.880 po	119.970 po
18.º	140.000 po	626.510 po	156.628 po
19.º	180.000 po	813.130 po	203.283 po

Incremento de riqueza previsto: es lo que indica la tabla 5–1 que un personaje debería ganar mientras llega hasta el siguiente nivel.

Tesoro por encuentros: es el valor de tesoro medio de la tabla 3–3: valores de tesoro por encuentro, multiplicado por 13'33 encuentros.

Tesoro por personaje: es el tesoro por encuentros dividido por cuatro, el grupo previsto. Las cantidades están redondeadas a la pieza de oro más cercana.

jetos del tesoro del encuentro son consumibles, como pueden ser pociones o rollos de pergamino, no querrás que constituyan todo el valor del tesoro. Si lo haces, los personajes puede que no encuentren nada más que botellas de pociones y tubos de pergamino vacíos después de superar el encuentro.

PNJs con tesoro

El equipo que llevan los PNJs representa el grueso de su tesoro. El valor medio del equipo de un PNJ aparece en la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ, y en el capítulo 4 aparecen algunos ejemplos de equipo específico que debe llevar cada personaje, dependiendo de su clase y nivel. Los PNJs deberían tener tesoro (a tu discreción) aparte de su equipo, pero su equipo debe representar ya unas tres veces el valor medio de tesoro que corresponde a su nivel. Derrotar a un enemigo es una recompensa para los buscadores de tesoros pero, puesto que el botín consta en su mayor parte de objetos mágicos que los PNJs son capaces de emplear contra los personajes (algunos de los cuales son de un solo uso), acaba por compensarse.

Otros tesoros

A veces, querrás generar disimuladamente un tesoro que no esté directamente relacionado con un monstruo. Por ejemplo, puedes haber creado un dungeon maquiavélico, lleno de trampas y enigmas donde no hay ningún monstruo, pero en el que hay un "gran tesoro" protegido por todas estas trampas. No hay problema en que uses la tabla. Primero elige el nivel medio del grupo, después usa la tabla de la barra lateral 'Valores de tesoro' (página 54) para averiguar la riqueza que deberían ganar los PJs en el transcurso de la aventura. Lo que queda es el valor del gran tesoro. Puedes generar los contenidos al azar buscando el valor de tesoro medio que más se aproxime en la tabla 3–3: valores de tesoro por encuentro. Eso te dará el nivel del gran tesoro, y podrás usar eso para tirar en la tabla 3–5: tesoro, para ver las monedas, los bienes y los objetos.

Uso de la tabla de tesoro

Relaciona el nivel del tesoro que aparece a la izquierda con el tipo de tesoro. El nivel de tesoro es equivalente al VD de los monstruos del encuentro. Un tesoro normal (que incluye monedas, bienes y objetos) requiere tres tiradas, una para cada categoría.

TIPOS DE TESORO

Hay muchos tipos de tesoro: gran variedad de monedas, bolsas con joyas, material útil para aventuras y objetos mágicos.

Monedas: el tipo de tesoro más inmediato es el dinero. La tabla 3–5: tesoro, genera desde vulgares piezas de cobre hasta rarísimas piezas de platino. Cuando sitúes botines de monedas, recuerda que el volumen y peso de decenas de miles de monedas es considerable (el peso de 50 monedas es de 1 lb., por lo que 10.000 monedas pesarán 200 lb.).

Gemas: el PJ elegante ama las gemas porque son pequeñas, ligeras y fáciles de ocultar, comparadas con el valor equivalente en monedas. Los tesoros en gemas son más interesantes cuando los describes y dices qué son. "Una lustrosa perla negra" es más interesante que "una gema de 100 po".

Arte: ídolos de oro macizo, collares con gemas engastadas, viejos retratos de reyes de la antigüedad, un jarro de oro con joyas engarzadas. La categoría "arte" incluye todo esto y mucho más. Aquí, la facilidad en el transporte es un asunto importante.

Un peine con joyas es fácil de llevar, pero una estatua ecuestre de bronce a tamaño natural no lo es. En general, el tesoro que los personajes hallen en sus encuentros debería ser fácil de transportar (con un peso de 10 lb. o menos). El tesoro que es imposible de sacar de un dungeon en realidad no es tesoro.

Objetos mundanos: aunque no son mágicos, estos objetos son considerados tesoro, ya sea porque son útiles, porque tienen valor, o por ambos motivos. Los adversarios con inteligencia van a emplear muchos de estos tesoros más que limitarse a almacenarlos, como se suele hacer con monedas y gemas.

TABLA 3–6: GEMAS

d%	Valor	Media	Ejemplos
01-25	4d4 po	10 po	Ágata listada, musgosa o aojada; azurita; cuarzo azul; hematites; lapislázuli; malaquita; obsidiana; rodocrosita; ojo de tigre; perla de agua dulce (con irregularidades)
26-50	2d4×10 po	50 po	Heliotropo (piedra de sangre); cornalina; calcedonia; crisoprasa; iolita; jaspe; adularia (piedra de luna); ónice; peridoto; cristal de roca (cuarzo transparente); sarda; sardónice; cuarzo citrino, rosado estrella, ahumado, rosado; circón
51-70	4d4×10 po	100 po	Ámbar; amatista; crisoberilo; coral; granate rojo o amarillo verdoso; jade; azabache; perla blanca, dorada, rosada o argéntea; espinela roja, verde intenso o rojo vinoso; turmalina.
71-90	2d4×100 po	500 po	Alejandrita; aguamarina; granate violáceo; perla negra; espinela azul intenso; topacio amarillo
91-99	4d4×100 po	1.000 po	Esmeralda; ópalo de fuego, blanco o negro; zafiro azul; corindón amarillo intenso o violado; zafiro negro o azul estrella; rubí estrella
100	2d4×1.000 po	5.000 po	Esmeralda diáfana y de color verde de gran brillo; diamante azulado, castaño, rosa, ambarino o hialino; jacinto

TABLA 3–7: OBJETOS DE ARTE

d%	Valor	Media	Ejemplos
01-10	1d10×10 po	55 po	Jarra de plata; estatua de marfil o hueso labrado; pequeño brazalete de oro finamente labrado
11-25	3d6×10 po	105 po	Tela con hilo de oro; máscara de terciopelo negro con gran cantidad de cuarzos citrinos; cáliz de plata con gemas de lapislázuli
26-40	1d6×100 po	350 po	Tapiz de grandes dimensiones hecho de lana finamente trabajada; taza de cobre con incrustaciones de jade
41-50	1d10×100 po	550 po	Peine de plata con adularias; espada larga de acero con baño de plata y una joya de azabache en la empuñadura.
51-60	2d6×100 po	700 po	Arpa tallada en una madera exótica con incrustaciones de marfil y circones; ídolo de oro macizo (10 lb.)
61-70	3d6×100 po	1.050 po	Peine en forma de dragón, en oro con ojo de granate rojo; tapón de botella de oro y topacio; daga ceremonial de electro con un rubí estrella en el pomo
71-80	4d6×100 po	1.400 po	Parche para el ojo con ojo falso de zafiro y piedra de luna; colgante de ópalo de fuego con cadena de oro fino; cuadro antiguo (pintura) de gran calidad
81-85	5d6×100 po	1.750 po	Manto bordado en seda y terciopelo y adornado con numerosas piedras de luna; colgante de zafiro en una cadena de oro
86-90	1d4×1.000 po	2.500 po	Guante bordado y enjoyado; tobillera con joyas; caja de música de oro
91-95	1d6×1.000 po	3.500 po	Ceño de oro con cuatro aguamarinas; collar de pequeñas perlas rosadas
96-99	2d4×1.000 po	5.000 po	Corona de oro enjoyada; anillo de electro con joyas engastadas
100	2d6×1.000 po	7.000 po	Anillo de oro y rubí; copa de oro decorada con esmeraldas

TABLA 3–8: OBJETOS MUNDANOS

d%	Objetos mundanos
01-17	Objeto alquímico
01-12	Fuego de alquimista (1d4 frascos, 20 po c/u)
13-24	Ácido (2d4 frascos, 10 po c/u)
25-36	Ahumadera (1d4 varas, 20 po c/u)
37-48	Agua bendita (1d4 frascos, 25 po c/u)
49-62	Contraveneno (1d4 dosis, 50 po c/u)
63-74	Antorcha siempreardiente
75-88	Bolsas de maraña (1d4 bolsas, 50 po c/u)
89-100	Piedras de trueno (1d4 piedras, 30 po c/u)
18-50	Armadura (tira d%: 01-10: Pequeña, 11-100: Mediana)
01-12	Camisote de mallas (100 po)
13-18	Armadura de cuero tachonado de gran calidad (175 po)
19-26	Coraza (200 po)
27-34	Cota de bandas (250 po)
35-54	Armadura de placas y mallas (600 po)
55-80	Armadura completa (1.500 po)
81-90	Maderaoscura
01-50	Broquel (205 po)
51-100	Escudo (257 po)
91-100	Escudo de gran calidad
01-17	Broquel (165 po)
18-40	Escudo ligero de madera (153 po)
41-60	Escudo ligero de acero (159 po)
61-83	Escudo pesado de madera (157 po)
84-100	Escudo pesado de acero (170 po)
51-83	Armas
01-50	Arma cuerpo a cuerpo común de gran calidad (tira en la tabla 7–11: armas cuerpo a cuerpo comunes)
51-70	Arma infrecuente de gran calidad (tira en la tabla 7–12: armas infrecuentes)
71-100	Arma a distancia de gran calidad (tira en la tabla 7–13: armas a distancia comunes)
84-100	Herramientas y equipo
01-03	Mochila, vacía (2 po)
04-06	Palanqueta (2 po)
07-11	Linterna de ojo de buey (12 po)
12-16	Cerradura sencilla (20 po)
17-21	Cerradura corriente (40 po)
22-28	Cerradura de calidad (80 po)
29-35	Cerradura superior (150 po)
36-40	Grilletes de gran calidad (50 po)
41-43	Espejito de acero pulido (10 po)
44-46	Cuerda de seda (50') (10 po)
47-53	Catalejo (1.000 po)
54-58	Herramientas de gran calidad para artesano (55 po)
59-63	Material de escalada (80 po)
64-68	Material de disfraz (50 po)
69-73	Material de curandero (50 po)
74-77	Símbolo sagrado de plata (25 po)
78-81	Reloj de arena (25 po)
82-88	Lupa (100 po)
89-95	Instrumento musical de gran calidad (100 po)
96-100	Herramientas de ladrón de gran calidad (50 po)

Objetos mágicos menores, intermedios o mayores: consulta la columna correspondiente en la tabla 7–1: generación aleatoria de objetos mágicos, y úsala para crear un número específico de objetos mágicos.

OTRAS RECOMPENSAS

La gratitud y admiración de los que tienes a tu alrededor proviene de tus grandes hazañas y de tu reputación en alza. A veces, los héroes son premiados concediéndoles tierras (una ayuda inestimable en lo que concierne a la construcción de sus fortalezas), pactos de amistad con comunidades a las que han rescatado, e incluso títulos de nobleza honoríficos. A medida que los PJs van ganando niveles y van completando aventuras, su reputación (buena o mala) se va extendiendo a lo largo de la región, de manera que los PNJs los pueden acabar reconociendo de inmediato.

Una vez que los PJs se han labrado una reputación, se hace más fácil atraer aliados y seguidores. Los allegados vienen de todas partes deseosos de compartir sus aventuras con ellos, como hacen los aprendices que quieren ser entrenados por figuras legendarias. Los villanos empiezan a temer las posibles acciones de los PJs al tramar sus perversos planes. El carácter y la personalidad del personaje jugador ha dejado su impronta y se ha hecho un hueco en el mundo de campaña gracias a sus proezas.

Introducir recompensas como títulos de nobleza, concesiones de tierras, y una reputación ampliamente conocida se reduce a saber qué motiva a tus jugadores. Estas recompensas menos tangibles sólo funcionan si tus personajes las consideran valiosas. Los PX siempre son valiosos, e incluso los tipos de tesoro exóticos pueden venderse para obtener dinero, pero que a uno le conozcan como caballero de la torre Roja sólo merece la pena si tus jugadores lo consideran valioso. Tal vez su valor se encuentre en el acceso a los nobles mecenas que anteriormente no hubieran dedicado a los personajes ni siquiera una mínima parte de su tiempo. Tal vez haya una jerarquía de órdenes caballerescas en la que los personajes estén decididos a progresar. O tal vez a los jugadores simplemente les guste que los campesinos PNJs se inclinen y se arrodillen en presencia de sus personajes.

Considera el ejemplo de una fortaleza vacante que un rey agradecido concede a un PJ. Para un jugador, poseer una pequeña fortificación es una oportunidad para crear una base de operaciones y dejar su impronta en la comunidad. Otro jugador puede que se limite a ignorar la fortaleza, satisfecho de disfrutar del estilo de vida errante del aventurero. Y un tercero puede hacer que el juego se detenga, preocupado por que la fortaleza sea destruida si la abandona en pos de otras aventuras. Antes de introducir otras recompensas, piensa a fondo cómo reaccionarán tus jugadores ante ellas.

Aunque las recompensas menos tangibles requieren un poco más de trabajo que el tesoro y la experiencia de siempre, pueden servir de motivación a los jugadores precisamente porque no se pueden reducir a po ó PX. Después de todo, solemos decir que algo valioso es "algo que el dinero no puede comprar". Puede que te sorprenda hasta dónde llegarán los jugadores para conseguir algo que no pueden comprar, tomar prestado, o robar de ninguna otra manera.

CÓMO ENSAMBLAR LAS AVENTURAS

Una campaña se crea uniendo diferentes aventuras y, aunque la creación de campañas es un tema amplio del que ya se habla en el Capítulo 5, aquí tienes algunas ideas para diseñar aventuras que se puedan enlazar entre sí.

AVENTURAS POR EPISODIOS O DE CONTINUACIÓN

Las aventuras por episodios serían aquellas que se pueden jugar por sí solas, sin ninguna relación con la aventura anterior o con la posterior. Este tipo de aventuras es divertido, escenarios autoconclusivos que se pueden poner en cualquier momento que se necesite. Estas aventuras muchas veces aportan algo de diversión a una gran campaña que se juega de forma continua. Por ejemplo, en medio de una serie de aventuras en la que se trata de acabar con la amenaza de un príncipe del mal, sus secuaces y la peste que él mismo ha extendido por la zona, los PJs tendrán una pequeña aventura en que tratarán de localizar un cachorro de lamasu extraviado.

Una aventura de continuación tiene puntos de conexión con diferentes aventuras individuales. Un punto de conexión puede ser un PNJ que aparezca en las diferentes aventuras, o un grupo de acontecimientos relacionados. Un hechicero que manda a los PJs a tres aventuras diferentes en todas las cuales deben recuperar reliquias perdidas es el lazo de unión que hace que estas aventuras cortas se conviertan en una aventura más larga. Otro ejemplo podría ser una serie de tres aventuras en la que en la primera se enfrenten con un monje maligno, seguida por el enfrentamiento con los aliados de éste que acudan en busca de venganza por la muerte del monje, y que culmine con el desbaratamiento de los planes de un bardo maligno que va en pos de una gema mágica que en el pasado había poseído el monje. Cada parte de una aventura de continuación se basa en lo que ha sucedi-

do con anterioridad, haciendo que las ramificaciones de un grupo de sucesos originen otro grupo de sucesos, y creando así otra aventura.

Muchas campañas necesitan una mezcla adecuada de aventuras por episodios y de continuación si se quiere un resultado bueno y ameno. Para obtener lo mejor de estos dos tipos de aventuras, lo mejor es enlazar un conjunto de pequeñas aventuras no relacionadas con trazos de una trama continua que al final pueda dar fruto. Por ejemplo, mientras los PJs se adentran en dungeons y ruinas, van captando rumores de que alguna raza de la Infraoscuridad está preparando un asalto a la superficie. Quizá mientras estén de exploración vayan descubriendo que los monstruos a los que vencen trabajan para unos supuestos "señores de la mente" y, pasado el tiempo, acaban por descubrir que ésos son los azotamentes. Al final, éstos actúan y los PJs están allí para detenerlos. Por lo tanto, un conjunto de aventuras no relacionadas pasa de pronto a ser parte de un todo. Éste es el comienzo a la hora de entretejer una trama.

ENTRETEJER TRAMAS

Entretejer tramas es el arte de coger múltiples aventuras y jugarlas simultáneamente. Por ejemplo: en una aventura, la identidad de un asesino lleva a los PJs a un conflicto con un gremio de asesinos; después, los PJs buscan un bastón mágico que se rumorea que está en las manos de un clérigo saurión. Esto es un ejemplo de cómo se pueden unir las dos aventuras en una sola.

1. Los PJs se encuentran en la población buscando el bastón cuando presencian un asesinato. Al investigar, descubren al asesino y lo persiguen. Lucha hasta la muerte y, cuando lo han eliminado, descubren en su cuerpo un misterioso tatuaje.
2. Descubren que el *bastón de curación* que buscan fue robado por los sauriones hace muchos años.
3. Mientras intentan descubrir algo más acerca de los sauriones y su guarida, otro asesino con el mismo misterioso tatuaje ataca a los PJs.
4. Se dirigen a las cavernas donde viven los sauriones. Encuentran una resistencia muy dura y deben retirarse.
5. De vuelta en la villa, los PJs se encuentran bajo la vigilancia del gremio e incluso puede que lleguen a atacarles.
6. Vuelven a las cavernas y obtienen el bastón.
7. Vuelven otra vez a la villa y tras descubrir la ubicación del gremio de asesinos, se enfrentan a él directamente.

Entretejer las tramas puede hacer que tu campaña parezca menos un conjunto de aventuras diferentes y parezca más... la vida real. Sin embargo, puede ser complicado llevar una aventura de este tipo y cuando empieces a entretejer dos o tres tramas, los jugadores pueden sentirse algo frustrados con el número de "cabos sueltos" que parecen haber dejado atrás mientras sus personajes están en medio de otras aventuras. A algunos jugadores no les gusta que las tramas se superpongan. Prefieren centrarse en un objetivo y no empezar nada nuevo hasta que éste haya sido resuelto. En el ejemplo anterior, los PJs pueden ignorar los sauriones y el bastón hasta haber terminado completamente con los asesinos. En última instancia, un buen DM desarrolla las aventuras que los jugadores quieren prestando una atención especial a la manera en la que quieren jugarlas.

ENTRE AVENTURA Y AVENTURA

Cuando termine una aventura siempre deberías hacer algunas cosas antes de empezar con la siguiente.

CONCEDE EXPERIENCIA

Incluso si das la recompensa en puntos de experiencia al final de cada sesión, también debes darla al final de cada aventura, pues se supone también que es el final de la sesión actual de juego. Como mínimo, será una recompensa proporcional a lo que los PJs hayan realizado para resolver la aventura con éxito. También puede incluir recompensas por historia (ver página 40). Si un personaje consigue suficientes PX para obtener un nuevo nivel, ayuda al jugador a modificar su hoja de personaje como corresponda (sea después de que termine la sesión o antes de que comience la siguiente aventura). Consulta el Capítulo 7: recompensas.

ACTUALIZA LA INFORMACIÓN DE LOS PERSONAJES

Actualiza tus notas acerca de los PJs, apuntando cosas como los nuevos objetos mágicos adquiridos por ellos, los niveles ganados, los enemigos a los que han molestado, los amigos que han hecho y, en definitiva, cualquier cosa que sea relevante. Lo extensa o detallada que sea esta información dependerá de si la aventura que acaba de terminar es por episodios (en la cual hay personajes y desafíos con los que los PJs es probable que no vayan a encontrarse de nuevo) o de continuación (en la que existen personajes y desafíos que pueden ser recurrentes o que pueden conducir a otros personajes y desafíos relacionados).

ACTUALIZA TUS NOTAS

Si tus jugadores y tú acabáis de terminar una aventura por episodios, puede que no necesites dedicar mucho tiempo a esta tarea, puesto que poco de lo que acaban de hacer los PJs tendrá importancia en los acontecimientos futuros de la campaña.

Si los PJs acaban de concluir una parte de una aventura de continuación, la información ha de ser más detallada. Asegúrate de que tus notas sobre lo que ha sucedido durante la aventura son precisas y lo bastante completas. Apunta los nuevos PNJs encontrados, los monstruos derrotados, los secretos que se han aprendido, la magia que se ha descubierto y cosas así.

En cualquier caso, toma nota de las posibilidades de crear aventuras futuras basadas en lo que ha sucedido. Anota también lo que parece haber gustado a los jugadores y lo que no, para que puedas adaptar las aventuras futuras como corresponda.

EL DUNGEON

Los dungeons son agujeros oscuros y profundos con horrores subterráneos y antiguos tesoros perdidos. Son los laberintos donde malvados villanos y bestias carnívoras se ocultan de la luz esperando el momento de asaltar las tierras del bien a la luz del sol. Contienen fosos de ácido borboteante y trampas mágicas que estallan sobre los intrusos vomitando fuego, sin olvidar los dragones que protegen tesoros y los artefactos mágicos que aguardan ser descubiertos.

En resumen, dungeon significa aventura.

EL DUNGEON COMO TRASFONDO PARA AVENTURAS

El término "dungeon" es muy amplio; la palabra inglesa actual es equivalente al término "mazmorra", pero un dungeon es más que una cárcel subterránea. Un dungeon generalmente será subterráneo, pero también puede tratarse de un lugar en la superficie Algunos DM aplican el término prácticamente a cualquier lugar de aventuras. En nuestro caso, un dungeon es un espacio concreto y delimitado, de áreas o zonas interconectadas de alguna manera.

La forma más habitual es un complejo subterráneo construido por criaturas inteligentes con algún objetivo. Físicamente es un lugar con habitaciones o salas unidas por pasillos y escaleras que lo conectan con la superficie, y puertas y trampas a fin de mantener alejados a los intrusos. El dungeon arquetípico está abandonado, con criaturas que no son los constructores originales ocupando unas u otras zonas de éste. Los aventureros exploran estos lugares con la esperanza de encontrar tesoros, sean de los habitantes originales o de los ocupantes actuales.

TIPOS DE DUNGEONS

Existen cuatro tipos de dungeons que se definen según su estado. Muchos son variaciones o combinaciones de más de un tipo. Algunas veces los viejos dungeons van siendo usados una y otra vez por diferentes habitantes y con objetivos distintos.

Estructura en ruinas: este lugar ha sido abandonado (parcial o totalmente) por sus creadores y otras criaturas se han instalado allí. Muchas criaturas subterráneas buscan construcciones bajo tierra en las que poder hacer sus guaridas. Las trampas que pudiera haber, con toda probabilidad ya han saltado, pero los monstruos errantes pueden ser algo habitual.

Lo que hay dentro de las ruinas a menudo contiene pistas que permiten adivinar para qué se usó esa construcción en su origen. Lo que ahora es la guarida de un monstruo corrosivo antaño pudo ser un viejo acuartelamiento, donde los destartalados restos de camas y otras piezas de mobi-

liario han sido dispuestos creando nidos para diferentes criaturas. Una antigua sala del trono adornada con andrajos de tapices, antaño bellos, puede estar vacía y solitaria y la antigua maldición que derrocó a la reina flotar en el aire delante del trono con incrustaciones de bronce oxidadas.

Este tipo de dungeon es un lugar que clama por ser explorado. Los aventureros pueden haber oído leyendas acerca de tesoros que aún siguen en los abandonados laberintos, conduciéndoles valerosamente a superar los peligros y descubrirlos. Éste es el más simple de los diferentes tipos de dungeon y generalmente equilibra peligros (los habitantes) y recompensas (los tesoros). Las criaturas que moran en las estructuras en ruinas no tienen por qué estar necesariamente organizadas y por lo tanto los aventureros pueden ir y volver cuando deseen haciendo fácil iniciar y parar estas aventuras.

Estructura ocupada: este dungeon está todavía en uso. Las criaturas (generalmente inteligentes) viven en él, aunque pueden no ser sus creadoras. Una estructura ocupada puede ser una casa, un templo, una mina en funcionamiento, una prisión o un cuartel general. En este tipo de dungeon es menos común encontrar trampas o bestias errantes y sí encontrar grupos de enemigos organizados, tanto de guardia como de patrulla. Las trampas o las bestias errantes que se hallen suelen estár bajo el control de los ocupantes. Las estructuras ocupadas tienen todas el mobiliario necesario para satisfacer a sus habitantes, así como la decoración y las provisiones que necesitan, y los mecanismos necesarios para que se puedan mover por ellas (puertas que se abren, pasillos despejados, etc.). Los habitantes seguramente tendrán algún sistema por el que se pueden comunicar, y seguramente tendrán algún control sobre las salidas.

Algunos dungeons están ocupados sólo en parte y el resto está vacío o en ruinas. En estos casos los ocupantes no suelen ser los constructores originales, sino un grupo de criaturas inteligentes que han creado una base, una guarida o una fortaleza en el interior de un dungeon abandonado.

Usa este tipo de dungeon como la guarida de una tribu de trasgos, una fortaleza secreta o un castillo ocupado. Éste es el que presenta un mayor desafío para los aventureros: entrar y descubrir si los habitantes son hostiles. El desafío en sí viene de la naturaleza organizada de sus habitantes. Es muy complicado derrotar a un enemigo bajo sus propias reglas en una zona que conoce bien y que está preparada para la defensa.

Escondrijo seguro: cuando se quiere proteger algo, se puede enterrar bajo tierra. Si lo que se desea proteger es un fabuloso tesoro, un artefacto olvidado o el cadáver de una figura importante, estos valiosos objetos se ponen en el interior de un dungeon protegido con barreras, trampas y guardianes.

Este tipo es más propenso a contener trampas y menos a contener bestias errantes. La cripta de un antiguo liche puede estar llena de todo tipo de trampas mágicas y guardianes, pero es improbable que se hayan trasladado allí monstruos subterráneos y hayan hecho de una parte del dungeon su casa: las trampas y los guardianes les darían muchos problemas. Estos dungeons suelen ser más funcionales, aunque algunas veces pueden tener algún tipo de ornamentación en forma de estatuas o de murales. Esto es especialmente cierto en las tumbas de personas importantes.

De todas maneras, algunas veces una tumba o una cripta es construida como una casa para los guardianes vivos que contendrá. El problema con esta estrategia es que hay que hacer algo para mantener vivos a los guardianes entre los diferentes intentos de incursión. La magia es el mejor método para proporcionar comida y agua a estas criaturas.

Incluso si no hay manera de que nada vivo subsista en este tipo de dungeons, existen monstruos que aún pueden servir como guardianes. Los constructores de grandes tumbas o cámaras protegidas suelen poner como guardianes a muertos vivientes y a constructos, que no necesitan sustento para sobrevivir. Las trampas mágicas pueden convocar monstruos en el dungeon para que ataquen a los intrusos sin tener que preocuparse por alimentar a dichos guardianes, que desaparecen cuando ya no se les necesita.

Complejo de cavernas naturales: la cavernas bajo tierra son un buen lugar para todo tipo de monstruos subterráneos. Creadas de forma natural y conectadas por laberintos de túneles, las cavernas tienen una carencia total de pautas, orden o decoración. No habiendo detrás de su construcción ninguna fuerza inteligente, este tipo de dungeon es el menos adecuado para tener trampas o puertas.

Hongos de todo tipo crecen en las cavernas, muchas veces en forma de grandes bosques de setas y bolas de esporas. Los depredadores subterráneos rondan por estos bosques buscando su alimento en los hongos. A veces, éstos emiten un fulgor fosforescente que dota a las cavernas de su propia fuente de luz (si bien algo limitada). En otras partes, una *llama continua* u otro tipo de efecto mágico puede proporcionar suficiente luz como para que crezcan plantas verdes.

Las cavernas naturales pueden estar conectadas con otros tipos de dungeons y se descubren tras haber explorado en profundidad un dungeon artificial. Pueden conectar dos tipos de dungeons que no están relacionados de ninguna manera, algunas veces creando un medio ambiente mixto poco habitual. Los complejos de cavernas naturales que comunican con otros dungeons suelen ser rutas por las cuales las criaturas subterráneas acceden a dungeons creados artificialmente, para habitarlos. Corren rumores acerca de la Infraoscuridad, un mundo subterráneo que

TRAS EL TELÓN: ¿POR QUÉ DUNGEONS?

Los dungeons facilitan el juego. Los dungeons, estando bajo tierra, separan de una forma clara la aventura del resto del mundo. El concepto de bajar por un pasillo abriendo puertas y que se sucedan encuentros (aunque esto sea una simplificación y una generalización) facilita mucho el flujo del juego reduciendo las cosas a conceptos simples que se asimilan con gran facilidad.

En un dungeon tienes una manera muy sencilla de controlar la aventura sin tener que dar muchas pistas a los PJs. Allí los parámetros están muy definidos para los PJs: no pueden atravesar las paredes (por lo menos, no en principio), ni ir a habitaciones que no están allí. Aparte estas limitaciones, pueden ir donde quieran en el orden en que deseen. Este entorno limitado da a los jugadores la sensación de controlar su propio destino.

Un dungeon es en realidad una aventura en forma de organigrama. Las habitaciones son encuentros y los pasillos son conexiones entre encuentros en las que se puede ver cuál sigue a cuál. Puedes diseñar una aventura como un organigrama de un dungeon sin que necesariamente lo sea, y puede cumplir perfectamente su cometido. Un encuentro conduce a dos encuentros más, que a su vez les guían a otros y alguno de éstos les guía de nuevo a encuentros anteriores. De esta manera, el dungeon se convierte en un modelo para todo tipo de aventuras.

Dejando aparte un análisis académico, los dungeons son emocionantes. Los lugares profundos y oscuros bajo tierra son misteriosos y terroríficos. Hay muchos encuentros condensados en un lugar muy pequeño, y no hay nada más emocionante que intentar predecir qué hay al otro lado de la próxima puerta. Los dungeons ofrecen diferentes tipos de desafíos: combate, tácticas, orientación, superar obstáculos, trampas y muchas cosas más. Animan a los jugadores a prestar atención a sus alrededores dado que en un dungeon todo es potencialmente peligroso.

En el juego Dungeons & Dragons las profesiones, los conjuros, los objetos mágicos y la mayoría de las otras facetas del juego han sido diseñados teniendo los dungeons en mente. Esto no significa que el dungeon sea la única fuente posible de aventuras, pero es la ambientación por defecto. La mayoría de las acciones que los personajes pueden hacer bien, como por ejemplo la habilidad de Abrir cerraduras de los pícaros o la aptitud de los elfos para descubrir puertas secretas, están muy centradas en aventuras en dungeons o similares.

Al crear una aventura, si no estás muy seguro de qué hacer, pon un dungeon. Sin embargo, a pesar de las oportunidades para explorar y dada la naturaleza de la intensidad en combates de los dungeons, no menosprecies la posibilidad de que los PJs interactúen con PNJs como grupos de cavadores enanos, otros grupos de aventureros, o extraños habitantes que estén más interesados en hablar que en luchar.

no sería más que un gigantesco complejo de dungeons que recorrería continentes enteros bajo la superficie.

Los complejos de cavernas naturales pueden ser muy bonitos, con estalactitas, estalagmitas, tobas, columnas y otras formaciones calizas. De todas maneras, desde un punto de vista de aventuras tienen un problema: hay menos tesoros. Dado que no fueron creadas con un propósito, hay pocas posibilidades de hallar habitaciones secretas llenas de oro olvidadas por sus anteriores ocupantes.

TIPOS DE TERRENO DE LOS DUNGEONS

Prácticamente todos los dungeons tienen paredes, suelos, puertas y todo tipo de características físicas concretas. Los aventureros se aprenden estas características rápidamente. Usa esto como una ventaja. Las características más comunes ayudan a crear consistencia (lo que facilita evitar que el decorado sea poco creíble), y a crear sorpresas interesantes tan solo cambiando, a veces muy sutilmente, estas características. Cuando los PJs entran en un dungeon, suele ser útil establecer algunas convenciones para que después no haya malentendidos:



Pared de albañilería

Convención nº 1- elementos por defecto: dile a tus jugadores cómo es el suelo, de qué están hechas las paredes, y a qué altura está el techo. Diles que les avisarás cuando cambie alguno de estos elementos por defecto. Eso les ayudará a imaginar el dungeon, e impedirá que te repitas. Si la mayoría de las puertas o tumbas de tu dungeon son idénticas, puedes describir la primera con todo detalle y después decir: "si no digo otra cosa, todas las demás son como ésta".

Convención nº 2 - en el tablero, cada casilla tiene una sola característica: cuando dibujas algo como un pozo de agua profunda en el tablero, cada casilla que esté cubierta por el pozo más de la mitad se considera que tiene agua, pero las que sólo tengan una pequeña parte de agua en su zona se consideran secas. Usar esta convención implica que no tendrás que crear características de terreno cuadriculadas y de aspecto poco natural para hacer que se ajusten a una casilla de tablero que no existe en el mundo de juego.

Convención nº 3 - establece procedimientos estándar: una vez que los personajes caigan en una rutina predecible cuando se enfrenten con algún tipo de desafío recurrente como puede ser una puerta cerrada, no hay problema en suponer que los personajes lo hacen siempre. Por ejemplo, si el pícaro siempre busca trampas en la puerta, después hace una prueba de Escuchar para oír lo que hay al otro lado, y a continuación intenta forzar la cerradura, puedes hacer que ése sea el procedimiento estándar. Esta convención te hace ahorrar tiempo, ya que no tendrás que esperar a que los jugadores declaren las acciones de sus personajes antes de pedir que hagan tiradas, y ayuda a los jugadores porque no se saltarán por accidente algún paso del procedimiento estándar.

PAREDES

A veces, las paredes de albañilería o mampostería (piedras apiladas una encima de la otra, que generalmente aunque no siempre se mantienen fijas mediante algún tipo de argamasa) dividen los dungeons en pasillos y habitaciones. Las paredes de un dungeon pueden estar excavadas directamente sobre la roca sólida, dándoles un aspecto anguloso y tosco, o pueden ser la roca pulida y lisa de una cueva de origen natural. Las paredes son difíciles de romper o derribar, pero generalmente son fáciles de escalar.



Pared de roca vica

De albañilería: normalmente tienen un ancho de al menos 1'. Muchas veces estas antiguas paredes soportan fracturas y fisuras y muchas veces peligrosos limos o pequeños monstruos viven en estas áreas y aguardan hasta que pueden acechar a una víctima. Las paredes de albañilería lo insonorizan todo excepto los ruidos más fuertes.

De albañilería de calidad superior (*NdC: "a soga y tizón"*): algunas veces estas paredes están mejor construidas, es decir, están más pulidas, con un mejor ajuste entre las piedras y menos rompibles y a veces están recubiertas con argamasa o estuco. Las paredes cubiertas muchas veces tendrán pinturas, relieves esculpidos u otro tipo de decoración. Este tipo de paredes no son más difíciles de destruir que las paredes normales de albañilería, pero sí de escalar (CD 25).



Pared de piedra excavada

De piedra excavada: estas paredes surgen cuando se excavan habitaciones o pasillos directamente en la roca sólida. Una pared nueva de este tipo tiene una superficie rugosa que proporciona pequeños bordes donde los hongos pueden crecer y donde pueden vivir pequeñas criaturas (sabandijas, murciélagos o serpientes subterráneas). Cuando no hay nada al otro lado de la pared (o sea, que no separa dos habitaciones) estas paredes tienen por lo menos 3' de espesor, ya que cualquier cosa más delgada corre el riesgo de derrumbarse por el peso de toda la piedra del techo. Trepar una pared de este tipo tiene una CD de 25.

De roca viva: este tipo de superficies son ásperas y pocas veces son delgadas. Son suaves al tacto, pero están llenas de pequeños agujeros, cuevas escondidas y salientes a diferentes alturas. Generalmente están mojadas o al menos húmedas, ya que estas cuevas naturales se crean por la acción del agua. Cuando existe algo al otro lado, tienen un grosor de unos 5'. Moverse por una pared de este tipo tiene una CD de 15.

Especiales: algunas veces querrás poner paredes especiales en un dungeon. Seguramente tus jugadores reaccionarán con curiosidad y algo de sospecha ante estas paredes algo excepcionales.

Reforzadas: son paredes de albañilería con barras de hierro en uno o en los dos lados o en su interior, con el objetivo de reforzarlas. La dureza de estas paredes es la misma, pero sus puntos de golpe se doblan y la CD de la prueba de Fuerza para romper se incrementa en 10.

De hierro: este tipo de paredes sólo se ponen en lugares importantes como, por ejemplo, las bóvedas.

De papel: son lo opuesto a las de hierro y se ponen para proteger áreas de miradas indiscretas, pero poco más.

De madera: estas paredes a menudo son un añadido a un dungeon viejo y se usan para crear cercados para animales, zonas de reposo, delimitar almacenes de cajas, o simplemente para hacer varias habitaciones pequeñas a partir de una habitación grande.

Tratadas mágicamente: estas paredes son más fuertes que la mayoría, con una gran dureza, más puntos de golpe, y una mayor CD de rotura. La magia generalmente, dobla la dureza, los puntos de golpe y añade un +20 a la CD de rotura. Una pared tratada mágicamente también gana un TS contra conjuros que le puedan afectar con un bonificador a la salvación igual a 2 + la mitad del nivel del mago que reforzó la pared. Crear una pared mágica requiere la dote Crear objeto maravilloso y gastar 1,500 po por cada sección de 10' ×10'.

Con aspilleras: este tipo de paredes se puede hacer con cualquier tipo de material, pero generalmente son de albañilería, piedra excavada, o madera. Permiten a los defensores disparar flechas o virotes de ballesta a los intrusos de forma se-

Ilustración de W. Reynolds

Tabla 3–9: paredes

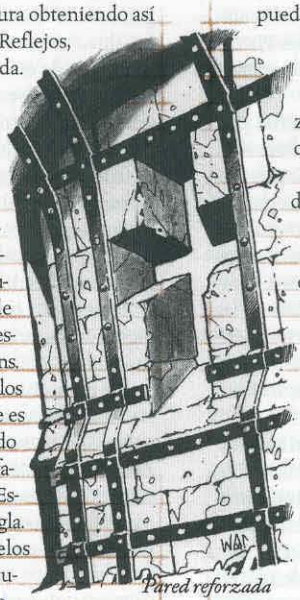
Tipo de pared	Espesor típico	CD de rotura	Dureza	Puntos de golpe[1]	CD de trepar
Albañilería	1'	35	8	90 pg	15
Albañilería (calidad sup.)	1'	35	8	90 pg	20
Albañilería reforzada	1'	45	8	180 pg	15
Piedra excavada	3'	50	8	540 pg	22
Piedra natural	5'	65	8	900 pg	20
Hierro	3"	30	10	90 pg	25
Papel	Papel (delgado)	1	—	1 pg	30
Madera	6"	20	5	60 pg	21
Tratada mágicamente[2]	—	+20	×2	×2[3]	—

[1] Sección de 10'×10'.

[2] Estos modificadores pueden aplicarse a cualquiera de las anteriores categorías.

[3] Ó 50, lo que sea mayor.

gura tras la pared. Los arqueros reciben 9/10 de cobertura obteniendo así un +8 a la CA, un bonificador +4 en las salvaciones de Reflejos, y los beneficios del rasgo de clase de evasión mejorada.



Pared reforzada

Suelos

Como las paredes, el suelo de los dungeons puede ser de diferentes tipos.

Enlosados: al igual que las paredes de albañilería, los suelos enlosados están compuestos de piedras convenientemente encajadas entre sí. Generalmente están rotas en diferentes grados y el limo y el moho aparecen en estas roturas. A veces se encuentra agua que corre en forma de riachuelos entre las losas o crea pequeños charcos de agua estancada. Este tipo de suelos es el más común en los dungeons.

Enlosados con desniveles: con el tiempo, estos suelos pueden llegar a estar llenos de desniveles, de manera que es necesario hacer una prueba de Equilibrio (CD 10) cuando se intente correr o cargar sobre estas superficies. Los que fallen esta prueba no podrán moverse durante ese asalto. Estos suelos traicioneros deberían ser la excepción, no la regla.

Excavados en piedra: rugosos e irregulares, los suelos excavados en piedra suelen estar cubiertos de grava, suciedad, piedras sueltas y otros escombros. Es necesario hacer una prueba de Equilibrio (CD 10) cuando se intente correr o cargar sobre estas superficies. Los que fallen esta prueba podrán actuar durante ese asalto, pero no podrán correr ni cargar.

Escombros leves: pequeños pedazos de roca cubren el suelo. Los escombros leves añaden 2 a la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas.

Escombros densos: el suelo está cubierto con escombros de todos los tamaños. Cuesta dos casillas de movimiento entrar en una casilla con escombros densos. Los escombros densos añaden 5 a la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas, y 2 a la CD de las pruebas de Moverse sigilosamente.

De piedra pulida: trabajados y a veces pulidos, estos suelos solo se encuentran en dungeons creados por constructores habilidosos (son la marca de que un dungeon ha sido creado por enanos). A veces, en el suelo hay mosaicos mostrando imágenes y otras veces sólo hay mármol pulido.

De piedra natural: los suelos de las cavernas son ásperos como sus paredes. La cavernas rara vez tienen grandes superficies llanas. En vez de eso, los suelos tienen diferentes niveles. Dos superficies de suelo adyacentes pueden variar en la altura por un solo pie, y por lo tanto moverse de uno a otro no es más difícil que subir unas escaleras, pero en otros lugares el suelo puede bajar de golpe o elevarse de forma brusca muchos pies, requiriendo pruebas de Trepar para pasar de una superficie a otra. A no ser que el camino esté muy gastado y bien señalizado sobre el suelo de una cueva natural, cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con el suelo de piedra natural, y la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta 5. Es imposible correr y realizar una carga, excepto sobre un sendero.

Especiales: existe un gran número de detalles y características de los suelos que pueden hacer que el dungeon sea un lugar más interesante.

Resbaladizo: agua, hielo, limo o sangre pueden hacer que cualquier tipo de suelo de dungeon descrito en esta sección se vuelva más traicionero. Los suelos resbaladizos aumentan 5 la CD de la pruebas de Equilibrio y Piruetas.

Rejillas: las rejillas tapan agujeros o zonas más pequeñas que la superficie del suelo. Generalmente son de hierro, pero las rejillas más grandes pueden estar hechas de grandes vigas. Muchas rejillas tienen bisagras para permitir el acceso a su interior (las rejillas pueden cerrarse con llave como sucede con las puertas), mientras que otras son permanentes y no se pueden mover. Una rejilla típica de 1" de ancho tiene 25 puntos de golpe, dureza 10 y una CD de 27 en las pruebas de Fuerza para romperla o limarla.

Cornisas: las cornisas permiten que las criaturas se muevan por zonas elevadas. A veces rodean agujeros, o transcurren siguiendo corrientes subterráneos, o surgen desde balcones y rodean grandes habitaciones, o son un lugar donde los arqueros pueden situarse y disparar sobre los enemigos que están debajo. Las cornisas estrechas (de 12" de ancho o menos) requieren que en todo movimiento que se haga se superen pruebas de Equilibrio (consulta la descripción de esta habilidad en el *Manual del jugador* para las CD). Un fallo implica que el personaje va a caer desde la cornisa.

Las cornisas a veces tienen barandillas. En tal caso, los personajes obtienen un bonificador de circunstancia +5 en las pruebas de Equilibrio para moverse por ella. Un personaje que esté al lado de una barandilla obtiene un bonificador de circunstancia +2 en su prueba enfrentada de Fuerza para evitar que le empujen por el borde.

Las cornisas también pueden tener paredes bajas de 2' ó 3' de altura a lo largo de sus bordes, que proporcionan cobertura contra los atacantes que estén a menos de 30' del otro lado de la pared, mientras el blanco esté más cerca de la pared baja que el atacante.

Suelos transparentes: están hechos de cristal reforzado o de materiales mágicos (incluso un *muro de fuerza*), y permiten ver lugares peligrosos desde una posición segura. A menudo se sitúan encima de lagunas de lava, arenas, guaridas de monstruos o salas de tortura. Pueden ser usados por los defensores para vigilar, desde arriba, que no entren intrusos.

Deslizantes: son más bien un tipo de trampilla secreta, dado que normalmente revelan algo que está debajo. Generalmente se abren de forma tan lenta que cualquiera que esté encima puede evitar fácilmente caer en el agujero que hay debajo, suponiendo que tenga algún lugar donde moverse. Si este suelo se desliza con suficiente rapidez hay una posibilidad de que un personaje caiga encima de lo que haya escondido debajo: un agujero con estacas, un caldero con aceite hirviendo, una laguna llena de tiburones; en dicho caso, es una trampa (ver pág. 67).

Falsos: están diseñados para convertirse, por sorpresa, en algo muy peligroso. Con poner un mínimo de peso o empujando alguna palanca que esté cerca, aparecen púas del suelo o chorros de vapor, o surgen llamaradas desde agujeros ocultos, o el suelo entero se inclina. Estos suelos tan extraños generalmente se encuentran en los fosos de combate y están diseñados para hacer que los combates sean más interesantes y peligrosos. Construye estos suelos tal como lo harías con cualquier otra trampa.

PAREDES, PUERTAS Y CONJUROS DE *DETECTAR*

Las paredes de piedra, las de hierro y las puertas de hierro suelen ser lo bastante gruesas como para bloquear la mayoría de conjuros de detectar, como *detectar pensamientos*; las paredes de madera, las puertas de madera y las de piedra no suelen serlo. Aun así, una puerta secreta de piedra construida en la pared (con el grosor de la pared y al menos de 1') bloquea la mayoría de conjuros de *detectar*.

PUERTAS

Las puertas en los dungeons son algo más que meras entradas y salidas. Muchas veces pueden ser un encuentro en sí mismas. Después de todo, todo aquello que pueda activar una trampa desagradable, pueda ofrecerte una pista, te destruya con un conjuro o simplemente bloquee tu camino, merece toda la atención de un explorador de dungeons. Las puertas de entrada pueden ser sólo aberturas con un dintel o pueden estar decoradas con tallas (gárgolas o caras de mirada lasciva), aunque muchas veces estas tallas son palabras que

pueden revelar alguna pista de lo que se esconde tras ellas. La puertas que hay en los dungeons puede ser de tres tipos: de madera, de piedra o de hierro.

De madera: construidas a base de planchas unidas por clavos, algunas veces están reforzadas con hierro (disminuyendo así la dilatación de la madera fruto de la humedad de un dungeon); las puertas de madera son el tipo más común y aparecen en tres grados principales de resistencia: normal, buena y recia. Las normales (CD 13 para romperlas) no pueden retener a un atacante con ganas de cruzarla. Las buenas (se rompen con una CD 16), aunque más fuertes y duraderas, no significa que no acaben recibiendo lo suyo y se rompan. Las recias (CD 23 para romperlas) están reforzadas con marcos de hierro y son una buena barrera para todo el que intente cruzarlas.

Las bisagras de hierro aseguran la puerta al marco y generalmente hay una anilla de hierro en el centro que ayuda a tirar de la puerta. Dado que muchas puertas sólo se abren en un sentido, la anilla sólo está puesta del lado desde donde se abre la puerta (el mismo lado en el que están las bisagras). A veces, en lugar de anilla, la puerta tiene una barra en uno o en los dos lados para que sirva de asidor. En los dungeons habitados, este tipo de puertas dispone de un buen mantenimiento (no se atascan por abandono) y no están cerradas con llave, aunque en las áreas importantes están cerradas con llave (de ser posible).

De piedra: excavadas a partir de bloques sólidos de piedra, estas puertas pesadas y poco manejables suelen estar construidas de manera que pivotan al abrirlas, aunque los enanos y otros pueblos artesanos son capaces de crear bisagras lo suficientemente fuertes para sostenerlas. Las puertas secretas, camufladas en paredes de piedra, generalmente son de piedra. Por otro lado, estas puertas también representan una robusta barrera que protege lo que haya de importancia al otro lado. Por tanto, con gran frecuencia están cerradas con llave o atrancadas.

De hierro: este tipo de puertas de los dungeons (que generalmente están corroídas aunque no por eso dejan de ser resistentes) dispone de bisagras igual que las de madera. Son las más difíciles de superar entre las puertas no mágicas. Lo más frecuente es que estén cerradas con llave o atrancadas.

Cerraduras, trancas y sellos: las puertas de los dungeons pueden estar cerradas con llave, llenas de trampas, encantadas, reforzadas, atrancadas, cerradas mágicamente o a veces simplemente, atascadas. Todos, exceptuando los personajes más débiles, pueden derribar una puerta con alguna herramienta pesada como un martillo pilón, aparte de que un gran número de conjuros y objetos mágicos aportan buenas soluciones.

Los intentos de derribar, literalmente, una puerta con un arma cortante o contundente, usan la dureza y los puntos de golpe que se dan en la tabla 3–10: puertas. A menudo la mejor manera de cruzar una puerta que se resiste no es destrozándola, sino rompiendo su cerradura, sus soportes o sus bisagras. Cuando asignes una CD a un intento de golpear o derribar una puerta, usa las siguientes guías:

CD 10 o menor: la puerta puede ser forzada por cualquiera.

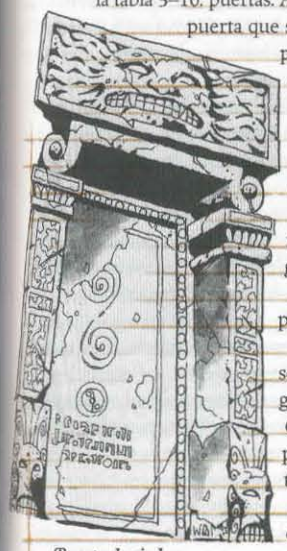
CD 11-15: una puerta que puede ser derribada por una persona fuerte o por un grupo de personas, en sólo un intento.

CD 16-20: una puerta que casi cualquier persona puede romper con algo de tiempo.

CD 21-25: una puerta que sólo una persona fuerte o muy fuerte puede abrir y seguramente no al primer intento.

CD 26 o mayor: una puerta que sólo una persona excepcionalmente fuerte puede tener alguna posibilidad de abrir.

Para ejemplos específicos en la aplicación de estas guías, consulta la tabla 3–17: tipos de puertas aleatorios, en la pág. 78.



Puerta de piedra

Cerraduras: muchas veces las puertas están cerradas con llave, por lo que la habilidad de Abrir cerraduras viene muy bien. Generalmente las cerraduras están en la puerta propiamente dicha, o bien en el lado opuesto de las bisagras o bien en su centro. Las cerraduras de las puertas controlan una barra de hierro que une la puerta con la pared o con su marco, o controlan el mecanismo de una tranca de hierro (o madera) que está detrás. En cambio, los candados no forman parte de la puerta en sí, sino que generalmente unen dos anillas, una de la puerta y una de la pared. Algunas cerraduras más complejas como las de combinación o las de rompecabezas suelen estar en la misma puerta. Dado que estas cerraduras "sin llave" son más grandes y complejas, sólo acostumbran a encontrarse en puertas muy reforzadas (puertas recias de madera, de hierro, o de piedra).

La CD para abrir una cerradura con una prueba de Abrir cerraduras muchas veces falla cuando se sitúa en el rango entre 20 y 30, aunque pueden existir cerraduras con una CD menor y una mayor. Una puerta puede tener más de una cerradura y cada una de ellas debe abrirse por separado. Las cerraduras muchas veces tienen trampas, generalmente agujas con veneno que se disparan y pinchan el dedo del pícaro.

Romper una cerradura es mucho más rápido que romper la puerta. Si un PJ quiere destruir la cerradura con una arma, una cerradura típica suele tener dureza 10 y 30 puntos de golpe. Una cerradura sólo puede romperse si puede ser atacada de forma separada de la puerta. Esto significa que si la cerradura está en el interor de la puerta, no puede ser destruida de esta manera.



Puerta de madera

Date cuenta de que en un dungeon ocupado, cada puerta cerrada tiene su llave en algún lugar. Si los jugadores no son capaces de abrir la cerradura o de derribar la puerta, encontrar a quien tiene la llave y hacerse con ella puede ser una parte muy interesante de la aventura.

Una puerta especial (mira más abajo para ver ejemplos) puede ser aquella en la que la cerradura no tiene llave y en vez de eso se requiere una combinación adecuada de unas palancas cercanas o deben oprimirse los símbolos correctos en la secuencia correcta en un panel para poder abrirla. Es razonable que uses acertijos que deban solucionar los jugadores en vez de, simplemente, pasar gracias a una prueba con éxito de Abrir cerraduras. Por ejemplo, si una puerta sólo se abre cuando se resuelve un acertijo que se encuentra grabado sobre la piedra, va a ser tarea de los jugadores resolver el problema.

Puertas atascadas: a menudo, los dungeons son un lugar húmedo y muchas veces las puertas se atascan, sobre todo las de madera. Supón que el 10% de las puertas de madera y el 5% de las que no lo son están atascadas. Estos valores se pueden doblar (al 20% y el 10% respectivamente) para dungeons que llevan mucho tiempo abandonados o en los que no se lleva a cabo un mantenimiento adecuado. La tabla 3–17 (pág. 78) proporciona CD de pruebas de Fuerza para abrir distintos tipos de puertas atascadas.



Puerta de hierro

TABLA 3–10: PUERTAS

Tipo de puerta	Grosor típico	Dureza	Puntos de golpe	CD de rotura Atascada	CD de rotura Con llave
Madera (normal)	1"	5	10 pg	13	15
Madera (buena)	1 1/2"	5	15 pg	16	18
Madera (recia)	2"	5	20 pg	23	25
Piedra	4"	8	60 pg	28	28
Hierro	2"	10	60 pg	28	28
Rastrillo de madera	3"	5	30 pg	25[1]	25[1]
Rastrillo de hierro	2"	10	60 pg	25[1]	25[1]
Cerradura	—	15	30 pg		
Bisagra	—	10	30 pg		

[1] CD para levantarlo. Usa los valores de la puerta correspondiente para romperlo.

Puertas atrancadas: cuando los personajes tratan de echar abajo una puerta atrancada, lo que importa es la calidad de la tranca, no el material del que esté hecha la puerta. Se necesita una prueba de Fuerza de CD 25 para romper una puerta con una tranca de madera, y una prueba de Fuerza con CD 30 si la tranca está hecha de hierro. En vez de eso, los personajes pueden atacar la puerta y destruirla, dejando la tranca colgando en el umbral recién abierto.

Sellos mágicos: además de las trampas mágicas (descritas en la sección de trampas), los conjuros como *cerradura arcana* pueden hacer difícil pasar una puerta. Una puerta con un conjuro de *cerradura arcana* se considera cerrada con llave incluso si no tiene una cerradura física. Se necesita de un conjuro de *apertura, disipar magia,* o una prueba con éxito de Fuerza (CD igual a 10 + el valor de la tabla 3–17: tipos de puertas aleatorios, pág. 78) para poder atravesar este tipo de puertas.

Bisagras: muchas puertas tienen bisagras. Obviamente, las puertas correderas no las tienen (éstas, en vez de bisagras tienen unas guías o canales de manera que pueden deslizarse hacia un lado).

Normales: estas bisagras son de metal y unen el borde de la puerta con la pared o con el marco. Recuerda que el movimiento de la puerta es hacia el lado donde están las bisagras (o sea, que si las bisagras están en el lado del PJ, ésta se abrirá hacia él y si no, se abrirá en sentido contrario). Los aventureros pueden quitar las bisagras con una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo (suponiendo, claro está, que las bisagras estén en su lado). Esta tarea tiene una CD de 20, dado que muchas están oxidadas y bien fijadas. Romper una bisagra es muy difícil. Muchas tienen dureza 10 y 30 puntos de golpe. La CD para romper una cerradura es la misma para romper la puerta en la que está (consulta la tabla 3–17: tipos de puertas aleatorios, en la pág. 78).

Encajadas: este tipo de bisagras es mucho más complejo y sólo se encuentra en áreas de una excelente calidad de construcción, como una ciudadela enana. Estas bisagras están construidas en el interior de la pared y permiten que la puerta se abra en cualquier sentido. Los PJs no podrán llegar hasta ellas a no ser que rompan el marco de la puerta o la pared. Las bisagras encajadas generalmente se encuentran en puertas de piedra, pero es posible encontrarlas en puertas de madera y de hierro.

Pivotes: los pivotes no son realmente bisagras; son simples protuberancias que salen de arriba y de debajo de la puerta y que le permiten dar vueltas. La ventaja de los pivotes es que no pueden ser desmantelados como las bisagras y son más fáciles de construir. La desventaja es que, dado que la puerta pivota sobre su centro de gravedad (generalmente en el medio), nada más ancho que la mitad de la puerta puede pasar a través de ella. Las puertas con pivotes generalmente son de piedra y suelen ser bastante anchas para solucionar este problema. Otra solución es poner los pivotes hacia un lado y que ese lado sea muy grueso y el otro lado sea mucho más delgado: así se abrirá de una manera más parecida a una puerta normal. Las puertas secretas situadas en paredes muchas veces pivotan, dado que la carencia de bisagras hace más fácil que se pueda esconder su presencia. Los pivotes permiten que objetos como una librería puedan usarse como puertas secretas.

Puertas especiales: una faceta muy interesante de un dungeon puede ser una puerta cerrada con llave que sea demasiado fuerte para ser derribada. Esa puerta puede que sólo se abra mediante el uso de interruptores secretos o de unas palancas escondidas que están en otro lugar. Los constructores más astutos hacen que el uso de interruptores y palancas sea más complicado, requiriendo que se usen de una manera especial y concreta. Por ejemplo, una puerta concreta sólo se puede abrir si una serie de cuatro palancas se mueve a una posición determinada (dos hacia arriba y dos hacia abajo). Si una de las palancas se sitúa en una posición equivocada, se disparará una trampa. Ahora imagínate lo difícil que puede llegar a ser si hay una docena o más de palancas, con múltiples posiciones, repartidas por todo el dungeon. Encontrar la manera de abrir una puerta especial (quizá la que conduce a la cámara protegida, a la guarida del vampiro o al templo secreto de los dragones) puede ser una aventura en sí misma.

A veces una puerta es especial por su propia construcción: una puerta sellada con plomo, por ejemplo, da cobertura contra los conjuros de detección. Una puerta pesada de hierro puede estar construida de forma circular, girando a un lado sobre unas guías una vez ha sido abierta. Una puerta mecánica conectada con elevadores y palancas puede que no se abra hasta activarse el mecanismo adecuado. Este tipo de puertas muchas veces se esconden en el suelo, suben hasta el techo, bajan como un puente levadizo o se deslizan hacia el interior de la pared en vez de abrirse como puertas normales.

Puertas secretas: tanto si está escondida como parte de una pared (del suelo o del techo), o en una librería, o como una chimenea o una fuente, una puerta secreta lleva hasta un pasaje o una habitación. Un examen de la habitación descubrirá la puerta si alguien pasa una prueba con éxito de Buscar (CD 20 para una puerta secreta típica y CD 30 para las puertas mejor escondidas). Recuerda que los elfos tienen una posibilidad (por simple casualidad) de encontrarlas sólo con echar un vistazo en la zona. Muchas puertas secretas requieren una manera especial de abrirlas, como apretar un botón o presionar una roca que sobresale. Las puertas secretas se pueden abrir como las puertas normales o pueden pivotar, deslizarse, esconderse, elevarse o incluso bajarse como un puente levadizo para permitir el acceso a su interior. Los constructores pueden poner una puerta secreta en la parte baja de una pared, cerca del suelo o arriba, cerca del techo, haciendo que sea más difícil llegar a ella. Los magos tienen un conjuro llamado *puerta en fase* que les permite crear puertas secretas que sólo ellos pueden usar.

Puertas mágicas: estas puertas fueron encantadas por sus constructores y pueden hablar con los aventureros para decirles que se vayan. Están protegidas contra todo tipo de daño, habiéndose incrementado sus puntos de golpe, su dureza y provisto de un TS mejorado contra el conjuro *desintegrar* y similares. Una puerta mágica puede no llevar directamente a donde uno se espera, sino que en vez de eso puede ser un portal a un lugar lejano o incluso hacia otro plano de existencia. Otros tipos de puertas mágicas necesitarán algún tipo de clave, o llaves especiales para abrirlas (la pluma de la cola de un águila maligna, una nota tocada en un laúd, o un cierto estado de humor).Tu imaginación es el único límite que tienes a la hora de crear puertas mágicas.

Puertas con trampas: mucho más que cualquier otra faceta de un dungeon, las puertas son las que están más protegidas por trampas. La razón es bien sencilla: una puerta abierta significa un intruso. Una trampa mecánica puede estar conectada por unas placas de metal o por resortes que la activan cuando alguien abre la puerta, y que dispara una flecha, suelta una nube de gas, abre una trampilla, libera a un monstruo, desploma un bloque muy pesado sobre los intrusos o cualquier otra cosa. Las trampas mágicas como el *glifo custodio* se lanzan directamente sobre la puerta, destruyendo a los intrusos con llamaradas u otros efectos mágicos.

Rastrillos: estas puertas especiales están hechas de gruesas barras, bien de hierro bien de madera reforzada con hierro, que descienden desde un hueco a una entrada en forma de arco. Algunas veces hay unas barras horizontales que ayudan a crear una rejilla, otras veces no. Generalmente los eleva la acción de una palanca o un cabestrante, pero pueden bajar con gran rapidez y acaban en unas púas que desaniman a cualquiera a quedarse debajo (o de colarse por debajo mientras desciende). Una vez que ha descendido, el rastrillo se bloquea, aunque de todos modos es tan grande que ninguna persona normal podría levantarlo. En cualquier momento, levantar un rastrillo típico requiere una prueba de Fuerza (CD 25).

HABITACIONES

Las habitaciones en los dungeons varían mucho en forma y tamaño. Aunque pueden ser simples en aspecto y construcción, en algunas habitaciones particularmente interesantes hay múltiples niveles unidos por escaleras, rampas o escaleras de mano; o bien, estatuas, altares, pozos, puentes y muchas más cosas.

Debes tener en mente tres puntos importantes cuando diseñes una habitación de un dungeon: decoración, soporte del techo y salidas.

Una gran cantidad de tipos de criaturas inteligentes suelen decorar sus casas. Debería ser bastante común encontrar relieves o pinturas en las paredes de una habitación de un dungeon. Los aventureros exploradores muchas veces encontrarán estatuas y bajorrelieves, así como mensajes, marcas y mapas hechos por otros que hicieron este camino antes que ellos. Muchas de estas marcas serán poco más que un *graffiti* ("Robilar estuvo aquí"), mientras que otros serán más útiles para unos aventureros que se los miren más de cerca.

Las habitaciones que están bajo tierra son propensas a derrumbarse, por lo tanto muchas, sobre todo las más grandes, tienen arcos en el techo o columnas que ayudan a soportar el peso de las rocas que tienen encima.

Pon atención a las salidas. Las criaturas que no pueden abrir puertas no pueden salir de una habitación cerrada con llave sin algún tipo de ayuda externa. Las criaturas con mucha fuerza que no sean capaces de abrir las puertas, las derribarán si es necesario y las criaturas cavadoras crearán sus salidas.

Por lo general, tanto los PJs como los monstruos deberían ser capaces de moverse por una habitación sin dificultades. No obstante, luchar en un cuarto particularmente estrecho podría suponer un cambio de ritmo interesante.

Las habitaciones de dungeon comunes entran dentro de las siguientes categorías generales. Úsalas como trampolín para tus propias creaciones, no como una lista limitada.

Puesto de guardia: los habitantes sociales e inteligentes del dungeon generalmente tendrán una serie de habitaciones adyacentes que considerarán que son "suyas", y custodiarán las entradas a ese área común. Un puesto de guardia puede ser simplemente una habitación con una mesa donde unos gnolls aburridos juegan a los dados. O podría ser un par de gólem de hierro respaldados por dos magos drow lanzadores de *bolas de fuego* que se ocultan en balcones elevados. Cuando diseñes un puesto de guardia, decide cuántos guardias están de servicio, apunta sus modificadores de Escuchar y Avistar, y decide lo que harán cuando descubran intrusos. Algunos se abalanzarán a luchar, mientras que otros negociarán, darán la voz de alarma, o se retirarán en busca de ayuda.

Residencia: a excepción de las criaturas más nómadas, todas las criaturas tienen una guarida en la que pueden descansar, comer, y almacenar su tesoro. La residencia suele incluir camas (si la criatura duerme), posesiones (sean valiosas o mundanas) y algún tipo de zona para preparar la comida (desde una cocina bien surtida hasta una lumbre para un pedazo de carne de venado podrida). Las criaturas no combatientes, como los jóvenes y los ancianos, suelen encontrarse aquí.

Área de trabajo: el flechero osgo tiene un rincón en el que construye nuevas flechas para la tribu. Los azotamentes tienen una horrorosa cámara de torturas donde llevan a sus aturdidas víctimas para extraerles el cerebro. La mayoría de las criaturas inteligentes hacen algo más que vigilar, comer y dormir, y muchas de ellas dedican habitaciones para laboratorios mágicos, talleres para armas y armaduras, o estudios para tareas más esotéricas.

Capilla: el ogro de la cueva tiene una vela encendida a la calavera de su hijo, muerto por cazadores humanos. Los kuo-toa tienen una serie de altares subacuáticos dedicados a su terrible deidad Blibdoolpoolp. Cualquier criatura que sea particularmente religiosa puede tener algún lugar dedicado al culto, y otras pueden venerar a alguien de gran valor histórico o personal. Dependiendo de los recursos y devoción de la criatura, una capilla puede ser humilde o extensa. Allí es donde los PJs probablemente se encuentren clérigos PNJs, y es normal que los monstruos heridos huyan hasta una capilla afín en busca de curación.

Bóveda: bien protegida y muchas veces con una puerta de hierro cerrada con llave, una bóveda es una habitación especial que contiene un tesoro. Suele tener sólo una entrada: el lugar más apropiado para poner la trampa.

Cripta: aunque muchas veces se construyen como una cámara en forma de bóveda, una cripta puede ser un conjunto de salas individuales, cada una con sus propios sarcófagos o con una antesala con nichos laterales, donde puede haber nichos o tumbas. Los aventureros inteligentes que bajen a una cripta esperarán encontrarse con muertos vivientes; aún así, muchas veces desearán arriesgarse a echar un vistazo a los tesoros que haya, aunque éstos estén protegidos por los muertos. La criptas de muchas culturas están amuebladas y muy bien decoradas, lo que significa que la cripta fue creada con un gran respeto hacia los muertos que allí están enterrados.

Los que temen que los muertos puedan alzarse de sus tumbas, toman precauciones para bloquear y llenar de trampas los accesos de manera que sea fácil entrar, pero muy difícil salir. En cambio, los que temen a los saqueadores de tumbas, lo hacen al revés, a fin de que lo difícil sea entrar en ellas. Algunos constructores hacen las dos cosas y las protegen en los dos sentidos.



Escalera en espiral hecha de hierro

PASILLOS

Extendiéndose en la oscuridad, un pasadizo lleno de telarañas que se adentra en el dungeon puede ser algo intrigante y un poco terrorífico. Todos los dungeons tienen habitaciones y muchos tienen pasillos. Mientras que la mayoría simplemente conectan habitaciones, a veces pueden ser áreas de encuentro por sí solas debido a las trampas, las patrullas de guardas y los monstruos errantes que van de caza.

Cuando diseñes un dungeon, asegúrate de que los pasillos son lo suficientemente grandes como para que quepan sus habitantes (por ejemplo, un dragón necesita un corredor lo suficientemente grande como para entrar y salir de su guarida). Ciertos constructores de dungeons con mucho dinero, poder o talento preferirán construir pasillos anchos para dar una gran apariencia a su residencia. De todas maneras, los pasillos nunca serán más largos de lo necesario (cavar túneles a través de la roca es caro, muy duro y lleva mucho tiempo de trabajo). Los de anchura menor a 10' pueden dar problemas a un grupo de PJs si se encuentran envueltos en algún combate; por lo tanto, haz que sean la excepción y no la regla.

Pasillos trampa: dado que los pasadizos en un dungeon tienden a ser estrechos dando pocas opciones de movimiento, a sus constructores les gusta poner trampas en ellos. En un pasillo cerrado no hay manera de que los intrusos puedan rodear un agujero camuflado, piedras que caen, trampas de flechas, suelos que se inclinan o rocas que se deslizan o ruedan y ocupan todo el pasadizo. Por la misma razón, las trampas mágicas como un *glifo custodio* también son muy efectivas.

Laberintos: generalmente, los pasadizos conectan diferentes habitaciones de la manera más directa y simple posible. De todas maneras, algunos constructores de dungeons diseñan laberintos dentro del dungeon. Los laberintos son todo un problema a la hora de moverse por su interior (o por lo menos de moverse rápido) y son una barrera muy efectiva cuando están llenos de monstruos o trampas. Un laberinto puede aislar una zona del dungeon, alejando a los intrusos de una zona importante de éste. Generalmente, al final del laberinto suele haber una cámara protegida o una cripta (un lugar a donde los supuestos habitantes del dungeon no tienen necesidad de ir de forma regular).

DETALLES DIVERSOS

Todo dungeon se vuelve más interesante si se le incluyen algunos de estos detalles.

Escaleras: la manera más común de unir varios niveles de un dungeon es mediante escaleras. Escaleras normales, de caracol o de hueco con múltiples rellanos entre sus diferentes tramos, así como rampas (algunas veces con una inclinación tan leve que casi es imperceptible: CD 15 en una prueba de Avistar) son las más comunes en los dungeons. Las escaleras son accesos importantes y muchas veces están protegidas por guardianes o trampas. Las trampas en los escalones suelen hacer que el intruso resbale y caiga escaleras abajo donde le espera una trampa de estacas, un pozo de ácido, o algún otro tipo de peligro.

Escaleras graduales: las escaleras que se elevan menos de 5' por cada 5' de distancia horizontal que cubren no afectan al movimiento, pero los personajes que atacan a un enemigo que esté debajo de ellos ganan un bonificador +1 en las tiradas de ataque por estar en terreno elevado. La mayoría de las escaleras de los dungeons son graduales, excepto las escaleras en espiral (ver a continuación).

Escaleras empinadas: los personajes que se muevan por escaleras empinadas (que ascienden en un ángulo de 45º o más) deben dedicar 2 casillas de movimiento para entrar en cada casilla de escaleras. Los personajes que corran o carguen en la parte inferior de las escaleras deberán superar una prueba de Equilibrio de CD 10 al entrar en la primera casilla de escalera empinada. Los que fallen tropiezan y deben terminar su movimiento 1d2×5' después. Los personajes que fallen por 5 o más sufren 5 puntos de daño y se quedan tumbados en la casilla en la que terminen su movimiento.

Las escaleras empinadas incrementan la CD de las pruebas de Piruetas en 5.

Escaleras en espiral: esta forma de escaleras empinadas está diseñada para hacer más sencilla la defensa de una fortaleza. los personajes obtienen cobertura contra los enemigos que estén debajo de ellos en las escaleras porque pueden agacharse fácilmente alrededor del soporte central.

Ilustración de W. Reynolds

Barandillas y paredes bajas: las escaleras que llevan a habitaciones grandes a menudo tienen barandillas o paredes bajas. Funcionan tal como se ha descrito para las cornisas (ver 'Suelos especiales', pág. 60).

Puentes: conectan dos áreas elevadas separadas por una más baja. Los puentes se extienden sobre abismos, ríos o agujeros profundos. Un puente sencillo puede ser, simplemente, un tablón de madera mientras que uno más trabajado puede estar hecho en piedra y cemento con soportes de hierro y barandillas a los lados.

Puentes estrechos: si un puente es especialmente estrecho, como por ejemplo una serie de tablones colocados sobre grietas de lava, considéralo una cornisa (ver 'Suelos especiales', pág. 60). Se requiere una prueba de Equilibrio (CD según la anchura) para cruzar ese tipo de puente.

Puentes de cuerda: construido con tablones de madera suspendidos de cuerdas, un puente de cuerda es práctico porque es portátil y se puede quitar con facilidad. Se necesitan dos acciones de asalto completo para desatar un extremo de un puente de cuerda, pero una prueba de Uso de cuerdas, CD 15, reduce el tiempo a una acción de movimiento. Si sólo está atada una de las dos cuerdas de soporte, todos los que estén sobre el puente deberán superar una salvación de Reflejos para evitar caerse, y después deberán realizar pruebas de Trepar de CD 15 para moverse a lo largo de los restos del puente.

Los puentes de cuerda suelen tener 5' de anchura. Las dos cuerdas que los sostienen tienen 8 puntos de golpe cada una.

Puentes levadizos: algunos puentes tienen mecanismos que les permiten extenderse o retraerse sobre el hueco que cruzan. Lo más normal es que el mecanismo del cabestrante sólo exista en uno de los lados del puente. Se necesita una acción de movimiento para bajar un puente levadizo, pero el puente no llega abajo hasta el comienzo del siguiente turno del personaje que lo baja. Se requiere una acción de asalto completo para alzar el puente levadizo, el cual estará arriba al final de la acción.

Barandillas y paredes bajas: algunos puentes tienen barandillas o paredes bajas a los lados. Si un puente las tiene, la barandilla o las paredes bajas afectan a las pruebas de Equilibrio y de embestida tal como se ha descrito para las cornisas (ver 'Suelos especiales', pág. 60). Las paredes bajas igualmente proporcionan cobertura a los ocupantes del puente.

Toboganes y chimeneas: las escaleras no son la única manera de subir o bajar en un dungeon. A veces un pasaje vertical conecta diferentes niveles o une una habitación con la superficie. Los túneles generalmente tienen trampas que expulsan a los personajes a alguna área cercana (generalmente a algún lugar en el que tendrán problemas).

Pilares: los pilares y las columnas que dan soporte al techo son muy comunes en un dungeon. Cuanto más grande sea la habitación, más pilares tendrá. Como regla general, el ancho de los pilares es mayor a medida que nos adentramos en el dungeon, pues deben soportar el peso de todo lo que tienen encima. Los pilares tienden a estar pulidos y muchas veces tienen tallas, pinturas o inscripciones.



Pilar

Pilares estrechos: estos pilares sólo tienen 1 ó 2' de diámetro, por lo que no ocupan una casilla completa. Coloca un punto en el centro de cada casilla que tenga dentro un pilar estrecho, y no te preocupes de cuánto espacio ocupa exactamente. Una criatura que se encuentre en la misma casilla que un pilar estrecho obtiene un bonificador de cobertura +2 a la CA y un bonificador de cobertura +1 en las salvaciones de Reflejos (estos bonificadores no se apilan con los de cobertura de otras fuentes). La presencia de un pilar estrecho no afecta por lo demás al espacio de lucha de una criatura, porque se supone que está sacando ventaja del pilar cuando puede. Un pilar estrecho típico tiene CA 4, dureza 8 y 250 puntos de golpe.

Pilares anchos: estos pilares ocupan una casilla completa y proporcionan cobertura a cualquiera que esté detrás de ellos. Tienen CA 3, dureza 8 y 900 puntos de golpe.

Una prueba de Trepar de CD 20 es suficiente para trepar la mayoría de los pilares; la CD aumenta a 25 para los pulidos o inusualmente resbaladizos.

Estalagmitas/estalactitas: estas afiladas columnas de roca natural surgen del suelo (estalagmita) o del techo (estalactita). Las estalagmitas y las estalactitas funcionan como pilares estrechos, aunque se rumorea que en las profundidades de la Infraoscuridad existen estalagmitas y estalactitas anchas.

Estatua de un guerrero



Estatuas: reflejo de días pasados, las estatuas de los dungeons pueden ser representaciones muy realistas de personas o escenas, o quizá su aspecto sea menos parecido a la realidad. Muchas veces sirven como representaciones conmemorativas de la gente del pasado, así como representaciones de ídolos o dioses. Pueden estar pintadas o no, y algunas tienen inscripciones. Los aventureros inteligentes desconfían de las estatuas de los dungeons ante el miedo de que se puedan animar y atacarles, como un gólem de piedra. Las estatuas también pueden ser una pista de que existe un monstruo con el poder de petrificar (medusa, cocatriz, etc.). Sé libre de utilizar todas estas ideas, pero no olvides que a veces una estatua no es más que eso: una estatua.

La mayoría de las estatuas funcionan como pilares anchos: ocupan una casilla y proporcionan cobertura. Algunas estatuas son más pequeñas y actúan como pilares estrechos. Una prueba de Trepar de CD 15 permite a un personaje trepar por una estatua.

Tapices: en dungeons con mobiliario podemos encontrar tapices con diseños elaborados o con escenas tejidas, que cuelgan de las paredes de las habitaciones o de los pasillos. No sólo hacen que una habitación esté bien decorada, sino que pueden añadir un toque ceremonial a santuarios y salas de trono. Los constructores con mayor habilidad usan las ventajas que dan los tapices para ocultar habitaciones pequeñas, puertas camufladas o pequeños interruptores secretos. Algunas veces las imágenes de los tapices proporcionan pistas sobre la naturaleza de sus creadores, de sus habitantes o del propio dungeon.

Los tapices proporcionan ocultación total (50% de posibilidades de fallo) a los personajes que están detrás de ellos si cuelgan del techo, u ocultación (20% de posibilidades de fallo) si están sobre la pared. Trepar por un gran tapiz no es especialmente difícil, requiriendo una prueba de Trepar CD 15 (o CD 10 si hay una pared a mano).

Pedestales: cualquier cosa importante que deba ser visible en un dungeon, desde un fabuloso tesoro a una tumba, suele estar encima de un estrado o un pedestal, así destaca del suelo y atrae la atención (por otra parte es práctico pues su contenido se mantiene a salvo de cualquier cosa que se arrastre por el suelo). Un pedestal generalmente tiene trampas para proteger lo que reposa en él. Por sí solo, puede camuflar una trampilla en su interior o proporcionar una forma de llegar a una puerta en el techo que hay sobre él. Sólo los pedestales más grandes ocupan toda una casilla; la mayoría no proporcionan cobertura.

Estanques: los estanques de agua captada de forma natural están en lugares bajos de los dungeons (un dungeon seco es algo muy raro). Los estanques también pueden ser riachuelos o manantiales naturales subterráneos, o pueden ser creados aposta como en el caso de cisternas y fuentes. De cualquier manera, el agua es algo muy común en un dungeon. Los estanques más profundos contienen peces difíciles de ver y a veces también monstruos acuáticos. Estos estanques proveen de agua a los habitantes de los dungeons. Las bestias depredadoras encuentran tan importante su control como en la superficie.

Estanque poco profundo: si una casilla contiene un estanque poco profundo, tiene apenas 1' de agua estancada. Cuesta 2 casillas de movimiento moverse por una casilla con un estanque poco profundo, y la CD de las pruebas de Piruetas en tales cuadros aumenta en 2.

Estanque profundo: estas casillas tienen al menos 4' de agua estancada. A las criaturas de tamaño Mediano o mayor les cuesta 4 casillas de movimiento moverse hasta una casilla con un estanque profundo, o los personajes pueden nadar por él si lo desean. Las criaturas Pequeñas o inferiores deberán nadar para moverse a través de la casilla que contiene un estanque profundo. Es imposible hacer Piruetas en un estanque profundo. El agua de un estanque profundo proporciona co-



Un pedestal con una gran gema

bertura a las criaturas Medianas o mayores. Las criaturas más pequeñas obtienen cobertura mejorada (bonificador +8 a la CA, bonificador +4 en las tiradas de Reflejos).

Las criaturas Medianas o mayores pueden agazaparse como una acción de movimiento para obtener esta cobertura mejorada. Las criaturas con cobertura mejorada tienen un penalizador –10 en los ataques contra criaturas que no estén en el agua.

Las casillas de estanque profundo suelen estar agrupadas y rodeadas por un anillo de casillas de estanque poco profundo.

Tanto los estanques poco profundos como los profundos imponen un penalizador de circunstancia –2 en las pruebas de Moverse sigilosamente.

Estanques especiales: sea por un accidente o por designio, los estanques pueden ser mejorados mágicamente. En alguna ocasión un estanque o una fuente gana la aptitud de lanzar magia beneficiosa a quien bebe de él (curación, modificación de puntuaciones de característica, transmutación o incluso cosas espectaculares como un *deseo*). La mayoría de las veces, sin embargo, un estanque encantado suele maldecir a quien bebe de él causándole una pérdida grave de salud, un *polimorfar* no deseado o alguna aflicción de importancia. En general, el agua de un estanque mágico pierde su poder si se saca fuera de él durante más de una hora, más o menos.



Un estanque con una fuente tenebrosa

Muchos estanques tienen fuentes y, ocasionalmente, éstas sólo son decorativas, pero pueden ser el foco de una trampa o de las habilidades mágicas del estanque.

La mayoría de los estanques están hechos de agua, pero todo es posible en un dungeon; pueden contener sustancias desagradables como sangre, veneno, aceite o magma, e incluso si un estanque contiene agua, puede ser agua bendita, agua salada o agua contaminada con una enfermedad (ver pág. 292 para algunas enfermedades posibles).

Elevadores: en lugar de las escaleras, o además de ellas, los elevadores (esencialmente algo más grandes que los montacargas que sirven para subir y bajar comida entre diferentes niveles) son usados por los habitantes de un dungeon para ir de un nivel a otro. Estos elevadores pueden ser mecánicos (con mecanismos de ruedas dentadas, poleas y tornos) o mágicos (como un conjuro de *levitar* lanzado sobre una superficie plana movible). Un elevador mecánico puede ser una pequeña plataforma que sólo puede contener a un personaje cada vez, o tan grande como una habitación entera que sube y baja. Un constructor cauto puede diseñar una habitación en forma de elevador que se mueva arriba o abajo sin que sus ocupantes se enteren, con el fin de precipitarlos a una trampa, o una que parezca que se ha movido cuando en realidad sigue en el mismo sitio.

Un elevador típico asciende o desciende 10' por asalto al comienzo del turno del operador (o a cuenta de iniciativa 0 si está en marcha, sin importar cuántas criaturas estén sobre él) Los elevadores pueden estar cubiertos, pueden tener barandillas o paredes bajas, o sencillamente pueden ser traicioneras plataformas flotantes.

Escaleras de mano: sean sueltas o peldaños colocados en la pared, una escalera de mano requiere una prueba de Trepar de CD 0 para subir o bajar por ella.

Piedras o paredes móviles: pueden cortar el acceso a un pasadizo o a una habitación, atrapando a los aventureros en un callejón sin salida o evitando que escapen al exterior. Las paredes móviles pueden obligar a que se baje a zonas más peligrosas o evitar que se entre en áreas especiales. No todas las paredes móviles tienen que tener trampas y, por ejemplo, piedras controladas por placas a presión, contrapesos o una palanca secreta pueden proyectarse fuera de la pared y convertirse en una escalera que lleve hacia una habitación secreta.

TABLA 3–11: RASGOS Y MOBILIARIO PRINCIPALES

d%	Mueble/rasgo
01	Agujero
02	Agujero (de una explosión)
03	Alero
04	Alfombra
05	Altar
06	Anaquel
07	Animal disecado
08	Aplique
09	Arco
10	Área inundada
11	Armario
12	Armero
13	Aspillera o saetera (en los muros)/techo aspillerado (en el techo)
14	Balcón
15	Banco
16	Banco de trabajo
17	Barril
18	Barrotes
19	Baúl
20	Biombo
21	Brasero
22	Cabestrante
23	Caja
24	Cajonera
25	Caldero
26	Cama
27	Capazo
28	Cascotes
29	Cofre
30	Colgador
31	Corral
32	Cortina
33	Cuadra o redil
34	Cúpula
35	Doncella de hierro
36	Diván
37	Escalera de mano
38	Escalones
39	Escombros
40	Espejo
41	Estanque
42	Estantería
43	Estatua
44	Estatua (caída)
45	Estufa
46	Forja
47	Fuente
48	Fuste
49	Gong
50	Grieta
51	Grilletes
52	Guardarropa
53	Hogar
54	Hornacina
55	Horno
56	Hoya
57	Hoyo o foso (poco profundo)
58	Hueco escondido
59	Ídolo
60	Jaula
61	Lámpara de araña
62	Librería
63	Mesa (grande)
64	Mesa (pequeña)
65	Mirilla
66	Mobiliario (roto)
67	Montón de basura
68	Montón de estiércol
69	Mosaico
70	Pared derrumbada
71	Pasarela
72	Pedestal
73	Pesebre
74	Picota
75	Piedras caídas
76	Pila
77	Pila de heno
78	Pilar
79	Pileta
80	Pinturas
81	Plataforma
82	Potro
83	Pozo
84	Puerta (rota)
85	Rampa
86	Rastrillo
87	Relieve
88	Rueca
89	Santuario
90	Silla
91	Símbolo maligno
92	Taburete
93	Talla
94	Tapiz
95	Techo semiderruido
96	Telar
97	Tina
98	Tobogán
99	Trípode
100	Trono

Las piedras y paredes móviles suelen estar construidas como trampas (ver pág. 67), con disparadores y CD de Buscar e Inutilizar mecanismo. No obstante no tienen VD porque son sólo inconvenientes, no son mortales por sí mismas.

Teletransportadores: las áreas de un dungeon afectadas por un efecto de *teleportar* (como el conjuro *círculo de teletransporte*) llevan a los personajes a otro lugar del dungeon o a algún lugar alejado. Los teletransportadores pueden ser trampas que trasladan a los incautos a alguna situación peligrosa, o una manera fácil y rápida de viajar para los que residan en el dungeon, evitando trampas y obstáculos o permitiendo un acceso rápido a otros lugares. Los diseñadores de dungeons más retorcidos son capaces de colocar un teletransportador en una sala de manera que conduzca a los personajes a otra sala igual sin que éstos se hayan dado cuenta de nada. Un conjuro de *detectar magia* proporcionará una pista sobre la presencia de un teletransportador, pero la única manera de descubrir dónde lleva es la experimentación directa u otras investigaciones.



Un altar dedicado a una deidad maligna

Altares: bajo tierra hay templos, en especial dedicados a dioses oscuros. Muchos no son más que un simple bloque de piedra y son lo más importante del mobiliario de un templo y el foco central del mismo. Muchas veces los símbolos y demás parafernalia ya hace tiempo que han desaparecido: el expolio, el envejecimiento o la podredumbre han dado cuenta de ellos, pero el altar sigue ahí. Algunos altares tienen trampas o magia poderosa en su interior. La mayoría ocupan una o dos casillas de la cuadrícula y proporcionan cobertura a las criaturas que hay tras ellos.

HUNDIMIENTOS Y DESPLOMES (VD 8)

Los hundimientos y los túneles que se desploman son muy peligrosos. Los que exploran un dungeon no se enfrentan sólo al peligro de ser aplastados por toneladas de rocas sino que, si sobreviven, pueden quedar aprisionados y sujetos bajo un montón de escombros, o encontrarse con que la única salida conocida haya quedado cortada. Un hundimiento sepulta a quien se encuentre en medio de una zona que se está desplomando; y luego los escombros que se deslizan dañan a todo aquel que esté en su periferia. Un corredor típico que se convierte en una zona de derrumbamiento tiene una parte de 15' de longitud donde todo quedará sepultado y una zona de desprendimientos de 10' a los dos extremos de la mencionada zona de derrumbamiento. Se puede detectar un techo frágil si se pasa una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería) o de Arte (mampostería) (CD 20). Recuerda que las pruebas de Arte se pueden hacer como habilidad no entrenada, como pruebas de Inteligencia. Un enano puede realizar esta prueba si simplemente pasa a menos de 10' de un techo debilitado.

Un techo frágil o debilitado puede desplomarse a causa del impacto de un gran golpe. Un personaje puede provocar un hundimiento si destruye la mitad de los pilares que sostienen el techo. Si quieres crear una habitación donde un derrumbamiento sea posible, incluye unos cuantos pilares que ya estuvieran derribados antes de que llegaran los PJs (la presencia de pilares rotos es una pista obvia de un techo debilitado, incluso para personajes sin conocimientos concretos). Los personajes que estén en la zona de derrumbamiento sufren 8d6 puntos de daño, o la mitad si superan un TS de Destreza (CD 15). Además, posteriormente quedan sepultados. Los personajes que están en la zona de desprendimiento sufren 3d6 puntos de daño o ningún daño si superan un TS de Destreza (CD 15). Los personajes en la zona mencionada que fallen la tirada también quedan sepultados.

Los personajes sepultados sufren 1d6 de puntos de daño no letal por cada minuto que están en esas condiciones. Si el personaje queda inconsciente, debe superar con éxito una prueba de Constitución (CD 15): si falla, sufe 1d6 de puntos de daño letal cada minuto hasta que sea liberado o muera.

TABLA 3–12: RASGOS Y MOBILIARIO SECUNDARIOS

d%	Mueble/rasgo
01	Aceite (combustible)
02	Aceite (perfumado)
03	Agua goteante
04	Andrajos
05	Antorcha (resto apagado)
06	Armas abandonadas
07	Bala de paja
08	Bandeja
09	Barrilete
10	Bolsa
11	Botas
12	Botella
13	Cadáver de aventurero
14	Cadáver de monstruo
15	Cadenas
16	Caja
17	Calavera
18	Candelabro
19	Cántaro
20	Cartas (naipes)
21	Ceniza
22	Charco de agua
23	Cinturón
24	Cojines
25	Cordel
26	Cubo
27	Cuchillo tajador
28	Cuerdas
29	Cuerno
30	Dados
31	Dientes
32	Equipo (roto)
33	Equipo (aprovechable)
34	Especias
35	Estacas
36	Estuche para rollos de pergamino (vacío)
37	Fango
38	Fisuras
39	Fragmento de cerámica
40	Frasco
41	Fuelle
42	Gancho
43	Grabado
44	Hedor (inidentificable)
45	Herramientas
46	Hierro de marcar
47	Hongos
48	Huesos (de humanoide)
49	Huesos (de no humanoide)
50	Insectos
51	Instrumento musical
52	Jarra
53	Lámpara
54	Libros
55	Limo
56	Linterna
57	Llave
58	Lugar frío
59	Mancha misteriosa
60	Manta
61	Marcas de garras
62	Marcas de quemaduras
63	Mochila
64	Moho
65	Molinillo
66	Navaja de afeitar
67	Nido (de animal)
68	Palabras (garabateadas en la pared)
69	Papel
70	Pelo (animal)
71	Piedra de afilar
72	Piedras sueltas
73	Pinturas
74	Pipa (de fumar)
75	Platos
76	Polvo
77	Poste
78	Provisiones (aún comestibles)
79	Provisiones (pasadas)
80	Rastro de sangre
81	Reloj de arena
82	Riachuelo
83	Rollo de pergamino (no mágico)
84	Ropa
85	Runas
86	Saco
87	Símbolos
88	Sonido (sin explicación lógica)
89	Tambor
90	Tarro
91	Telaraña
92	Tenazas
93	Trofeo
94	Urna
95	Utensilios
96	Vela
97	Vidrios rotos
98	Virutas de madera
99	Yesca y pedernal
100	Yunque

Los personajes que no hayan quedado sepultados pueden prestar ayuda a sus amigos. En un minuto, con sólo sus manos, un personaje puede quitar rocas y escombros en una cantidad igual a cinco veces su valor de carga pesada transportable (consulta el *Manual del jugador*). La cantidad de piedra y cascotes que puede llegar a haber en una zona de 5'×5' pesa casi una tonelada (2.000 lb.). Por lo tanto, el aventurero medio (Fue 10 y capacidad de carga pesada de 100 lb.) tardará unos 4 minutos en despejar un cubo de 5' (100 lb × 5 = 500 lb, 500 lb × 4 = 2.000 lb) Un semiorco con Fuerza 20 (carga pesada: 400 lb) puede realizar lo mismo en sólo un minuto de tiempo (400 lb × 5 = 2.000 lb). Si se dispone de alguna herramienta adecuada (picos, palancas o palas) se puede hacer lo mismo en la mitad de tiempo. También puedes permitir que un personaje sujeto intente liberarse por sí mismo: si pasa una prueba de Fuerza (CD 25), se libera.

ILUMINACIÓN

Algunos dungeons están bien iluminados, mientras que otros están oscuros como la boca de un lobo. La iluminación de un dungeon que crees debería depender de dos factores: los monstruos que lo habitan y tus preferencias como DM.

Obviamente, los monstruos sin ninguna forma de ver en la oscuridad llevarán luces consigo o tendrán iluminadas las zonas que frecuenten. En el extremo totalmente opuesto, las criaturas con vista ciega y sentido de la vibración pueden funcionar a menudo sin luz. En general, los monstruos inteligentes mantendrán las luces apagadas si les preocupan los ataques de humanos y otras criaturas que no pueden ver en la oscuridad. Los monstruos menos inteligentes pueden vivir en la oscuridad simplemente porque no dominan el arte de la magia o no saben encender fuego.

Las criaturas con visión en la oscuridad de 60' están entre ambos extremos. Tienen ventaja contra criaturas sin visión en la oscuridad si luchan entre tinieblas. Por otra parte, pocas criaturas inteligentes aceptarán vivir todos los días de su vida en blanco y negro cuando una simple antorcha o un conjuro de nivel 0 les permitirían ver colores. Muchas civilizaciones subterráneas dejan iluminadas las zonas "seguras", pero apagan sus linternas si les avisan de que hay intrusos del mundo de la superficie.

Otro aspecto de la visión en la oscuridad a tener en cuenta es su limitado alcance. Las criaturas que viven en una inmensa caverna subterránea podrían tener antorchas para iluminar la entrada, puesto que sin ellas no podrían ni verla porque está a más de 60' de distancia de la mayor parte de la caverna. Como la visión normal se extiende hasta que queda bloqueada, sus guardias pueden ver sin ser vistos, una importante ventaja táctica.

Puede que quieras tener pocos combates en la oscuridad porque pueden ser frustrantes para tus jugadores, que han de dedicar gran parte de su tiempo a adivinar en qué casillas están sus enemigos. Una lucha en la oscuridad también es más difícil de controlar, porque has de saber dónde está cada enemigo no visible. Puede que sea más sencillo para ti y tus jugadores establecer simplemente la convención de que en este dungeon se han colocado antorchas en la pared cada 40'. Pero si lo haces bien y de vez en cuando, una lucha en la oscuridad puede convertirse en un emocionante juego del gato y el ratón, en el que los personajes con buenas puntuaciones en Escuchar tendrían posibilidades de destacar.

Rasgos y mobiliario aleatorios

La tabla 3–11: rasgos y mobiliario principales es una larga lista de las cosas que con más frecuencia se pueden encontrar en los dungeons. Úsala como un generador al azar cuando crees un dungeon aleatorio o cuando juegues uno que has creado tú.

Los aventureros pueden también irse encontrando con fragmentos de contenido de un dungeon a medida que lo van explorando. Utiliza la tabla 3–12: rasgos y mobiliario secundarios, para generar ese contenido al azar o elegir lo que más te apetezca de la lista.

TRAMPAS

Los aventureros pueden encontrar la muerte en un dungeon, asados por llamaradas o acribillados por dardos envenenados, y sin haber llegado a encontrarse ni con un solo monstruo. Los dungeons tienden a estar llenos de barreras o de trampas que amenazan la vida de una manera o de otra. La siguiente sección describe cómo funcionan las trampas, y ofrece algunas reglas básicas para crearlas.

Tipos de trampas: una trampa puede ser tanto mecánica como mágica. Las trampas mecánicas incluyen fosos, trampas de flecha, desplomes, habitaciones que se llenan de agua, cuchillas giratorias y cualquier otra cosa que dependa de un mecanismo para funcionar. Una trampa mecánica puede ser construida por un PJ mediante el uso con éxito de la habilidad de Arte (fabricación de trampas) (ver 'Cómo diseñar trampas', pág. 74 de este volumen, y la descripción de la habilidad en el *Manual del jugador*).

Las trampas mágicas están, por su parte, divididas en dos categorías: dispositivos mágicos y conjuros. Las trampas de dispositivo mágico inician efectos de conjuro al ser activadas, tal y como hacen las varitas, cetros, anillos y otros objetos mágicos. Crear un arma de dispositivo mágico requiere la dote Fabricar objeto maravilloso (ver 'Cómo diseñar trampas', pág. 74 de este volumen, y la descripción de la dote en el *Manual del jugador*).

Las trampas de conjuro son simplemente conjuros que funcionan como trampas, como *trampa de fuego* o *glifo custodio*. Crear una trampa de conjuro requiere los servicios de un personaje que pueda lanzar el conjuro o conjuros necesarios, que suele ser el personaje que crea la trampa o un PNJ lanzador de conjuros contratado para este cometido.

TRAMPAS MECÁNICAS

A menudo, los dungeons están llenos de trampas mecánicas (sin magia). Éstas pueden ser ballestas escondidas que disparan cuando la víctima despistada pisa una placa metálica que hay en el suelo y que actúa de disparador, o pasillos preparados para provocar un mortífero hundimiento. Una trampa se define por su situación, las condiciones bajo las que se activa, qué dificultad hay para detectarla antes de que actúe, cuánto daño hace y si los héroes que se vean atrapados en ella tendrán o no TS que ayuden a mitigar sus efectos. Las trampas que atacan con flechas, espadas que hacen barridos y otros tipos de armas, hacen tiradas de ataques normales, con un bonificador de ataque que determina el diseño de la trampa.

Las criaturas que pasen una prueba con éxito de Buscar (CD 20) detectan cualquier trampa mecánica antes de que se active (una trampa simple es una de lazo, una que se dispara mediante un cable, o una muy grande como un foso).

Si un personaje con el rasgo de clase sentido de las trampas pasa una prueba de Buscar (CD 21) detectará las trampas mecánicas muy bien escondidas y las más elaboradas antes de que se activen. Las trampas más complejas se diferencian por sus disparadores que pueden ser: placas de presión, mecanismos unidos a puertas, cambios de peso, perturbaciones en el aire, vibraciones o cualquier otro sistema inusual.

TRAMPAS MÁGICAS

Se pueden usar muchos conjuros para crear trampas peligrosas. Por ejemplo, mientras que los clérigos de alto nivel pueden crear *glifos custodios* o *símbolos* para evitar que entren intrusos en una zona concreta, los magos de nivel alto pueden crear *trampas de fuego* o *imágenes permanentes* que escondan ciertos peligros o confundan a los invasores. A no ser que el conjuro o la descripción de un objeto diga lo contrario, puedes suponer lo siguiente.

- Una prueba con éxito de Buscar (CD 25 + nivel de conjuro) hecha por un pícaro (y sólo un pícaro) detecta una trampa mágica antes de que se dispare. Ningún otro personaje tiene posibilidades de detectar una trampa mágica con una prueba de Buscar.

TRAS EL TELÓN: TRAMPAS

¿Por qué usar trampas? La trampas cambian el juego. Si los aventureros sospechan que hay trampas o se han encontrado muchas en el pasado, serán mucho más cautelosos en sus aventuras, especialmente en los dungeons. Aunque crear un poco de miedo o paranoia entre los jugadores puede ser divertido, date cuenta que esta situación tiende a que el juego transcurra mucho más lentamente, y estar buscando trampas en cada pie cuadrado de un corredor puede llegar a ser muy aburrido tanto para los jugadores como para el DM.

La solución es poner trampas sólo cuando sea apropiado. La gente pone trampas en tumbas y criptas para protegerlas de intrusos, pero en cambio las trampas no serían adecuadas en un área muy frecuentada. Una criatura inteligente nunca construiría una trampa en la que ella misma pudiera caer.

- Las trampas mágicas permiten un TS para poder evitar sus efectos (CD 10 + nivel del conjuro ×1'5).
- Un pícaro (y sólo un pícaro) puede desarmar trampas mágicas superando una prueba de Inutilizar mecanismo (CD 25 + nivel del conjuro).

ELEMENTOS DE UNA TRAMPA

Todas las trampas, mecánicas o mágicas, deben tener las siguientes características: disparador, rearme, CD de Buscar, CD de Inutilizar mecanismo, bonificador de ataque (o TS, o activación retardada), daño/efecto y VD. Algunas trampas pueden incluir también características opcionales, como veneno o desactivación. Estas características se describen a continuación.

Disparador

El disparador determina cómo se activa la trampa.

Localización: un disparador de localización activa una trampa cuando alguien se sitúa en una casilla determinada. Por ejemplo, una trampa de foso oculto normalmente se activa cuando una criatura camina por cierta zona.

Proximidad: este disparador activa la trampa cuando una criatura se aproxima a una cierta distancia de él. Un disparador de proximidad se diferencia de uno de localización en que la criatura no tiene por qué estar pisando una casilla determinada. Las criaturas voladoras pueden activar una trampa con un disparador de proximidad, pero no una con un disparador de localización. Los disparadores mecánicos de proximidad son extremadamente sensibles a los más ligeros cambios en el aire. Esto hace que sólo sean útiles en lugares como criptas, donde el aire está completamente quieto.

El disparador de proximidad que se usa más a menudo para trampas de dispositivo mágico es el conjuro de *alarma*. A diferencia de cuando se lanza el conjuro, un sortilegio de *alarma* usado como disparador no puede tener un área mayor que la que se supone que protege la trampa.

Algunas trampas de dispositivo mágico tienen disparadores de proximidad especiales que se activan solamente cuando ciertos tipos de criaturas se aproximan. Por ejemplo, un conjuro de *detectar el bien* puede servir como un disparador de proximidad en un altar maligno, activando la trampa implantada en él sólo cuando alguien de alineamiento bueno se acerque lo suficiente.

Sónico: este disparador activa la trampa mágica cuando detecta cualquier sonido. Un disparador sónico funciona como un oído, y tiene un bonificador +15 a las pruebas de Escuchar. Una prueba con éxito de Moverse sigilosamente, el *silencio* mágico y otros efectos que anulen la posibilidad de escuchar pueden evitarlo. Para construir un disparador sónico, añade *clariaudiencia* a la trampa que estés construyendo.

Visual: este disparador mágico funciona como un ojo real, activando la trampa siempre que "vea" algo. Una trampa con un disparador visual requiere que se lance *ojo arcano*, *clarividencia* u *visión* verdadera durante su construcción. El campo visual y el bonificador a Avistar conferidos dependen del conjuro elegido, tal y como se muestra.

Conjuro	Campo visual	Bonif. Avistar
Ojo arcano	Línea de visión (alcance ilimitado)	+20
Clarividencia	Localización predeterminada	+15
Visión verdadera	Línea de visión (hasta 120')	+30

Si quieres que la trampa "vea" en la oscuridad, debes elegir la opción de *visión verdadera* o añadirle también *visión en la oscuridad* (eso limita el campo de visión de la trampa a 60'). Si la invisibilidad, los disfraces o las ilusiones pueden engañar al conjuro utilizado, también pueden engañar al disparador visual.

Contacto: un disparador de contacto activa la trampa cuando es tocado, y es generalmente el tipo más sencillo de construir. Este disparador puede estar unido físicamente a la parte del mecanismo que causa el daño (como una aguja que sale de una cerradura), o no estarlo. Puedes hacer un disparador de contacto mágico añadiendo *alarma* a la trampa y reduciendo el área del conjuro para cubrir sólo la zona del disparador.

Temporal: este disparador activa periódicamente la trampa cada cierto tiempo. Un péndulo afilado que oscila a través de un pasillo cada 4 asaltos es un ejemplo de disparador temporal.

Conjuro: todas las trampas de conjuro tienen este tipo de disparador. La descripción del conjuro apropiado en el *Manual del jugador* explica las condiciones de activación para cada una de estas trampas.

Rearme

El rearme es el conjunto de condiciones bajo las que la trampa vuelve a estar lista para dispararse de nuevo.

Sin rearme: carece completamente de posibilidades de reconstrucción, por lo que no hay posibilidades de que se dispare más de una vez.

Por reparación: para hacer que la trampa funcione de nuevo, debe ser reparada.

Manual: rearmar la trampa requiere que alguien sitúe las partes de nuevo en su lugar. Este es el rearme estándar de la mayoría de las trampas mecánicas.

Automático: la trampa se rearma ella misma, bien inmediatamente o después de un intervalo de tiempo.

Cómo reparar y rearmar trampas mecánicas

Reparar una trampa requiere una prueba de Arte (fabricación de trampas) contra una CD igual a la necesaria para construirla inicialmente. El coste de los materiales es 1/5 del precio de mercado original de la trampa. Para calcular cuánto tiempo se necesita para arreglar una trampa utiliza los mismos cálculos que para construirla, pero sustituye el precio de mercado por el de los materiales necesarios para la reparación.

Rearmar una trampa requiere normalmente sólo un minuto (más o menos), ya que simplemente tienes que situar la trampilla de nuevo en su sitio, recargar la ballesta que está tras el muro o empujar la aguja envenenada de nuevo al interior de la cerradura. Para una trampa con un rearme más difícil, deberías fijar el tiempo y mano de obra requeridos.

Desactivación (característica opcional)

Si el constructor tiene pensado desplazarse a través de una trampa propia, es una buena idea construir un mecanismo de desactivación, es decir, algo que desarme la trampa temporalmente. La característica de desactivación normalmente se utiliza tan sólo con trampas mecánicas; las de conjuro suelen tener elementos incorporados para que los lanzadores puedan atravesarlas.

Cerradura: una desactivación por cerradura requiere una prueba de Abrir cerraduras (CD 30) para abrirla.

Interruptor oculto: un interruptor oculto requiere una prueba de Buscar (CD 25) para ser localizado.

Cerradura oculta: una cerradura oculta combina los rasgos anteriores, requiriendo una prueba de Buscar (CD 25) para localizarla y una prueba de Abrir cerraduras (CD 30) para abrirla.

CD de Buscar e Inutilizar mecanismo

El constructor define las CD de Buscar e Inutilizar mecanismo para una trampa mecánica. Para una trampa mágica, los valores dependen del conjuro de mayor nivel utilizado.

Trampa mecánica: la CD base de las pruebas tanto de Buscar como de Inutilizar mecanismo es de 20. Aumentar o disminuir cualquiera de las dos afecta al coste básico (tabla 3-15) y posiblemente al VD (tabla 3-13).

Trampa mágica: la CD de las pruebas tanto de Buscar como de Inutilizar mecanismo es igual a 25 + el nivel del conjuro de nivel más alto utilizado. Sólo los personajes con el rasgo de clase sentido de las trampas pueden intentar estas tiradas. Estos valores no afectan al coste o al VD de la trampa.

Bonificador de ataque/CD de los TS

Una trampa normalmente realiza una tirada de ataque o permite un TS para evitarla. Ocasionalmente una trampa utiliza ambas opciones o ninguna de ellas (ver 'Inevitable', página 70).

Fosos: los fosos son agujeros (ocultos o no) en los que los personajes pueden caer, sufriendo daño. Un foso no necesita tirada de ataque, pero un TS de Reflejos (CD determinado por el constructor) con éxito lo evita. Otras trampas mecánicas que dependen de un TS también entran dentro de esta categoría.

Los fosos en los dungeons aparecen de tres maneras: tapados, al descubierto o en forma de grietas. Al igual que un acantilado o una pared, un foso o una grieta obligan a los personajes a dar un rodeo, o a que se las compongan para pasar por encima, habiendo de invertir tiempo y esfuerzo. Fosos y grietas pueden ser superados utilizando con prudencia las habilidades Trepar o Saltar, o varios medios mágicos.

Los fosos al descubierto sirven bastante bien para desanimar a los intrusos a que sigan en una dirección, aunque causan más problemas a los perso-

najes que, por desgracia, se topan con ellos en medio de la oscuridad, y pueden complicar mucho un combate que tenga lugar cerca de ellos.

Los fosos tapados son mucho más peligrosos. Pueden ser detectados con una prueba de Buscar (CD 20), pero sólo si el personaje se toma su tiempo para examinar detenidamente el área antes de cruzarla. El personaje que falla en su intento de detectar el foso cubierto aún tiene derecho a un TS de Reflejos (CD 20) para evitar caerse. De todas maneras, si estaba corriendo o moviéndose de forma imprudente, no tiene derecho a TS y cae automáticamente.

Lo que cubre los fosos puede ser cualquier cúmulo de desechos (paja, hojas, palos, basura), una alfombra grande o una trampilla camuflada para que parezca parte del suelo. Las trampillas se abren cuando hay suficiente peso encima de ellas (generalmente entre 50 y 80 lb.). Los constructores muchas veces diseñan trampillas que, después de abrirse, se cierran de nuevo y quedan a punto para atrapar a una nueva víctima. Una variante de ésta es la que bloquea la trampilla mediante un resorte una vez ha vuelto a su posición inicial, encerrando así de forma definitiva al personaje. Abrir este tipo de trampilla es tan difícil como abrir una puerta normal (suponiendo que el personaje pueda llegar hasta ella) y se necesita una prueba de Fuerza (CD 13) con éxito para mantener abierta una trampilla con resorte.

Los fosos-trampa muchas veces tienen en el fondo alguna cosa más peligrosa que un simple suelo llano. En las trampas pueden ponerse estacas, monstruos, ácido, lava o incluso agua (si la víctima sabe nadar, igualmente puede llegar a cansarse y a ahogarse si está mucho tiempo dentro).

Las estacas del fondo de una trampa pueden llegar a empalar a los personajes con mala suerte. Las estacas hacen daño como dagas con un + 10 al bonificador de ataque y con un bonificador +1 al daño por cada 10' de caída (hasta un bonificador máximo al daño de +5). Si hay varias estacas, la víctima que cae en la trampa es atacada por 1d4 de ellas. Naturalmente, todo este daño se suma al daño de la propia caída.

A veces hay monstruos que habitan en fosos; si la trampa está colocada en un lugar de mucho tránsito, los cienos y gelatinas que se aposenten en ella se encontrarán con que es la comida la que va a su encuentro en lugar de al revés. Cualquier monstruo que quepa en el foso puede ser situado en él por el creador de la trampa, o quizá simplemente la criatura caiga en ella y no sea capaz de salir. En este último caso, o hay algo que la alimente o no durará mucho tiempo. Si el foso contiene agua, su constructor puede haber puesto peces carnívoros pequeños. Las mejores elecciones para habitar estas trampas son aquellos monstruos que no precisan ningún tipo de sustento, como los muertos vivientes y los constructos.

También puede haber una segunda trampa, mágica o mecánica, en el fondo de la primera. La segunda trampa, activada por la víctima, ataca al personaje que ya está herido. En el fondo de un agujero podemos encontrar: trampas de flecha, llamaradas, rociadas de ácido, conjuros de *símbolo*, *glifos custodios* o incluso dispositivos de *convocar monstruo*.

Trampas de ataque a distancia: estas trampas disparan dardos, flechas, lanzas u otros objetos a cualquiera que las active. El constructor determina el bonificador de ataque. Una trampa de ataque a distancia puede configurarse para simular el efecto de un arco compuesto con un índice de fuerza alto (ver el *Manual del jugador*), que proporciona a la trampa un bonificador de daño igual a su valor de fuerza.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: estas trampas incluyen cuchillas afiladas que surgen de los muros y desplomes de rocas desde el techo. Nuevamente, el constructor determina el bonificador de ataque.

Daño/Efecto

El efecto de una trampa es sencillamente lo que le sucede a aquellos que la activan. Normalmente esto viene en forma de daño o efecto de un conjuro, pero algunas trampas tienen resultados especiales.

Fosos: Caer en un foso causa 1d6 puntos de daño por cada 10' de profundidad.

Trampas de ataque a distancia: estas trampas causan el daño que su munición haría normalmente. Así, una trampa que dispare flechas causaría 1d8 puntos de daño por impacto. Si una trampa se construye con un índice de fuerza alto, tiene un bonificador equivalente al daño. Por ejemplo, una trampa (bonif. +4 de Fue) de ataque a distancia que disparase lanzas cortas causaría 1d8+4 puntos de daño por cada acierto.

Trampas de ataque cuerpo a cuerpo: estas trampas causan el mismo daño que las armas de cuerpo a cuerpo "empuñadas". En el caso de un desplome de rocas, puedes asignar el daño contundente que quieras, pero recuerda que quien vaya a rearmar la trampa tiene que devolver las rocas a su sitio. Una trampa de ataque cuerpo a cuerpo puede construirse con un bonificador incorporado en las tiradas de ataque, igual que si la propia trampa tuviera una puntuación alta de Fuerza.

Trampas de conjuros: las trampas de conjuros producen los efectos del conjuro, como se describa en la entrada apropiada del *Manual del jugador*. Como los conjuros, las trampas basadas en conjuros que permitan un TS tienen una CD igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de la característica relevante del lanzador.

Trampas de dispositivo mágico: estas trampas producen los efectos de cualquier conjuro incluido en su construcción, tal y como se describa en la entrada apropiada del *Manual del jugador*. Si el conjuro permite un TS, su CD es 10 + el nivel del conjuro × 1'5. Algunos conjuros en lugar de eso realizan tiradas de ataque.

Especial: algunas trampas tienen rasgos diversos que producen efectos especiales, como el ahogarse en una trampa de agua o el daño de características debido al veneno. Los TS y el daño dependen del veneno (ver tabla 8–3: venenos, pág. 299) o son determinados por el constructor, según sea apropiado.

Rasgos diversos de las trampas

Algunas trampas incluyen rasgos opcionales que pueden hacerlas mucho más mortíferas. Los más comunes se enumeran a continuación.

Activación retardada: el retraso en la activación es la cantidad de tiempo que transcurre entre el disparo de la trampa y el momento en que causa daño. Una trampa inevitable siempre tiene el rasgo de activación retardada.

Ataque de toque: este rasgo se aplica a cualquier trampa que requiera tan sólo un ataque de toque con éxito (a distancia o cuerpo a cuerpo) para impactar.

Blancos múltiples: las trampas con este rasgo pueden afectar a más de un personaje.

Dispositivo alquímico: las trampas mecánicas pueden incorporar dispositivos alquímicos, así como otras sustancias u objetos especiales, como bolsas de maraña, fuego de alquimista, piedras de trueno y demás. Algunos de estos objetos imitan efectos de conjuros. Por ejemplo, el efecto de una bolsa de maraña es similar al del conjuro *enmarañar*, y los efectos de una piedra de trueno son iguales a los de un conjuro de *sordera*. Si el objeto imita el efecto de conjuro, aumenta el VD tal y como se muestra en la tabla 3–13.

Estacas de foso: trata las estacas del fondo de un foso como dagas, cada una con un bonificador de ataque de +10. El bonif. de daño para cada estaca es de +1 por cada 10' de profundidad (hasta un máximo de +5). Cada personaje que caiga dentro del foso es atacado por 1d4 estacas. Las estacas de foso no se añaden al daño medio de la trampa (ver 'Daño medio', pág. 75).

Fondo de foso: si hay algo diferente a estacas en el fondo de un foso, es mejor tratarlo como una trampa separada (ver 'Trampas múltiples', pág. 75) con un disparador de localización que se active con cualquier impacto significativo, como un personaje que caiga. Las posibilidades para las trampas de fondo de foso incluyen ácido, monstruos, o agua.

Gas: en una trampa de gas, el peligro se encuentra en inhalar el veneno que libera. Las trampas que emplean gas normalmente tienen los rasgos de inevitable y activación retardada (consultar dichos apartados).

Inevitable: cuando todo el muro del dungeon se desplaza para aplastarte, tus reflejos rápidos no te salvarán, ya que es imposible que el muro falle. Una trampa con este rasgo no tiene ni bonificador de ataque ni TS para evitarla, pero tiene activación retardada (consultar apartado). La mayoría de las trampas de líquido y gas son inevitables.

Líquido: cualquier trampa que incluya el riesgo de ahogarse (como una habitación cerrada llenándose de agua o una zona de arenas movedizas) entra en esta categoría. Las trampas que emplean líquido, normalmente tienen los rasgos de inevitable y activación retardada (consultar apartado).

Veneno: las trampas que emplean veneno son más mortíferas que sus equivalentes no envenenadas, por lo que tienen VD proporcionalmente más altos. Para determinar el modificador al VD de un determinado veneno consulta la tabla 3–13 (pág. 74). Sólo los venenos por herida, contacto o inhalación son adecuados para trampas; los que actúan por ingestión no sirven.

Algunas trampas (como una mesa cubierta de veneno de contacto) simplemente causan daño por veneno. Otras, como las flechas envenenadas o la hoja de una espada, causan además daño a distancia o cuerpo a cuerpo.

EJEMPLOS DE TRAMPAS

Las siguientes trampas son adecuadas para proteger un dungeon, una casa gremial de comerciantes o un complejo militar. Los costes dados para las trampas mecánicas son los precios de mercado; los de las trampas de dispositivo mágico corresponden a las materias primas. El nivel de lanzador y la clase utilizada en los conjuros empleados para producir los efectos de la trampa se proporcionan en las entradas de las trampas de dispositivo mágico y de conjuro. Para todos los demás conjuros utilizados (en los disparadores, por ejemplo), se ha supuesto que el nivel del lanzador es el mínimo requerido.

Trampas de VD 1

Alambre de púas cruzando el corredor: VD 1; mecánica; disparador de localización; sin rearme; Atq +10 cuerpo a cuerpo (2d6, alambre); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 400 po.

Descarga de dardos: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +10 a distancia (1d4+1, dardo); blancos múltiples (dispara 1d4 dardos a cada blanco en dos casillas adyacentes de 5'); Buscar (CD 14); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 500 po.

Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto: VD 1; mecánica; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (líquido cerebral de carroñero reptante, TS Fortaleza [CD 13] resiste, parálisis/0); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 900 po.

Trampa de aguja envenenada: VD 1; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Atq +8 a distancia (1 más veneno de aceite de sangreverde); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 1.300 po.

Trampa de bloque oscilante: VD 1; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Atq +5 cuerpo a cuerpo (4d6, bloque de roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 500 po.

Trampa de dardo envenenado: VD 1; mecánica, disparador de localización; rearme manual; Atq +8 a distancia (1d4 más veneno, dardo); veneno (raíz de sanguinaria, TS Fortaleza [CD 12] resiste, 0/1d4 Con + 1d3 Sab); Buscar (CD 20), Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 700 po.

VARIANTE: ¿QUÉ SIGNIFICA INUTILIZAR MECANISMO?

Así que has superado tu prueba de Inutilizar mecanismo para la trampa. ¿Qué efectos tiene esto sobre ella? Con esta variante, la respuesta a esa pregunta depende de la cantidad con la que el personaje sobrepasó la CD. Consulta la sección que corresponda a tu margen de éxito para conocer los resultados.

Resultado de la prueba entre CD y CD+3: la próxima vez que el disparador deba activar la trampa, no lo hará. Sin embargo, después el disparador funcionará normalmente, y será necesaria otra prueba de Inutilizar mecanismo para volver a desarmarla.

Resultado de la prueba entre CD+4 y CD+6: la has desmontado y no funcionará de nuevo hasta que la rearmen. Si es una trampa con rearme automático, utiliza el siguiente resultado.

Resultado de la prueba entre CD+7 y CD+9: la has roto bien rota y no volverá a funcionar hasta que alguien la repare utilizando la habilidad de Arte (fabricación de trampas). Esta reparación cuesta 1d8 × 10% del coste total de construcción de la trampa.

Resultado de la prueba mayor que CD+10: puedes, o bien romper la trampa como se acaba de explicar, o añadirle una característica de desactivación. Esta última opción te permite o bien pasar por la trampa sin dispararla o evitar su efecto, pero la trampa sigue activa. Por ejemplo, un personaje que logre este grado de éxito en una prueba de Inutilizar mecanismo puede atascar una trampa de muelle para que no dispare, o fijarse en el pequeño nicho en la pared que proporciona refugio frente a la roca rodante.

Trampa de flecha simple: VD 1; mecánica; disparador de proximidad; rearme manual; Atq +10 a distancia (1d6/×3, flecha); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 2.000 po.

Trampa de foso oculto: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 10' de profundidad (1d6, caída); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 1.800 po.

Trampa de foso profundo: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); TS Reflejos (CD 15) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 23). *Precio de mercado:* 1.300 po.

Trampa de hoja en el muro: VD 1; Mecánica; disparador de contacto; rearme automático; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); Atq +10 cuerpo a cuerpo (2d4/×4, guadaña); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio mercado:* 2.500 po.

Trampa de hoja segadora: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme automático; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d8/×3); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio mercado:* 1.700 po.

Trampa de lanza: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +12 a distancia (1d8/×3, lanza); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Nota:* 200' de alcance máximo, el objetivo se determina aleatoriamente entre todos los que estén en su trayectoria. *Precio mercado:* 1.200 po.

Trampa de rastrillo: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +10 c/c (3d6); Buscar (CD 20); Inut. mec. (CD 20). *Nota:* el daño sólo se aplica a los que están debajo del rastrillo. Bloquea el paso. *Precio de mercado:* 1.400 po.

Trampa de roca rodante: VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +10 cuerpo a cuerpo (2d6, roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 1.400 po.

Trampas de VD 2

Cadena de derribo: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme automático; trampas múltiples (derribar y ataque cuerpo a cuerpo); Atq +15 cuerpo a cuerpo de toque (derribo), Atq +15 cuerpo a cuerpo (2d4+2, cadena armada); Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 3.800 po.

Nota: En realidad esta trampa es una trampa de VD 1 que derriba y una segunda trampa de VD 1 que ataca con una cadena armada. Si el ataque de derribo tiene éxito, se aplica un bonificador de +4 al ataque de la cadena armada, ya que el oponente está en el suelo.

Caja de moho marrón: VD 2; mecánica; disparador de contacto (abrir la caja); rearme automático; aura de frío de 5' (3d6, frío no letal); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 3.000 po.

Ladrillos desde el techo: VD 2; mecánica; disparador de contacto; rearme por reparación; Atq +12 cuerpo a cuerpo (2d6, ladrillos); blancos múltiples (todos los blancos en dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 2.400 po.

Trampa de aguja envenenada: VD 2; mecánica; disparador de contacto; rearme por reparación; desactivación por cerradura (Abrir cerraduras [CD 30]); Atq +17 cuerpo a cuerpo (1 más veneno, aguja); veneno (hiñito azul, TS Fortaleza [CD 14] resiste (sólo veneno), 1 Con/inconsciencia); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 4.720 po.

Trampa de foso: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 2.000 po.

Trampa de foso con estacas: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme automático; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 18); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 1.600 po.

Trampa de foso muy oculto: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 20) evita; 10' de profundidad (1d6, caída); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 4.400 po.

Trampa de foso oculto: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 3.400 po.

Trampa de *infligir heridas leves*: VD 2; dispositivo mágico; disparador de contacto; rearme automático; efecto de conjuro (*infligir heridas leves*, clérigo de 1.er nivel, TS Voluntad [CD 11] mitad de daño, 1d8+1); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Coste:* 500 po, 40 PX.

Trampa de jabalina: VD 2, mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +16 a distancia (1d6+4, jabalina); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 4.800 po.

Trampa de *manos ardientes*: VD 2; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*manos ardientes*, mago de 1.er nivel, TS Reflejos [CD 11] mitad de daño, 1d4 fuego); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Coste:* 500 po, 40 PX.

Trampa de red grande: VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +5 c/c (ver nota); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Nota:* en una casilla de 10', la red (Fue 18) apresa a los personajes que fallen una salvación de Reflejos (CD 14). *Precio de mercado:* 3.000 po.

Trampas de VD 3

Bloques de roca desde el techo: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; Atq +10 cuerpo a cuerpo (4d6, bloques de roca); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 5.400 po.

Péndulo en el techo: VD 3; mecánica; disparador temporal; rearme automático; Atq +15 cuerpo a cuerpo (1d12+8/×3, gran hacha); Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Precio de mercado:* 14.100 po.

Salva de agujas: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +20 a distancia (2d4); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 5.400 po.

Trampa de *flecha ácida de Melf*: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; Atq +2 de toque a distancia; efecto de conjuro (*flecha ácida de Melf*, mago de 3.er nivel, 2d4 ácido/asalto durante 2 asaltos); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 3.000 po, 240 PX.

Trampa de flecha envenenada: VD 3; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; desactivación por cerradura (Abrir cerraduras [CD 30]); Atq +12 a distancia (1d8 más veneno, flecha); veneno (veneno de escorpión monstruoso Grande, TS Fortaleza [CD 14] resiste, 1d4 Con/1d4 Con); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 15). *Precio de mercado:* 2.900 po.

Trampa de foso: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 60' de profundidad (6d6, caída); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 3.000 po.

Trampa de foso con estacas: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 3.600 po.

Trampa de foso oculto: VD 3; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 30' de profundidad (3d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas adyacentes); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 4.800 po.

Trampa de fuego: VD 3; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*trampa de fuego*, druida de 3.er nivel; TS Reflejos [CD 13] mitad de daño, 1d4+3 fuego); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 85 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de *manos ardientes*: VD 3 dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*manos ardientes*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 11] mitad de daño, 5d4 fuego); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Coste:* 2.500 po, 200 PX.

Trampa de *perdición* prolongado: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar el bien*); rearme automático; efecto de conjuro (*perdición* prolongado, clérigo de 3.er nivel, TS Voluntad [CD 13] niega); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 3.500 po, 280 PX.

Trampa de *toque de necrófago*: VD 3; dispositivo mágico; disparador de proximidad; rearme automático; efecto de conjuro (*toque de necrófago*, mago de 3.er nivel, TS Fortaleza [CD 13] niega); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 3.000 po, 240 PX.

Trampas de VD 4

Desplome de columna: VD 4; mecánica; disparador de contacto (unido); sin rearme; Atq +15 cuerpo a cuerpo (6d6, bloques de roca); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 24). *Precio de mercado:* 8.800 po.

Glifo custodio **(explosión):** VD 4, conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*glifo custodio* [explosión], clérigo de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 2d8 ácido); blancos múltiples (todos los blancos en 5'); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 350 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Habitación inundable: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme automático; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (5 asaltos); líquido; Buscar (CD 17); Inutilizar mecanismo (CD 23). *Precio de mercado:* 11.200 po.

Trampa de dardo envenado: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +15 a distancia (1d4+4 más veneno, dardo); blancos múltiples (1 dardo por blanco en una zona de 10'×10'); veneno (veneno de ciempiés monstruoso Pequeño, TS Fortaleza [CD 10] resiste, 1d2 Des/1d2 Des); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 12.090 po.

Trampa de foso: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 80' de profundidad (8d6, caída); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 3.000 po.

Trampa de foso con estacas: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 60' de profundidad (6d6, caída); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 cada una); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 4.000 po.

Trampa de foso de boca ancha con estacas: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 20' de profundidad (2d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+2 cada una); Buscar (CD 18); Inut. mec. (CD 25). *Precio de mercado:* 7.200 po.

Trampa de foso oculto: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 6.800 po.

Trampa de guadaña en el muro: VD 4; mecánica; disparador de localización; rearme automático; Atq +20 cuerpo a cuerpo (2d4+8/×4, guadaña); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 17.200 po.

Trampa de *impronta de la serpiente sepia*: VD 4; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*impronta de la serpiente sepia*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] niega); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 650 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de *lanzar maldición*: VD 4, dispositivo mágico; disparador de contacto (*detectar el caos*); rearme automático; efecto de conjuro (*lanzar maldición*, clérigo de 5.º nivel, TS Voluntad [CD 14] niega); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 8.000 po, 640 PX.

Trampa de *rayo relampagueante*: VD 4; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*rayo relampagueante*, mago de 5.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 5d6 eléctrico); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 7.500 po, 600 PX.

Trampas de VD 5

Descarga de dardos: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +18 a distancia (1d4+1, dardo); blancos múltiples (dispara 1d8 dardos por blanco en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 19); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 18.000 po.

Estatua móvil asesina: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme automático; desarme por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d12+8/×3, gran hacha); blancos múltiples (ambos brazos atacan); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 22.500 po.

Muro con estacas envenenadas: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d8+4 más veneno, estaca); blancos múltiples (el blanco más próximo en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); veneno (veneno de araña monstruosa Mediana, TS Fortaleza [CD 12] resiste, 1d4 Fue/1d4 Fue); Buscar (CD 17); Inutilizar mecanismo (CD 21). *Precio de mercado:* 12.650 po.

Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto: VD 5; mecánica; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (vomicalia, TS Fortaleza [CD 13] resiste, 0/3d6 Con); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 9.650 po.

Trampa de *asesino fantasmal*: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma* cubriendo toda la habitación); rearme automático; efecto de conjuro (*asesino fantasmal*, mago de 7.º nivel, TS Voluntad [CD 16] descree y TS Fortaleza [CD 16] parcial); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Coste:* 14.000 po, 1.120 PX.

Trampa de *bola de fuego*: VD 5; dispositivo mágico; disparador de contacto; rearme automático; efecto de conjuro (*bola de fuego*, mago de 8.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 8d6 fuego); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 12.000 po, 960 PX.

Trampa de desplome: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +15 c/c (6d6); blancos múltiples (puede golpear a todos los personajes en dos casillas adyacentes especificadas); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 15.000 po.

Trampa de foso: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 5.000 po.

Trampa de foso con estacas: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+4 cada una); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 13.500 po.

Trampa de foso con estacas (80' de profundidad): VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 80' de profundidad (8d6, caída); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 cada una); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 5.000 po.

Trampa de foso oculto: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 50' de profundidad (5d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 17). *Precio de mercado:* 8.500 po.

Trampa de fuego: VD 5; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*trampa de fuego*, mago de 7.º nivel, TS Reflejo [CD 16] mitad daño, 1d4+7 fuego); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Coste:* 305 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Trampa de inundación: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad; rearme automático; no hay tirada de ataque (mira la nota); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Nota:* la habitación se inunda en 4 asaltos (consulta Reglas de ahogarse, en la pág. 303). *Precio de mercado:* 17.500 po.

Trampa de vapor de polvo de ungol: VD 5; mecánica; disparador de localización; rearme manual; gas; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable, activación retardada (2 asaltos); veneno (polvo de ungol, TS Fortaleza [CD 15] resiste, 1 Car/1d6 Car + 1 consunción Car; Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 9.000 po.

Trampas de VD 6

Bloques con estacas desde el techo: VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; Atq +20 cuerpo a cuerpo (6d6, estacas); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 21.600 po.

Cuchillas giratorias envenenadas: VD 6; mecánica; disparador de tiempo; rearme automático; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25], Abrir cerraduras [CD 30]); Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d4+4/19-20 más veneno, daga); veneno (veneno de gusano púrpura, TS Fortaleza (CD 24) resiste, 1d6 Fue/2d6 Fue); blancos múltiples (un blanco en cada una de tres casillas de 5' predeterminadas); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 30.200 po.

Descarga de lanzas: VD 6; mecánica; disparador de proximidad; rearme por reparación; Atq +21 a distancia (1d8, lanza); blancos múltiples (1d6 lanzas por blanco en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 31.200 po.

Glifo custodio **(explosión):** VD 6; conjuro; disparador por conjuro; sin rearme; efecto de conjuro (*glifo custodio* [explosión], clérigo de 16.º nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 8d8 sónico); blancos múltiples (todos los blancos a 5'); Buscar (CD 28); Inut. mec. (CD 28). *Coste:* 680 po por contratar a un PNJ lanzador de conjuros.

Habitación comprimidora: VD 6; mecánica; disparador de tiempo; rearme automático; desactivación por interruptor oculto (Buscar [CD 25]); muros que se unen (12d6, aplastamiento); blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (4 asaltos); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 22). *Precio de mercado:* 25.200 po.

Muro desplomable: VD 6; mecánica; disparador de proximidad; sin rearme; Atq +20 cuerpo a cuerpo (8d6, Bloques de roca); blancos múltiples

(todos los blancos en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 14); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 15.000 po.

Trampa de *descarga flamígera*: VD 6; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar magia*); rearme automático; efecto de conjuro (*descarga flamígera*, clérigo de 9.° nivel, TS Reflejos [CD 17] mitad de daño, 9d6 fuego); Buscar (CD 30); Inutilizar mecanismo (CD 30). *Coste:* 22.750 po, 1.820 PX.

Trampa de flecha de draco: VD 6; mecánica; disparador de proximidad; rearme manual; Atq +14 a distancia (1d8 más veneno, flecha); veneno (veneno de draco, TS Fortaleza [CD 17] resiste, 2d6 Con/2d6 Con); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 17.400 po.

Trampa de foso con estacas (100' de profundidad): VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 20) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 cada una); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 6.000 po.

Trampa de foso de boca ancha: VD 6; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 40' de profundidad (4d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 26); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 28.200 po.

Trampa de *rayo relampagueante*: VD 6; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*rayo relampagueante*, mago de 10.° nivel, TS Reflejos [CD 14] mitad de daño, 10d6 por electricidad); Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28). *Coste:* 15.000 po, 1.200 PX.

Trampas de VD 7

Cerradura cubierta con bilis de dragón: VD 7; mecánica; disparador de contacto (unido); sin rearme; veneno (bilis de dragón, TS Fortaleza [CD 26] resiste, 3d6 Fue/0); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 11.300 po.

Descarga de dardos de sangreverde: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme manual; Atq +18 a distancia (1d4+1 más veneno, dardo); veneno (aceite de sangreverde, TS Fortaleza [CD 13] resiste, 1 Con/1d2 Con); blancos múltiples (1d8 dardos por blanco en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 33.000 po.

Habitación llena de agua: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme manual; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (3 asaltos); agua; Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 21.000 po.

Trampa de *barrera de cuchillas*: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto conjuro (*barrera de cuchillas*, clérigo de 11.° nivel, TS Reflejos [CD 19] mitad de daño, 11d6 cortante); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de *bruma ácida*: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*bruma ácida*, mago de 11.° nivel, 2d6/asalto por ácido durante 11 asaltos); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de *convocar monstruo VI*: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); sin rearme; efecto de conjuro (*convocar monstruo VI*, mago de 11.° nivel); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 3.300 po, 264 PX.

Trampa de efluvios somarreros: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; gas; blancos múltiples (todos los blancos en un habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (3 asaltos); veneno (efluvios somarreros, TS Fortaleza [CD 18] resiste, 1 Con [consunción permanente]/3d6 Con); Buscar (CD 21); Inutilizar mecanismo (CD 21). *Precio de mercado:* 17.500 po.

Trampa de foso muy oculto: VD 7; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 25) evita; 70' de profundidad (7d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 24.500 po.

Trampa de *relámpago zigzagueante*: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*relámpago zigzagueante*, mago de 11.° nivel, TS Reflejos [CD 19] mitad de daño, 11d6 por electricidad al blanco más cercano al centro de la zona disparadora más 5d6 por electricidad a cada uno de hasta 11 blancos secundarios); Buscar (CD 31); Inutilizar mecanismo (CD 31). *Coste:* 33.000 po, 2.640 PX.

Trampa de *tentáculos negros de Evard*: VD 7; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); sin rearme; efecto de conjuro (*tentáculos negros de Evard*, mago de 7.° nivel, 1d4+7 tentáculos, Atq +7 cuerpo a cuerpo [1d6+4, tentáculo]); blancos múltiples (hasta seis tentáculos por blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29). *Coste:* 1.400 po, 112 PX.

Trampas de VD 8

Muro con guadañas con hoja mortal: VD 8; mecánica; disparador de contacto; rearme manual; Atq +16 cuerpo a cuerpo (2d4+8 más veneno, guadaña); veneno (hoja mortal, TS Fortaleza [CD 20] resiste, 1d6 Con/2d6 Con); Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 19). *Precio de mercado:* 31.400 po.

Trampa de *destrucción*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de contacto (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*destrucción*, clérigo 13.° nivel, TS Fortaleza [CD 20] para 10d6 de daño); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de *flecha ácida de Melf*: VD 8; dispositivo mágico; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; trampas múltiples (dos trampas de *flecha ácida de Melf* simultáneas); Atq +9 de toque a distancia y Atq +9 de toque a distancia; efecto de conjuro (*flecha ácida de Melf*, mago 18.° nivel, 2d4 daño por ácido durante 7 asaltos); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 27). *Coste:* 83.500 po, 4.680 PX.

Nota: esta trampa son en realidad dos trampas de *flecha ácida de Melf* de VD 6 que disparan simultáneamente, utilizando el mismo disparador y rearme.

Trampa de foso muy oculto: VD 8; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; TS Reflejos (CD 20) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); Buscar (CD 27); Inutilizar mecanismo (CD 18). *Precio de mercado:* 16.000 po.

Trampa de *invertir gravedad*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*, zona de 10'); rearme automático; efecto de conjuro (*invertir gravedad*, mago 13.° nivel, TS Reflejos [CD 20] evita el daño, 6d6 caída [por golpear el techo de una habitación de 60' de altura] y 6d6 caída [por caer 60' hasta el suelo cuando el conjuro termina]); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de *palabra del caos*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*detectar la ley*); rearme automático; efecto de conjuro (*palabra del caos*, clérigo 13.° nivel); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 46.000 po, 3.680 PX.

Trampa de *palabra de poder aturdidor*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de contacto; sin rearme; efecto de conjuro (*palabra de poder aturdidor*, mago 13.° nivel); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 4.550 po, 364 PX.

Trampa de *rociada prismática*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*rociada prismática*, mago 13.° nivel, TS Reflejos, Fortaleza o Voluntad [CD 20] dependiendo del efecto); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de *terremoto*: VD 8; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*terremoto*, clérigo 13.° nivel, TS Reflejos [CD 15 o 20, dependiendo del terreno], radio 65'); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Trampa de vapor de bruma de la demencia: VD 8; mecánica; disparador de localización; rearme por reparación; gas; inevitable; activación retardada (1 asaltos); veneno (bruma de la demencia, TS Fortaleza [CD 15] resiste, 1d4 Sab/2d6 Sab); blancos múltiples (todos los blancos en un habitación de 10'×10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 23.900 po.

Trampas de VD 9

Techo aplastante: VD 9; mecánico; disparador de localización; rearme por reparación; el techo desciende (12d6, aplastamiento; blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (12 asalto); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 16). *Precio de mercado:* 12.600 po.

Tirador untado con veneno de contacto: VD 9; mecánico; disparador de contacto (unido); rearme manual; veneno (extracto de loto negro, TS Fortaleza [CD 20] resiste, 3d6 Con/3d6 Con); Buscar (CD 18); Inutilizar mecanismo (CD 26). *Precio de mercado:* 21.600 po.

Trampa de foso de boca ancha: VD 9; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos (CD 25) evita; 100' de profundidad (10d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10'×10'); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 40.500 po.

Trampa de foso de boca ancha con estacas envenenadas: VD 9; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25], Abrir cerradura [CD 30]); TS Reflejos (CD

20) evita; 70' de profundidad (7d6, caída); blancos múltiples (todos los blancos en una zona de 10'×10'); estacas de pozo (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 más veneno cada una); veneno (veneno de avispa gigante, TS Fortaleza [CD 18] resiste, 1d6 Des/1d6 Des); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 11.910 po.

Trampa de *nube incendiaria*: VD 9; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*nube incendiaria*, mago de 15.º nivel, TS Reflejos [CD 22] mitad de daño, 4d6/asalto durante 15 asaltos); Buscar (CD 33); Inutilizar mecanismo (CD 33). *Coste:* 60.000 po, 4.800 PX.

Trampas de VD 10

Habitación aplastante: VD 10; mecánica; disparador de localización; rearme automático; los muros se juntan (16d6, aplastamiento); blancos múltiples (todos los blancos en una habitación de 10'×10'); inevitable; activación retardada (2 asaltos); Buscar (CD 22); Inutilizar mecanismo (CD 20). *Precio de mercado:* 29.000 po.

Trampa de paredes aplastantes: VD 10; mecánica; disparador de localización; rearme automático; no hay tirada de ataque (18d6, aplastamiento); Buscar (CD 20); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 25.000 po.

Trampa de *consumir energía*: VD 10; dispositivo mágico; disparador visual (visión verdadera); rearme automático; Atq +8 de toque a distancia; efecto de conjuro (*consumir energía*, mago de 17.º nivel, TS Fortaleza [CD 23] niega, 2d4 niveles negativos durante 24 horas); Buscar (CD 34); Inutilizar mecanismo (CD 34). *Coste:* 124.000 po, 7.920 PX.

Trampa de *jaula de fuerza* y *convocar monstruo* VII: VD 10; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; blancos múltiples (una trampa de *jaula de fuerza* y una trampa de *convocar monstruo VII* que convoca a un hamatula); efecto de conjuro (*jaula de fuerza*, mago de 13.º nivel); efecto de conjuro (*convocar monstruo* VII, mago de 13.º nivel, hamatula); Buscar (CD 32); Inutilizar mecanismo (CD 32). *Coste:* 241.000 po, 7.280 PX.

Nota: en realidad esta trampa es una trampa de VD 8 que crea una *jaula de fuerza* y una segunda trampa de VD 8 que convoca a un hamatula en la misma zona. Si ambas tienen éxito, el hamatula aparece en el interior de la *jaula de fuerza*. Estos efectos son independientes entre sí.

Trampa de foso con estacas envenenadas: VD 10; mecánica; disparador de localización; rearme manual; desactivación por cerradura oculta (Buscar [CD 25], Abrir cerraduras [CD 30]); TS Reflejos (CD 20) evita; 50' de profundidad (5d6, caída); blancos múltiples (el primer blanco en cada una de dos casillas de 5' adyacentes); estacas de foso (Atq +10 cuerpo a cuerpo, 1d4 estacas por blanco para 1d4+5 más veneno cada una); veneno (veneno de gusano púrpura, TS Fortaleza [CD 24] resiste, 1d6 Fue/2d6 Fue); Buscar (CD 16); Inutilizar mecanismo (CD 25). *Precio de mercado:* 19.700 po.

Trampa de *lamento de la banshee*: VD 10; dispositivo mágico; disparador de proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*lamento de la banshee*, mago de 17.º nivel, TS Fortaleza [CD 23] niega); blancos múltiples (hasta 17 criaturas); Buscar (CD 34); Inutilizar mecanismo (CD 34). *Coste:* 76.500 po, 6.120 PX.

CÓMO DISEÑAR TRAMPAS

Las trampas llevan mucho tiempo formando parte del arsenal del DM, pero con una aplicación astuta de la habilidad Arte (fabricación de trampas) los PJs podrán diseñar trampas únicas para mejorar las defensas de sus guaridas y fortalezas. Si uno de tus jugadores quiere hacer que su personaje diseñe y construya una trampa en particular (y quieres apoyar su idea), puedes hacer que el personaje siga el proceso descrito en esta sección.

También puedes utilizar estas reglas para diseñar las trampas que planeas poner al paso de los desprevenidos PJs.

Trampas mecánicas: diseñar una trampa mecánica es bastante más sencillo para un DM que para un personaje jugador, porque no tienes que preocuparte de restricciones como realizar las pruebas de Arte (fabricación de trampas) o tener la cantidad de dinero necesaria a mano. Simplemente elige los elementos que quieres que tenga y añade los ajustes a su VD que esos elementos requieren (ver tabla 3–13) para conseguir el VD final.

Trampas mecánicas diseñadas por PJs: si un personaje jugador quiere diseñar y construir una trampa mecánica (y vas a apoyar su idea), el primer paso que tiene que seguir el jugador es describirla. Asigna las características apropiadas, haciendo los ajustes al coste de la trampa que esos elementos requieren, y dile al jugador cuánto le costará fabricar la trampa (posteriormente él puede decidir cambiar o quitar algunos elementos, aumentando o disminuyendo el coste). Cuando el jugador y tú estéis de acuerdo en qué elementos contiene la trampa, puedes determinar su VD, y de este número deducir la CD de las pruebas de Arte (fabricación de trampas) que el personaje debe hacer para construirla.

Trampas mágicas: al igual que las trampas mecánicas, no tienes que hacer más que decidir qué elementos quieres y después determinar el VD de la trampa resultante (ver tabla 3–14).

Trampas mágicas diseñadas por PJs: si un personaje jugador quiere diseñar y construir una trampa mágica, debe tener la dote Fabricar objeto maravilloso. Además, debe ser capaz de lanzar el conjuro o conjuros que requiera la trampa, o si no, tener la posibilidad de contratar a un PNJ para que lance los conjuros por él (ver 'PNJs lanzadores de conjuros', pág. 107). Cuando el jugador y tú estéis de acuerdo en qué conjuros y otros elementos contiene la trampa, puedes determinar el coste de los componentes de la misma y su VD.

TABLA 3–13: MODIFICADORES AL VD PARA TRAMPAS MECÁNICAS

Rasgo	Modificador al VD
CD para Buscar	
15 o menos	–1
25-29	+1
30 ó más	+2
CD para Inutilizar mecanismo	
15 o menos	–1
25-29	+1
30 ó más	+2
CD salvación Reflejos (fosos u otras trampas con TS)	
15 ó menos	–1
16-24	—
25-29	+1
30 ó mayor	+2
Bonificador de ataque (trampa de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia)	
+0 ó menos	–2
+1 a +5	–1
+6 a +14	—
+15 a +19	+1
+20 a +24	+2
Daño/Efecto	
Daño medio	+1/7 puntos*
Rasgos diversos	
Activación retardada (1 asalto)	+3
Activación retardada (2 asaltos)	+2
Activación retardada (3 asaltos)	+1
Activación retardada (≥4 asaltos)	–1
Ataque de toque	+1
Blancos múltiples	+1 (ó 0 si es inevitable)
Dispositivo alquímico	Nivel del conjuro cuyo efecto se imita
Estacas en un foso	+1
Líquido	+5
Veneno	VD del veneno usado (ver a continuación)

Aceite de sangreverde	+1	Raíz de terinav	+5
Bilis de dragón	+6	Raíz sanguinaria	+1
Bruma de la demencia	+4	Residuo de hoja de cativera	+3
Efluvios somarreros	+6	Veneno de araña Mediana	+2
Esencia de sombra	+3	Veneno de avispa gigante	+3
Extracto de loto negro	+8	Veneno de ciempiés Pequeño	+1
Hiñito azul	+1	Veneno de draco	+5
Hoja mortal	+5	Veneno de escorpión Grande	+3
Líq. cerebral de carroñero reptante	+1	Veneno de gusano púrpura	+4
Pasta de raíz de viraguia	+3	Veneno de víbora negra	+1
Polvo de ungol	+3	Vomicalia	+4

* Redondea al múltiplo de 7 más próximo (redondea hacia arriba si la media está exactamente entre dos números). Por ejemplo, una trampa que causa 2d8 puntos de daño (una media de 9 puntos) se redondea a la baja a 7, mientras que una que causa 3d6 puntos de daño (una media de 10'5) se redondea al alza a 14.

VD de una trampa

Para calcular el VD de una trampa suma todos los modificadores al VD (ver tabla 3–13 para trampas mecánicas y tabla 3–14 para trampas mágicas) al VD básico para el tipo de trampa.

Trampa mecánica: el VD básico para una trampa mecánica es 0. Si tu VD final es 0 o menos, añade rasgos hasta que alcances un VD de 1 o superior.

Trampa mágica: para una trampa de dispositivo mágico, el VD básico es 1. Sólo el conjuro de mayor nivel utilizado modifica el VD.

Daño medio: si una trampa (sea mecánica o mágica) causa pérdida de puntos de golpe, calcula el daño medio de un impacto con éxito y redondea el valor al múltiplo de 7 más próximo. Usa este valor para ajustar el VD de la trampa, tal como se indica en la tabla 3–13 o en la tabla 3–14. El daño por veneno y por estacas de un foso no cuenta para este valor, pero sí el daño por índice de fuerza alto y el daño adicional por ataques múltiples. Por ejemplo, si una trampa dispara 1d4 dardos a cada blanco, el daño medio es la media del número de dardos × la media del daño por dardo, redondeado al múltiplo de 7 más próximo, es decir, 2'5 dardos × 2'5 puntos de daño = 6'25 puntos, que se redondea a 7.

Para una trampa mágica, sólo se aplica un modificador al VD, sea el nivel del conjuro de nivel más alto usado en la trampa, o el valor medio de daño, lo que sea mayor.

Trampas múltiples: si una trampa son en realidad dos o más trampas conectadas que afectan aproximadamente la misma zona, determina el VD de cada una por separado.

Trampas múltiples dependientes: si una trampa depende del éxito de otra (esto es, puedes evitar la segunda trampa simplemente no cayendo víctima de la primera), deben tratarse como dos trampas separadas.

Trampas múltiples independientes: si dos o más trampas actúan de manera independiente (esto es, ninguna depende del éxito de la otra para activarse), utiliza sus VD para determinar su NE combinado como si se tratase de monstruos, de acuerdo con la tabla 3–1 (pág. 49). El NE resultante es el VD para las trampas combinadas.

Tabla 3–14: Modificadores al VD para trampas mágicas

Rasgo	Modificador al VD
Conjuro de nivel más alto	+ nivel del conjuro ó +1/7 puntos de daño medio por asalto*

*Ver la nota de la tabla 3–13.

Coste de una trampa mecánica

El coste básico de una trampa mecánica son 1.000 po. Aplica todos los modificadores necesarios de la tabla 3–15 dependiendo de los rasgos que hayas añadido para obtener el modificador al coste básico.

El coste final es igual a (coste básico modificado × VD) + costes extras. El coste mínimo para una trampa mecánica es de (VD × 100) po.

Después de multiplicar el coste básico modificado por el VD, añade el coste de cualquier veneno o dispositivo alquímico que le hayas incorporado. Si la trampa presenta alguno de estos elementos y tiene rearme automático, multiplica el coste del veneno o dispositivo alquímico por 20 para asegurar un suministro adecuado.

Trampas múltiples: si una trampa consta en realidad de dos o más trampas conectadas, determina el precio de mercado para cada una por separado y suma los valores. Esto se aplica tanto a las trampas dependientes como a las independientes (ver sección previa).

Coste de una trampa de dispositivo mágico

Crear una trampa de dispositivo mágico cuesta oro y PX, y requiere los servicios de un lanzador de conjuros. La tabla 3–16 resume la información de coste para las trampas de dispositivo mágico. Si la trampa usa más de un conjuro (por ejemplo, un conjuro como disparador sónico o visual además del efecto del conjuro principal), el constructor debe pagar por todos (salvo *alarma*, que es gratuito a no ser que deba ser lanzado por un PNJ; ver a continuación).

Los costes de la tabla 3–16 suponen que el constructor está lanzando los conjuros necesarios, o tal vez que algún otro PJ le está proporcionando los conjuros gratis). Si has contratado un PNJ lanzador de conjuros para hacerlo, consulta la tabla 7–8: bienes y servicios, en el *Manual del jugador*, para estos costes.

Las trampas de dispositivo mágico requieren para su construcción de un día por cada 500 po de coste.

Tabla 3–15: Modificadores al coste para trampas mecánicas

Rasgo	Modificador al VD
Tipo de disparador	
Localización	—
Proximidad	+1.000 po
Contacto	—
Contacto (unido)	–100 po
Temporal	+1.000 po
Tipo de rearme	
Sin rearme	–500 po
Por reparación	–200 po
Manual	—
Automático	+500 po (ó 0 si se utiliza con un disparador temporal)
Tipo de desactivación	
Cerradura	+100 po (Abrir cerraduras CD 30)
Interruptor oculto	+200 po (Buscar CD 25)
Cerradura oculta	+300 (Abrir cerraduras CD 30, Buscar CD 25)
CD para Buscar	
19 o menos	–100 po × (20 - CD)
20	—
21 o más	+200 po × (CD - 20)
CD para Inutilizar mecanismo	
19 o menos	–100 po × (20 - CD)
20	—
21 o más	+200 po × (CD - 20)
CD salvación Reflejos (fosos u otras trampas con TS)	
19 o menos	–100 po × (20 - CD)
20	—
21 o más	+200 po × (CD - 20)
Bonificador de ataque (Trampa de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia)	
+9 o menos	–100 po × (10 - bonificador)
+10	—
+11 o más	+200 po × (bonificador - 10)
Bonificador de daño	
Índice de fuerza alto (trampa de ataque a distancia)	+100 × bonificador (máx +4)
Bonificador por Fuerza alta (trampa de ataque c/c)	+100 × bonificador (máx +8)
Rasgos diversos	
Inevitable	+1.000 po
Veneno	Precio del veneno usado* (ver tabla 8–3, pág. 299)
Dispositivo alquímico	Precio del objeto* (ver el *Manual del jugador*)

*Multiplica el coste por 20 si la trampa tiene rearme automático.

Tabla 3–16: Modificadores de coste para trampas de dispositivo mágico

Rasgo	Modificador al coste
Conjuro de *alarma* usado en disparador	—
Trampa de un uso	
Cada conjuro usado en la trampa	+50 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro, +4 PX × nivel de lanzador × nivel del conjuro
Componentes materiales	+ coste de los componentes materiales
Componentes de PX	+ total de componentes de PX × 5 po
Trampa de rearme automático	
Cada conjuro usado en la trampa	+500 po × nivel del lanzador × nivel del conjuro, +40 PX × nivel de lanzador × nivel del conjuro
Componentes materiales	+ coste de todos los componentes materiales × 100 po
Componentes de PX	+ total de componentes de PX × 500 po

Coste de una trampa de conjuro

Una trampa de conjuro tiene coste sólo si el constructor debe contratar a un PNJ lanzador de conjuros para que la lance. Consulta la tabla 7–8: bienes y servicios, en el *Manual del jugador*, para estos costes.

CD de Arte para trampas mecánicas

Una vez que sabes el VD de una trampa que un PJ quiera diseñar y construir, determina la CD de Arte (fabricación de armas) consultando la tabla y modificadores que se dan a continuación.

VD de la trampa	CD base de Arte (fabricación de trampas)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Componentes adicionales	Modificador a la CD de Arte (fabricación de trampas)
Disparador de proximidad	+5
Rearme automático	+5

Realizar las pruebas: para determinar cuánto progresa cada semana un personaje al construir una trampa, éste realiza una prueba de Arte (fabricación de armas). El *Manual del jugador* contiene detalles sobre las pruebas de Arte y las circunstancias que pueden afectarlas.

ECOLOGÍA DE UN DUNGEON

Un dungeon habitado es en sí mismo todo un ecosistema. Las criaturas que viven en él necesitan comida, agua, aire que respirar, y dormir igual que las criaturas de los bosques, sin olvidar que los depredadores necesitan cazar.

Las criaturas que viven en un dungeon deben poder moverse por él. Las puertas cerradas con llave o las que sólo se pueden abrir con manos pueden evitar que las criaturas obtengan agua y comida.

Considera estos puntos cuando diseñes aventuras que quieres que sean verosímiles para tus jugadores. Si el entorno por sí mismo no tiene consistencia, durante la aventura los jugadores no podrán tomar decisiones basadas en el razonamiento normal. Por ejemplo, si un personaje se encuentra un estanque de agua potable en un dungeon, puede suponer que es muy probable que las criaturas que viven allí acudirán a menudo a ese lugar. Por lo tanto, puede esperar una emboscada por parte de algún tipo de criatura que habite allí. Hay pequeños defectos que afectan a la lógica de un dungeon y que destruyen cualquier posibilidad de realismo, como por ejemplo que todas las puertas estén cerradas con llave cuando en el dungeon habitan muchas criaturas.

ANIMALES DE DUNGEON

No todo lo que vive en un dungeon es un monstruo. Hay otras criaturas que habitan en estos oscuros laberintos.

Bichos que se arrastran: en los huecos oscuros de los dungeons hay insectos, arañas, larvas y gusanos de todo tipo. No representan una amenaza real, pero sirven de alimento a los depredadores y carroñeros y éstos sí que dan problemas a los aventureros.

Ratas: las ratas son una parte muy importante de la ecología de un dungeon. Estos bichos omnipresentes son la alimentación básica de muchos depredadores y carroñeros. En plagas enormes, se convierten en una amenaza.

Murciélagos: al igual que las ratas, los murciélagos se encuentran en cualquier dungeon en el que entre aire del exterior. Aunque no son realmente peligrosos, una multitud de ellos volando puede oscurecer la visión y complicar las acciones de los que exploran un dungeon, concretamente el lanzamiento de conjuros.

Otros animales: criaturas pequeñas como los tejones o hurones, o los grandes omnívoros, como los osos o los gorilas, pueden pasar toda su existencia (o al menos la mayor parte) en un mundo subterráneo lleno de dungeons y cavernas. Los depredadores como los tigres, lobos y las serpientes, persiguen a sus víctimas hasta los dungeons y luego se quedan en ellos pasando a formar parte de su ecología. Los exploradores de los dungeons más profundos nos han traído historias de cavernas colosales muy profundas donde había bandadas de pájaros volando. Por supuesto, también hay arroyos subterráneos, lagos e incluso mares llenos de todo tipo de peces, mamíferos y reptiles acuáticos.

A través de generaciones, los animales de los dungeons han desarrollado la visión en la oscuridad para poder sobrevivir. Se han adaptado a su entorno y ahora pueden prosperar en los confines oscuros de cavernas y pasadizos. Comen moho, hongos, o se comen los unos a los otros. Debido a la carencia de luz solar, muchas criaturas se han vuelto blancas, mientras que otras se han vuelto oscuras para poder esconderse en la oscuridad.

Limos, mohos y hongos

En un dungeon oscuro y húmedo, prosperan los limos y los hongos. Aunque algunas plantas y hongos son monstruos (consulta el *Manual de monstruos*) y los limos, el moho y los hongos son seres normales e inocuos, algunas variedades suponen encuentros muy peligrosos. En referencia a los conjuros y a otros efectos especiales, todos los limos, mohos y hongos se tratan como si fueran plantas. Al igual que en las trampas, los limos y los mohos más peligrosos tienen VD y los personajes ganan experiencia por los encuentros con ellos.

Una capa fina y brillante de lodo orgánico cubre casi todo lo que está mucho tiempo en la humedad y la oscuridad. Este tipo de limo, aunque pueda ser repulsivo, no es peligroso.

Los hongos y el moho florecen en los lugares oscuros, fríos y húmedos. Mientras que muchos son tan inofensivos como el limo común, otros son muy peligrosos. En muchos dungeons se pueden encontrar setas, bejines, levaduras, añublos y otros en formas de masas planas, bulbosas o fibrosas. Generalmente son inofensivos y muchos incluso son comestibles (aunque tengan un aspecto o un sabor un tanto extraño).

Limo verde (VD 4): esta criatura de dungeon es una variedad peligrosa de limo normal. Todo lo que entre en contacto con el limo verde, ya sea carne, cualquier sustancia orgánica o incluso el metal, será devorado por él. De un color verde fosforescente, húmedo y muy pegajoso, está en los suelos, en paredes y techos en forma de masas viscosas, donde se va reproduciendo a medida que consume materia orgánica. Cuando detecta movimiento (por lo tanto, posible comida), baja de las paredes.

Una casilla de 5' de limo verde causa la pérdida temporal de 1d6 puntos de Constitución mientras está devorando carne. En el primer asalto de contacto, se puede quitar (lo mejor es arrancar o destruir aquello a lo que se ha pegado), pero después debe ser congelado, quemado o cortado de raíz (aplicando también el daño a su víctima). El frío o el calor extremo, la luz del sol o un conjuro de *curar enfermedad* destruyen una masa de limo verde. Contra la madera o el metal, el limo verde hace 2d6 de puntos de daño por asalto e ignora la dureza del metal (pero no la de la madera) y no afecta a la piedra.

Los enanos consideran que el limo verde es uno de los peligros más dañinos para la minería y las construcciones subterráneas. Tienen sus propios métodos que, como ellos dicen, son muy minuciosos, para quemar las áreas infestadas. "Si no lo haces bien, esa cosa volverá", afirman.

Moho amarillo (VD 6): si es molestado, una casilla de 5' de este moho estalla en una nube de esporas venenosas. Todos los que estén a 10' de él deben pasar un TS de Fortaleza (CD 15) o pierden 1d6 puntos de Constitución. Un minuto después, debe pasarse un segundo TS de Fortaleza (CD 15), incluso quienes pasaron el primero, para evitar perder 2d6 puntos más. El fuego lo destruye, y la luz del sol le hace entrar en sopor.

Moho marrón (CD 2): este moho se alimenta de calor, extrayéndolo de todo lo que le rodea. Generalmente aparece en masas de 5' de diámetro y en sus alrededores la temperatura siempre es fría. Las criaturas a 5' de él reciben 3d6 de daño no letal por frío. Un fuego a una distancia de 5' hace que instantáneamente doble su tamaño. El daño por frío, como el del conjuro *cono de frío*, lo destruye instantáneamente.

Hongo fosforescente (sin VD): estos extraños hongos subterráneos crecen en grupos que parecen arbustos achaparrados. Los drow los cultivan para comer y para iluminar. Dan una luz de un color violeta que ilumina las cavernas y los pasadizos subterráneos igual que lo hace una vela. Algún raro pedazo del hongo ilumina igual que una antorcha.

MONSTRUOS ERRANTES

Mientras los aventureros exploran un dungeon, la luz de sus linternas atrae la atención de hambrientas comadrejas terribles, que van a ver si pueden encontrar algo tierno y jugoso que comer. En otras ocasiones, un carroñero reptante los encuentra y los sigue sin que le vean; cuando oiga ruido de combate, se arrastrará desde atrás e intentará hacerse con el cuerpo de algún personaje caído. En otra expedición, el grupo se encuentra con otro grupo de aventureros. Si los dos grupos pueden trabajar juntos, podrán intercambiar información vital, objetos valiosos e incluso es posible que lleguen a trabajar juntos. Sin embargo, el encuentro fácilmente se puede transformar en una pelea desagradable. Los monstruos errantes como éstos añaden incertidumbre y acción a las aventuras en los dungeons.

Tiradas de monstruo errante

A medida que los aventureros exploran un dungeon, ve haciendo tiradas de monstruos errantes para ver si se encuentran con alguno. Usa estas tiradas para añadir elementos impredecibles a un dungeon o para animar a los personajes a mantenerse en movimiento y evitar que hagan ruidos. La fórmula exacta para saber cuándo debes tirar los monstruos errantes es algo que debes decidir tú. Como regla general, hay un 10% de posibilidades de que aparezca un monstruo errante cuando se cumplan ciertas condiciones.

Cuando ha pasado un tiempo determinado: hacer un tirada por hora es típico. Puedes tirar muchas veces más si es una zona muy poblada, y hasta una vez cada 10 minutos. Si no llevas un control del tiempo transcurrido en un dungeon y no estás dispuesto a empezar ahora, simplemente haz una tirada cada vez que hagan algo que dure mucho rato (como pasarse 20 minutos buscando puertas secretas en una habitación).

Cuando los personajes hacen ruido: romper una puerta o participar de un combate son cosas que hacen ruido. Romper una puerta y seguidamente entablar combate sólo cuenta una vez a la hora de hacer ruido, por lo tanto sólo se hace una tirada de encuentro. Entablar una disputa ruidosa, golpear una estatua, o subir y bajar escaleras corriendo y con todo el equipo encima, son otras acciones susceptibles a que se haga una tirada de monstruos errantes.

Áreas de mucho tránsito: decidir qué zonas se pueden considerar de mucho tránsito es cosa tuya. Puedes tirar cada vez que los personajes entren en un corredor largo a condición de que sea un lugar donde las criaturas puedan moverse fácilmente y por lo tanto sea una zona de tránsito. Otras áreas, como los estanques de agua potable, pueden atraer a muchas criaturas.

Áreas despejadas: si los PJs despejan una parte del dungeon, puedes tirar por encuentros con monstruos errantes cuando viajan de una zona despejada a una que no lo esté. Después de todo, las criaturas tienden a ocupar zonas vacías y a reclamar para sí lugares abandonados.

Cuando se sale de un dungeon: aunque estás en tu derecho de hacer tiradas de encuentros con monstruos errantes cuando el grupo está saliendo del dungeon, puedes no hacerlo. Generalmente, cuando los personajes van camino de la superficie suelen ir deprisa y lo más seguro es que usen la misma ruta por la que han entrado, por lo tanto es razonable creer que el número de encuentros con monstruos errantes será mucho menor. Además, si los jugadores saben que sus personajes podrían tener que enfrentarse a algún encuentro extra en su camino a casa, serán más propensos a terminar con la exploración antes de lo normal, cuando crean que ya sólo tienen energía para un encuentro más; lo que les volverá mucho más cautelosos de lo que sería deseable para todos.

Encuentros con monstruos

En un dungeon grande y aleatorio puedes usar las tablas de monstruos aleatorios (páginas 79 a 81) para determinar qué monstruos vagan por él. Vuelve a tirar si la criatura es estática o no es frecuente que vague por un dungeon. En dungeons especiales o pequeños, puedes hacerte tu propia tabla de encuentros aleatorios.

Los monstruos de una tabla de encuentros aleatorios que hayas hecho tú mismo pueden ser monstruos individuales o grupos de monstruos en vez de tipos de ellos. Por ejemplo, si hay un valor en la tabla que es: "Escorpión grande y monstruoso" puede referirse a un escorpión en particular que vive en el dungeon en vez de referirse a un escorpión al azar que forma parte de una gran población de escorpiones similares. De esta manera, si los personajes matan al escorpión, no volverán a encontrárselo.

RESUMEN DE MONSTRUOS ERRANTES

Posibilidad de encuentro con un monstruo errante = 10%

Haz una tirada d% en las siguientes circunstancias:

- Cada hora que los personajes estén en un dungeon.
- Cuando los personajes hagan ruido.
- En áreas con mucho tránsito.

Puedes decidir agregar u omitir tiros en las siguientes circunstancias.

- En áreas despejadas.
- Cuando los personajes estén saliendo del dungeon.

Las criaturas de una tabla hecha a medida seguramente tendrán sus guaridas marcadas en el mapa del dungeon; por lo tanto, si los personajes matan a una criatura mientras ésta deambula, luego encontrarán vacía su guarida. De igual manera, aquellas criaturas a las que se mate en su guarida no se encontrarán circulando por el dungeon.

Del mismo modo que puedes inventarte los habitantes de una habitación de un dungeon en vez de determinarlos aleatoriamente, puedes inventarte monstruos errantes específicos. Éstos pueden ser monstruos que han escapado con anterioridad de las manos de los PJs (o quizá sean los PJs quienes han escapado de ellos). Por supuesto que en vez de usar el concepto de monstruo errante, puedes usar el de acontecimientos aleatorios. Los personajes pueden oír a lo lejos el sonido de un combate, un roce que les puede poner en alerta, o convertirse en objeto de unas extrañas y fluctuantes auras mágicas en vez de encontrarse con un monstruo errante.

Tesoro de los monstruos errantes

Los monstruos errantes, después de todo, no tienen tantos tesoros como los que son encontrados en sus guaridas. Cuando se encuentran PNJs como "monstruos errantes", lo que llevan encima es su tesoro. Los monstruos errantes inteligentes pueden llevar encima (50% de posibilidades) un tesoro del mismo nivel que el nivel del dungeon. Los monstruos que no son inteligentes no tienen tesoro. La guarida de una comadreja terrible puede estar llena de basura y de todos los objetos valiosos de las criaturas que ha matado, pero no cargará con ellos.

Dado que los monstruos errantes tiene menos tesoro que los monstruos que están en sus guaridas, generalmente los personajes intentarán reducir los encuentros con éstos.

DUNGEONS ALEATORIOS

Esta sección te mostrará cómo generar dungeons de manera aleatoria, desde la primera puerta hasta la gran sierpe roja y el inmenso tesoro que tiene acumulado en el nivel más profundo y peligroso del dungeon.

NIVEL DEL DUNGEON

Algunos dungeons son niveles o pisos, uno debajo de otro, donde los niveles más peligrosos son los que se encuentran a más profundidad y los más seguros están cerca de la superficie. Para este tipo de dungeons, el nivel más cercano a la superficie puede ser el 1.er nivel (NE 1) y cada nivel inferior puede ser de un nivel de dungeon superior (el segundo hacia abajo sería de 2.º nivel, el tercero de 3.er nivel, y así con el resto).

El término "nivel", por lo que respecta a los dungeons, es una medida de lo peligrosos que son. Generalmente, un grupo de aventureros irá de aventuras por áreas cuyo nivel sea equivalente al del grupo (aunque los grupos más grandes pueden enfrentarse a zonas más difíciles y los grupos más pequeños necesitan áreas más fáciles).

EL MAPA Y LA CLAVE

Cuando hayas decidido el nivel del dungeon (o la parte de él que hayas creado, si tiene múltiples niveles), dibuja el mapa en papel milimetrado (o en papel cuadriculado, si te va mejor). Determina cómo son el suelo y las paredes principales (de mampostería, excavadas en roca viva, caverna natural, etc.) a la vez que dibujas el mapa, que debe mostrar las habitaciones, los pasillos y las puertas. Si estás pensando en hacer un dungeon desordenado e inmensamente grande (casi sin final), no necesitas hacer un mapa.

También vas a necesitar una hoja aparte en la que estará la clave, que es donde anotarás lo más importante del dungeon.

TABLA 3–17: TIPOS DE PUERTAS ALEATORIOS

d%	Tipo (CD para romperla)
01-08	De madera, normal, abierta
09	De madera, normal, abierta y con trampa
10-23	De madera, normal, atascada (13)
24	De madera, normal, atascada (13) y con trampa
25-29	De madera, normal, con llave (15)
30	De madera, normal, con llave (15) y con trampa
31-35	De madera, buena, abierta
36	De madera, buena, abierta y con trampa
37-44	De madera, buena, atascada (18)
45	De madera, buena, atascada (18) y con trampa
46-49	De madera, buena, con llave (18)
50	De madera, buena, con llave (18) y con trampa
51-55	De madera, recia, abierta
56	De madera, recia, abierta y con trampa
57-64	De madera, recia, atascada (23)
65	De madera, recia, atascada (23) y con trampa
66-69	De madera, recia, con llave (25)
70	De madera, recia, con llave (25) y con trampa
71	De piedra, abierta
72	De piedra, abierta y con trampa
73-75	De piedra, atascada (28)
76	De piedra, atascada (28) y con trampa
77-79	De piedra, cerrada con llave (28)
80	De piedra, cerrada con llave (28) y con trampa
81	De hierro, abierta
82	De hierro, abierta y con trampa
83-85	De hierro, atascada (28)
86	De hierro, atascada (28) y con trampa
87-89	De hierro, cerrada con llave (28)
90	De hierro, cerrada con llave (28) y con trampa
91-93	Puerta deslizante hacia un lado (no se abre normalmente). Tira otra vez el tipo (ignora ≥91). Añade un +1 a la CD para romperla.
94-96	Puerta deslizante hacia abajo (no se abre normalmente). Tira otra vez el tipo (ignora ≥91). Añade un +1 a la CD para romperla.
97-99	Puerta deslizante hacia arriba (no se abre normalmente). Tira otra vez el tipo (ignora ≥91). Añade un +2 a la CD para romperla.
100	Puerta reforzada mágicamente. Tira otra vez el tipo (ignora ≥91). CD para romperla es 30 para madera y 40 para piedra o hierro

Con trampa: vuelve a tirar en la tabla 3–19: trampas aleatorias de VD 1-3, en la tabla 3–20: trampas de VD 4-6, o en la tabla 3–21: trampas de VD 7-10, para determinar la naturaleza de la trampa, después consulta la descripción de la trampa en las páginas 70-74.

Primero crea las partes especiales. Éstas pueden ser habitaciones con los monstruos y los tesoros que te gusten, retorcidas trampas, extrañas habitaciones con estanques mágicos o estatuas encantadas, misterios y enigmas, o cualquier otra cosa inusual que quieras introducir. Cuando inventes el contenido de una habitación, descríbelo en la clave, dale un número y sitúa el número en el mapa para que te indique dónde se va a encontrar lo descrito. Para determinar qué tipo de puerta (o puertas) tiene una habitación, puedes tirar un d% y mirar la tabla 3-17: tipos de puertas aleatorios, o simplemente elegir un tipo de puerta de entre las de la lista.

Lo siguiente que debes hacer es terminar de llenar el resto del dungeon, decidiendo qué irá en cada habitación, o determinándolo aleatoriamente con la tabla 3–18: contenido aleatorio de las habitaciones. Los resultados que saques te irán enviando a otras tablas, tanto aquí como en otros capítulos.

Puedes tirar con antelación por cada puerta e ir anotando los resultados en la clave o simplemente ve haciéndolo a medida que juegues. Si quieres, incluso puedes jugar con un mapa en blanco e ir tirando lo relativo a las puertas y los contenidos de las habitaciones a medida que los personajes vayan explorando, una habitación cada vez.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN DUNGEONS

Esta sección te enseña cómo generar encuentros aleatorios, más concretamente, encuentros en dungeons. Puedes utilizar estas tablas simplemente como una lista de la que escoges los encuentros para poner en el dungeon.

Las tablas de encuentros en dungeons que se dan aquí ofrecen una amplia variedad de posibilidades, pero aún así representan sólo una pequeña fracción de las criaturas (y combinaciones de criaturas) que podrían formar parte de un encuentro apropiado para un nivel concreto dentro de un dungeon. Usando las reglas sobre VD y NE (ver pág. 48), podrás diseñar tus propios encuentros para complementar o reemplazar a los de las tablas.

Cómo usar las tablas

Para generar un encuentro aleatorio de un dungeon sigue estos pasos:

1. Determina el nivel del dungeon (consulta más abajo) para el cual quieres generar un encuentro.
2. Tira un d% y consulta la tabla 4–13: tabla maestra de encuentros aleatorios, para ver en qué tabla de encuentros en dungeons debes tirar.
3. Tira en la tabla apropiada de encuentros en dungeons (desde 1.er nivel hasta 20.º nivel) para ver qué criaturas aparecen en el encuentro. En algunos casos, esta tirada puede hacerte tirar de nuevo en la tabla del nivel superior o inferior al que te encuentras.
4. Consulta el *Manual de monstruos* (o en algunos casos el capítulo 4 de este libro si el encuentro es con uno o más PNJs) para encontrar las estadísticas y otra información acerca de la criatura o criaturas del encuentro. Usa el apartado 'Tesoro' de la descripción del monstruo para determinar cuánto tesoro puede tener el encuentro (si tiene).

UNA AVENTURA DE EJEMPLO

Esta sección te proporciona unos cuantos ejemplos de cómo crear descripciones de las áreas de encuentro, que pueden ser más (o menos) detalladas que las notas que tú utilizas, pero en todo caso te proporcionan una idea de lo que necesitas tener anotado para tener una aventura lista para jugar. Las anotaciones *en cursiva* te explican cómo usar el mapa de dunge-

TABLA 3-18: CONTENIDO ALEATORIO DE LAS HABITACIONES

d%	Contenido
01-18	Monstruo
19-44	Monstruo y mobiliario
45	Monstruo y tesoro escondido
46	Monstruo y trampa
47	Monstruo, mobiliario y tesoro escondido
48	Monstruo, mobiliario y trampa
49	Monstruo, tesoro escondido y trampa
50	Monstruo, mobiliario, tesoro escondido y trampa
51-76	Mobiliario
77	Mobiliario y tesoro escondido
78	Mobiliario y trampa
79	Mobiliario, tesoro escondido y trampa
80	Tesoro escondido
81	Tesoro escondido y trampa
82	Trampa
83-100	Nada

Rasgos: tira 1d4 rasgos secundarios en la tabla 3–12: rasgos y mobiliario secundarios (01-40), 1d4 rasgos principales en la tabla 3–11: rasgos y mobiliario principales (41-80), o en las dos (81-100).

Tesoro escondido: tira para obtener un tesoro del nivel del dungeon en la tabla 3–5: tesoros. Generalmente el tesoro está escondido de una manera que se requiere una prueba de Buscar (CD 20 + nivel del dungeon) para encontrarlo.

Monstruo: tira en la tabla de encuentros de dungeon (ver a continuación) para el nivel apropiado de dungeon. Las criaturas que están en habitaciones con trampas pueden conocer o no las trampas que hay.

Trampa: tira en la tabla 3–19: trampas aleatorias de VD 1-3, tabla 3–20: trampas aleatorias de VD 4-6, o en la tabla 3–21: trampas aleatorias de VD 7-10, o inventa una que se corresponda con el contenido de la habitación.

Encuentros de dungeon de 1.er nivel

d%	Encuentro
01-03	1d3 ciempiés monstruosos Medianos (sabandija)
04-08	1d4 ratas terribles
09-10	1d4 escarabajos de fuego gigantes (sabandija)
11-13	1d3 escorpiones monstruosos Pequeños (sabandija)
14-16	1d3 arañas monstruosas Pequeñas (sabandija)
17-20	1d3 enanos combatientes
21-22	1d3 elfos combatientes
23-25	1 mantoscuro
26-28	1 krénshar
29-30	1 lémur (diablo)
31-40	1d3+1 trasgos combatientes
41-50	1d4+2 kóbolds combatientes
51-56	1d4 esqueletos humanos, combatientes
57-62	1d3 zombis humanos, plebeyos
63-71	1d4+1 serpientes víboras Menudas (animal)
72-80	1d3 orcos combatientes
81-85	1d3 estirges
86-90	1 plaga de arañas
91-100	Tira en la tabla de 2.º nivel

Encuentros de dungeon de 2.º nivel

d%	Encuentro
01-10	Tira en la tabla de 1.er nivel
11-12	1 lamparconte
13-19	1 gran trasgo combatiente y 1d4 trasgos combatientes
20-23	1 osgo
24-26	1 ahogador
27-28	1 gibado (demonio)
29-30	1 quásit (demonio)
31-32	1 diablillo (demonio)
33-35	1 murciélago terrible
36-38	1d4+1 ratas terribles infernales
39-40	1d3+1 formícidas obreras
41-43	1d3+1 medianos combatientes
44-50	2d4+1 kóbolds combatientes
53-55	1 hombre-rata (licántropo)
56-62	1d3+1 orcos combatientes
63-65	1 lagarto electrizante
66-68	1 esqueleto, oso lechuza
69-70	1 plaga de murciélagos
71-72	1 plaga de ratas
73-74	1 thoqqua
75-79	1 huargo
80-83	1 serpiente constrictor (animal)
84-87	1d4+2 serpientes víboras Pequeñas (animal)
88-90	1 ciempiés monstruoso Enorme (sabandija)
91-100	Tira en la tabla de 3.er nivel

Encuentros de dungeon de 3.er nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 2.º nivel
11-13	1 alip
14-16	1 cocatriz
17-19	2d4+1 ratas terribles
20-21	1 doppelgánguer
22-23	1 cría de dragón de oropel
24-27	1d3 drow
28-29	1 birlador etéreo
30-31	1 merodeador etéreo
32-33	1 trácnido
34-35	1 hongo violáceo (hongo)
36-38	1 necrario (necrófago)
39-43	1d3 gnolls
44-45	1 gric
46-48	1 can del infierno
49-50	1 aullador
51-52	1d3 krénshars
53-55	1d3 hombres lagarto
56-57	1d3 hombres-lobo (licántropos)
58-62	1 ogro
63-65	1 cubo gelatinoso (cieno)
66-67	1 hongo fantasmal
68-69	1 monstruo corrosivo
70-72	1 sombra
73-75	2d4 estirges
76-77	1 plaga de langostas
78-80	1 tumulario
81-82	1 yuan-ti puracasta
83-84	1d3 zombis, sauriones
85-86	1d3 serpientes víboras Medianas (animal)
87-88	1 mantis religiosa gigante (sabandija)
89-90	1d3 escorpiones monstruosos Medianos (sabandijas)
91-100	Tira en la tabla de 4.º nivel

Encuentros de dungeon de 4.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 3.er nivel
11-12	1 can trasguero
13-14	1d3 lamparcontes
15-16	1 canarconte
17-20	1 carroñero reptante
21-22	1d4+1 mantoscuros
23-27	1 bestia trémula
28-30	1 dragón blanco joven
31-33	1d3+1 enanos duérgar
34-38	1 gárgola
39-40	1 janni (genio)
41-44	1d3+1 necrófagos
45-47	1d3+1 svirfneblin
48-50	1d3+1 grimórlock
51-52	1 arpía
53-54	1 hidra de cinco cabezas
55-56	1 hombre-jabalí (licántropo)
57-59	1 mimeto
60-62	1 minotauro
63-64	1 cieno gris (cieno)
65-67	1 otyugh
68-69	1 oso lechuza
70-71	1 plaga de ciempiés
72-73	1d3+1 plagas de arañas
74-76	1d4+1 sauriones
77-78	1 engendro vampírico
79-80	1d3 huargos
81-83	1 zombi, minotauro
84-85	1d3 serpientes víboras Grandes (animal)
86-88	1d4+1 ciempiés monstruosos Grandes (sabandija)
89-90	1d3 arañas monstruosas Grandes (sabandija)
91-100	Tira en la tabla de 5.º nivel

Encuentros de dungeon de 5.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 4.º nivel
11-12	1 basilisco
13-14	1 can trasguero mayor
15-17	1d3+1 osgos
18-19	1d3 leones celestiales
20-21	1 manto
22-23	1 diablo barbado
24-26	1d4+4 murciélagos terribles
27-28	1d3 doppelgánguers
29-33	1d4+2 drow
34-35	1 trácnido y 1d3+1 arañas monstruosas Medianas (sabandija)
36-37	1 djinni (genio)
38-39	1 bocón barbotante
40-41	1 saga cetrina (saga)
42-43	1d3 canes del infierno
44-45	1 hidra de seis cabezas
46-47	1 hombre-oso (licántropo)
48-49	1d3 hombres-rata (licántropo) y 2d4 ratas terribles
50-51	1 mantícora
52-53	1 momia
54-56	1d3 ogros
57-58	1 gelatina ocre (cieno)
59-60	1 araña de fase
61-62	1d3 monstruos corrosivos
63-64	1 mastín sombrío
65-66	1d4+1 espumarjos
67-68	1d3+1 plagas de ratas
69-71	1 troll
72-73	1d4+1 vargouilles
74-76	1 incorpóreo
77-78	1 yuan-ti híbrido
79-80	1 serpiente constrictor gigante (animal)
81-82	1d3 serpientes víboras Enormes (animal)
83-84	1d3 hormigas obreras gigantes (sabandija)
85-86	1d3+1 escorpiones monstruosos Grandes (sabandija)
87-88	PNJ humano, monje de 5.º nivel
89-90	PNJ kóbold, hechicero de 5.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 6.º nivel

Encuentros de dungeon de 6.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 5.º nivel
11-12	1d4+2 lamparcontes
13-14	1 gauth (contemplador)
15-16	1d3+1 cocatrices
17-18	1 babau (demonio)
19-21	1d3+1 derros
22-23	1 diablo encadenado
24-25	1 digestor
26-30	1d3 bestias trémulas
31-32	1 bralani (eladrin)
33-35	1 ettin
37-38	1d3+1 formícidas obreras
39-42	1d3 gárgolas
43-45	1d3+1 necrarios (necrófagos)
46-48	1d4+1 gnolls y 1d3 hienas
49-50	1d3+1 grics
51-52	1 annis (saga)
53-54	1 semidragón, guerrero de 4.º nivel
55-56	1d3 arpías

57-58	1d3+1 aulladores
59-60	1 hidra de cinco cabezas (pirohidra o criohidra)
61-63	1 hombre-jabalí (licántropo) y 1d3 jabalís
64-65	1d3+1 méfits (de varios tipos)
66-67	1 salamandra media
68-71	1d4+1 sombras
72-73	1d3+2 lagartos electrizantes
74-75	1d3+1 plagas de langostas
76-78	1d3+1 sauriones y 1d3 lagartos gigantes
79-80	1 fuego fatuo
81-82	1 xilo
83-84	1d3+1 xorn menores
85-86	1d3+1 yuan-ti puracasta
87-88	1d4+2 escarabajos bombarderos gigantes (sabandija)
89-90	PNJ hombre lagarto, druida de 5.º nivel con cocodrilo
91-100	Tira en la tabla de 7.º nivel

Encuentros de dungeon de 7.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 6.º nivel
11-12	1 abolez
13-14	1d4+1 carroñeros reptantes
15-16	1 bestia del caos
17-19	1 khuul
20-21	1 súcubo (demonio)
22-23	1 felino del infierno (diablo)
24-25	1 oso terrible
26-28	1 dragón de cobre joven
29-31	1 draña
32-33	1d3+1 hongos violáceos y 1d3+2 chillones (hongos)
34-35	1d3+1 jann (genio)
36-38	1 fantasma, guerrero de 5.º nivel
39-42	1 gigante de las colinas
43-45	1 gólem de carne
46-47	1 hidra de ocho cabezas
48-49	1 acechador invisible
50-51	1d3 hombres-tigre (licántropo)
52-53	1d3 mantícoras
54-56	1 medusa
57-59	1d3+1 minotauros
60-61	1 ogro, bárbaro de 4.º nivel
62-63	1 pudín negro (cieno)
64-65	1 fasmo
66-67	1d3+2 salamandras flámicas
68-69	1d3 mastines sombríos
70-71	1 slaad rojo
72-74	1 espectro
75-76	1d3+1 plagas de ciempiés
77-80	1 masa sombría
81-82	1 vampiro, guerrero de 5.º nivel
83-84	1d4+1 tumularios
85-86	1 yuan-ti abominación
87-88	1 ciempiés monstruoso Gargantuesco
89-90	PNJ gran trasgo guerrero de 5.º nivel y PNJ trasgo, pícaro de 5.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 8.º nivel

Encuentros de dungeon de 8.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 7.º nivel
11-12	1d4+2 canarcontes
13-14	1d4+2 canes trasgueros
15-17	1 behir
18-19	1d3 gauth (contempladores)
20-21	1 bodak
22-23	1 destrachan
24-25	1d3+1 diablos barbados
26-28	1 erinia (diablo)
29-31	1 bralani (eladrin)
32-35	1 formícida capataz y un PNJ humano dominado, bárbaro de 5.º nivel
36-37	1 djinni noble (genio)
38-39	1 ifriti (genio)
40-42	1d3+1 necrarios (necrófagos) y 2d4+1 necrófagos
43-45	1 gigante de piedra
45-46	1 gorgón
49-51	1 hidra de siete cabezas (pirohidra o criohidra)
52-54	1 azotamentes
55-56	1 mohrg
57-58	1d3+1 momias
59-60	1 naga oscura
61-64	1 ogro hechicero
65-66	1d4+1 arañas de fase
67-69	1 sombra mayor
70-71	1d3 esqueletos, megarraptors avanzados
72-73	1 slaad azul
74-75	1 plaga de avispas infernales
76-78	1d3+1 trolls
79-81	1d4+1 engendros vampíricos
82-83	1d3 xorn corrientes
84-86	1d3+1 yuan-ti híbridos
87-88	1d4+1 escarabajos astados gigantes
89-90	1d3 PNJs sauriones, clérigos de 5.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 9.º nivel

Encuentros de dungeon de 9.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 8.º nivel
11-13	1d4+2 canes trasgueros mayores
14-16	1d4+2 basiliscos
17-19	1d4+2 mantos
20-12	1 cavador
22-24	1 vroc (demonio)
25-27	1 diablo óseo
28-30	1d3 diablos, felinos del infierno
31-33	1d3+1 diablos encadenados
34-36	1d3 osos terribles
37-38	1 dragón negro joven adulto
39	1 dragón de bronce juvenil
40-42	1 draña y 2d4+3 arañas monstruosas Medianas (sabandijas)
43-44	1 formícida myrmarca y 2d4+1 formícidas combatientes
45-48	1 gigante de la escarcha
49-52	1 gigante de las colinas y 1d4+2 lobos terribles
53-55	1 avoral (guardinal)
56-58	1 semiinfernal, clérigo de 7.º nivel
59-61	1 hidra de diez cabezas
62-63	1 zelekhut (inevitable)
64-66	1 naga espiritual
67-69	1 saga nocturna
70-72	1 ogro, bárbaro de 4.º nivel y 1d3+3 ogros
73-75	1 slaad verde
76-77	1d3+1 fuegos fatuos
78-81	1d4+1 incorpóreos
82-84	1d3 yuan-ti, abominaciones
85-87	1d3+1 zombis, desgarradores grises
88-90	1d4+2 PNJs humanos, paladines de 5.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 10.º nivel

Encuentros de dungeon de 10.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 9.º nivel
11-12	1d3+1 abolez
13-15	1d3 behir
16-17	1d4+2 gauth (contempladores)
18-20	1d4+1 khuul
21-23	1d4+2 babaus (demonios)
24-26	1 bébilith (demonios)
27-29	1d4+2 digestores
30-33	1d3+1 fantasmas, guerreros de 5.º nivel
34-39	1 gigante del fuego
40-43	1 gólem de arcilla
44-46	1d3+1 gólem de carne
47-49	1 hidra de 9 cabezas (pirohidra o criohidra)
50-52	1d3+1 medusas
53-54	1 naga guardiana
55-57	1d3 ogros hechiceros
58-60	1d3+2 salamandras medias
61-62	1 salamandra noble
63-64	1d3 esqueletos, dragones rojos jóvenes adultos
65-67	1d4+1 slaad rojos
68-70	1 slaad gris
71-73	1d3+1 espectros
74-76	1d3+1 moles sombrías
77-80	1d4+1 xilos
81-83	1d3 xorn ancianos
84-86	Comitiva yuan-ti: 1 abominación, 1d3 híbridos y 1d4+1 puracasta.
87-88	1d3+1 escorpiones monstruosos Enormes (sabandija)
89-90	PNJ drow, mago de 5.º nivel, 1 felino del infierno (diablo) y 1 azotamentes
91-100	Tira en la tabla de 11.º nivel

Encuentros de dungeon de 11.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 10.º nivel
11-13	1d3+1 abolez y 2d4+3 espumarjos
14-18	1 hezrou (demonio)
19-22	1 cobrador (demonio)
23-26	1 diablo punzante
27-30	1 devorador
31-35	1d3+1 ifrit (genios)
36-41	1d4+1 gigantes de las colinas
42-45	1 gólem de piedra
46-49	1d3 avorales (guardinales)
50-52	1 paladín semicelestial
53-56	1 hidra de doce cabezas
57-60	1 gigante de las colinas-jabalí terrible (licántropo)
61-64	1d3+1 mohrg
65-67	1d3+1 nagas oscuras
68-71	1 pudin negro anciano (cieno)
72-75	1d4+1 slaad azules

76-78	1d3+1 plagas de avispas infernales
79-82	1 cazador troll
83-86	1 incorpóreo aterrador
87-90	PNJ gnoll, explorador 5.º nivel, 1d3 acechadores invisibles y 1 sombra mayor
91-100	Tira en la tabla de 12.º nivel

Encuentros de dungeon de 12.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 11.º nivel
11-14	1d3+1 bodak
15-17	1 gran basilisco abisal
18-24	1d3+1 vrocs (demonio)
25-27	1d3+3 destrachan
28-34	1d3+1 diablos óseos
35-38	1 bestia trémula líder de la manada
39-45	1d4+1 gigantes de la escarcha
46-48	1 leonal (guardinal)
49-52	1 hidra de once cabezas (pirohidra o criohidra)
53-55	1 kolyarut (inevitable)
56-58	1d3+2 azotamentes
59-62	PNJ semiorco, bárbaro de 10.º nivel y un PNJ humano, clérigo de 10.º nivel
63-66	1d3+1 nagas espirituales
67-72	1 gusano púrpura
73-77	1 morfolito
78-84	1d3 salamandras nobles
85-90	1d4+1 slaad verdes
91-100	Tira en la tabla de 13.º nivel

Encuentros de dungeon de 13.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 12.º nivel
11-18	1 contemplador
19-24	1 glabrezu (demonio)
25-31	1 diablo gélido
32-33	1 dragón verde adulto
34-35	1 dragón de plata joven adulto
36-41	1 ghaele (eladrin)
42-48	1d3 gigantes de fuego y 1 perro de guerra nessiano (can del infierno)
49-54	1d3+1 gólem de arcilla
55-61	1 gólem de hierro
62-66	1 hidra de doce cabezas (pirohidra o criohidra)
67-70	1 liche, mago de 11.º nivel
71-73	PNJ drow, mago de 10.º nivel y PNJ trasgo, pícaro de 10.º nivel
74-76	1 señor de las momias
80-84	1d3+1 nagas guardianas
85-90	1 slaad de la muerte
91-100	Tira en la tabla de 14.º nivel

Encuentros de dungeon de 14.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 13.º nivel
11-15	1 deva astral (ángel)
16-20	1 clangarconte
21-27	1d3+1 hezrou (demonio)
28-35	1 nálfeshni (demonio)
36-45	1d3+1 diablos punzantes
46-52	2 bestias trémulas líderes de la manada
53-63	2d4+2 gigantes de piedra y un gigante de piedra anciano
64-69	1d3+1 gólem de piedra
70-78	1 señor de los hombres-lobo (licántropo)
79-80	1 noctala (noctumbra)
81-83	1d4+2 PNJs trasgos, pícaros de 10.º nivel
84-90	1 mole sombría horrenda
91-100	Tira en la tabla de 15.º nivel

Encuentros de dungeon de 15.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 14.º nivel
11-17	1 gran basilisco abisal
18-26	1d3 contempladores
27-37	Comitiva demoníaca: 1 glabrezu, 1 súcubo y 1d4+1 vrocs
38-48	Comitiva diabólica: 1 diablo gélido, 2d4+3 diablos barbados, 1d3 diablos óseos
49-58	1d3 ghaele (eladrin)
59-65	1 marut (inevitable)
66-74	1 vampiro de élite
75-82	PNJ gran trasgo, guerrero de 15.º nivel
82-90	PNJ kóbold, hechicero de 15.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 16.º nivel

Encuentros de dungeon de 16.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 15.º nivel
11-15	1 planotáreo (ángel)
16-21	1 canarconte heroico
22-28	1d3 clangarcontes
29-36	Comitiva demoníaca: 1 nálfeshni, 1 hezrou y 2d4+1 vrocs
37-47	1 diablo astado
48-50	1 dragón azul adulto maduro
51-52	1 dragón de oro adulto
53-60	1d3+1 gólem de hierro
61-67	1 gólem de piedra mayor
68-74	1 noctumbra, noctámbulo
75-82	1d4+2 morfolitos
83-90	PNJ hombre lagarto, druida de 15.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 17.º nivel

Encuentros de dungeon de 17.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 16.º nivel
11-20	1 abolez mago
21-30	1d4+2 contempladores
31-43	1 márilith (demonio)
44-45	1 dragón blanco muy viejo
46-47	1 dragón de oropel viejo
48-49	1 dragón de bronce adulto maduro 1 gigante de la escarcha (jarl)
63-73	1 azotamentes, hechicero de 9.º nivel
74-82	PNJ humano, paladín de 15.º nivel y PNJ humano, monje de 15.º nivel
83-90	1d3 PNJs grandes trasgos, guerreros de 15.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 18.º nivel.

Encuentros de dungeon de 18.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 17.º nivel
11-25	1d4+2 devas astrales (ángeles)
26-35	1d3 planotáreos (ángel)
36-38	1 dragón negro muy viejo
39-41	1 dragón (azul o verde) viejo
42-44	1 dragón (rojo o de plata) adulto maduro
45-47	1 dragón blanco venerable
48-62	1 noctoruga (noctumbra)
63-72	1d3 PNJs semiorcos, bárbaros de 15.º nivel y un PNJ humano, bardo de 15.º nivel
73-90	PNJ kóbold, hechicero de 15.º nivel y 1 señor de los hombres-lobo (licántropo)
91-100	Tira en la tabla de 19.º nivel

Encuentros de dungeon de 19.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 18.º nivel
11-21	2d4+5 grandes basiliscos abisales
22-36	1d3 márilith (demonio)
37-49	1d3+1 diablos astados
50-51	1 dragón negro venerable
53-55	1 dragón (azul, verde o de oropel) muy viejo
56-58	1 dragón blanco sierpe
59-61	1 dragón (de bronce o de cobre) viejo
62-64	1 dragón de oro adulto maduro
65-79	1d3+1 gólem de piedra mayores
80-90	1d3+1 PNJs gnolls, exploradores de 15.º nivel
91-100	Tira en la tabla de 20.º nivel

Encuentros de dungeon de 20.º nivel

d%	Encuentros
01-10	Tira en la tabla de 19.º nivel
11-45	1 bálor (demonio)
46-80	1 diablo de la sima
81-85	1 dragón negro sierpe
86-90	1 dragón (rojo o de plata) viejo
91-95	1 dragón de oropel venerable
96-100	1 dragón de cobre muy viejo

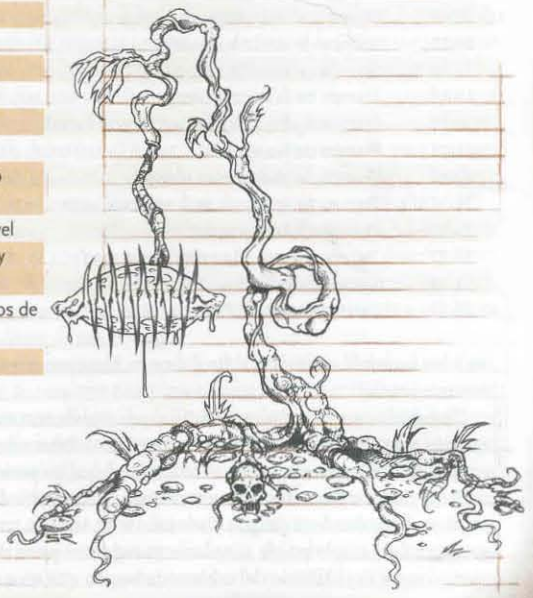


Tabla 3–19: trampas aleatorias VD 1-3

d%	Trampa	VD
01-02	Alambre de púas cruzando el corredor	1
03-05	Descarga de dardos	1
06-07	Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto	1
08-10	Trampa de aguja envenenada	1
11-12	Trampa de bloque oscilante	1
13-14	Trampa de dardo envenenado	1
15-17	Trampa de flecha simple	1
18-20	Trampa de foso oculto	1
21-23	Trampa de foso profundo	1
24-26	Trampa de hoja en el muro	1
27-29	Trampa de hoja segadora	1
30-32	Trampa de lanza	1
33-35	Trampa de rastrillo	1
36-38	Trampa de roca rodante	1
39-40	Cadena de derribo	2
41-43	Caja de moho marrón	2
44-46	Ladrillos desde el techo	2
47-49	Trampa de aguja envenenada	2
50-52	Trampa de foso	2
53-55	Trampa de foso con estacas	2
56-58	Trampa de foso muy oculto	2
59-61	Trampa de foso oculto	2
62-64	Trampa de *infligir heridas leves*	2
65-67	Trampa de jabalina	2
68-70	Trampa de *manos ardientes*	2
71-72	Trampa de red grande	2
73-74	Bloques de roca desde el techo	3
75-76	Péndulo en el techo	3
77-79	Salva de agujas	3
80-81	Trampa de *flecha ácida de Melf*	3
82-83	Trampa de flecha envenenada	
84	Trampa de foso	3
85-87	Trampa de foso con estacas	3
88-90	Trampa de foso oculto	3
91-93	*Trampa de fuego*	3
94-96	Trampa de *manos ardientes*	3
97-98	Trampa de *perdición* prolongado	3
99-100	Trampa de *toque de necrófago*	3

Tabla 3–20: trampas aleatorias VD 4-6

d%	Trampa	VD
01-02	Desplome de columna	4
03-05	*Glifo custodio* (explosión)	4
06-08	Habitación inundable	4
09-11	Trampa de dardo envenado	4
12-14	Trampa de foso	4
15-17	Trampa de foso con estacas	4
18-20	Trampa de foso de boca ancha con estacas	4
21-23	Trampa de foso oculto	4
24-25	Trampa de guadaña en el muro	4
26-28	Trampa de *impronta de la serpiente sepia*	4
29-30	Trampa de *lanzar maldición*	4
31-32	Trampa de *rayo relampagueante*	4
33-35	Descarga de dardos	5
36-37	Estatua móvil asesina	5
38-40	Muro con estacas envenenadas	5
41-42	Pomo de puerta embadurnado con veneno de contacto	5
43-44	Trampa de *asesino fantasmal*	5
45-47	Trampa de *bola de fuego*	5
48-50	Trampa de desplome	5
51-53	Trampa de foso	5
54-56	Trampa de foso con estacas	5
57-59	Trampa de foso con estacas (80' de profundidad)	5
60-62	Trampa de foso oculto	5
63-65	*Trampa de fuego*	5
66-67	Trampa de inundación	5
68-69	Trampa de vapor de polvo de ungol	5
70-72	Bloques con estacas desde el techo	6
73-75	Cuchillas giratorias envenenadas	6
76-78	Descarga de lanzas	6
79-81	*Glifo custodio* (explosión)	6
82-84	Habitación comprimidora	6
85-86	Muro desplomable	6
87-89	Trampa de *descarga flamígera*	6
90-92	Trampa de flecha de draco	6
93-95	Trampa de foso con estacas (100' de profundidad)	6
96-98	Trampa de foso de boca ancha	6
99-100	Trampa de *rayo relampagueante*	6

Tabla 3-21: trampas aleatorias VD 7-10

d%	Trampa	VD
01-03	Cerradura cubierta con bilis de dragón	7
04-06	Descarga de dardos de sangreverde	7
07-10	Habitación llena de agua	7
11-13	Trampa de *barrera de cuchillas*	7
14-17	Trampa de *bruma ácida*	7
18-20	Trampa de *convocar monstruo VI*	7
21-23	Trampa de efluvios somarreros	7
24-26	Trampa de foso muy oculto	7
27-30	Trampa de *relámpago zigzagueante*	7
31-33	Trampa de *tentáculos negros de Evard*	7
34-36	Muro con guadañas con hoja mortal	8
37-39	Trampa de *destrucción*	8
40-42	Trampa de *flecha ácida de Melf*	8
43-45	Trampa de foso muy oculto	8
46-49	Trampa de *invertir gravedad*	8
50-52	Trampa de *palabra del caos*	8
53-55	Trampa de *palabra de poder aturdidor*	8
56-58	Trampa de *rociada prismática*	8
59-61	Trampa de *terremoto*	8
62-65	Trampa de vapor de bruma de la demencia	8
66-68	Techo aplastante	9
69-71	Tirador untado con veneno de contacto	9
72-74	Trampa de foso de boca ancha	9
75-77	Trampa de foso de boca ancha con estacas envenenadas	9
78-80	Trampa de *nube incendiaria*	9
81-84	Habitación aplastante	10
85-88	Trampa de paredes aplastantes	10
89-91	Trampa de *consumir energía*	10
92-94	Trampa de *jaula de fuerza* y *convocar monstruo VII*	10
95-97	Trampa de foso con estacas envenenadas	10
98-100	Trampa de *lamento de la banshee*	10

on y los recortables que hay al final de este libro para jugar una aventura con miniaturas.

Cuando crees una aventura, identifica cada área de encuentro con un número (y márcalo en el mapa donde corresponda). Estos números no se corresponden necesariamente con el orden en el que los personajes visitarán las áreas de encuentro, sino que te servirán para saber dónde están los personajes y hacia dónde se dirigen. Cada una de las áreas de encuentro en esta aventura de ejemplo puede simularse usando una parte del dungeon de ejemplo que hay al dorso del tablero de batalla que viene en este libro.

Texto sombreado: los ejemplos incluyen textos sombreados, que son los que debes leer a los jugadores. El texto sombreado indica todo aquello que los PJs ven a primera vista al entrar en una zona (y por lo tanto, para el que hace el mapa es muy práctico). No incluye todo aquello que está escondido, como las trampas, los monstruos o los objetos que están fuera de la línea de visión de los PJs.

No tienes por qué poner estos textos sombreados en tus notas, pero asegúrate de tener a mano lo que necesites para describir el área de forma rápida e interesante. Asegúrate de no incluir descripciones de cosas que los

PJs no pueden saber y evita describir emociones de los PJs (del tipo "Te acobardas..."). Estaría bien que incluyeras pistas como el comentario de las telarañas en el texto sombreado del área 1 que encontrarás más adelante, pero hazlo de manera que no destaque. Lo mejor para escribir un texto sombreado sobre lo que percibirán los personajes cuando entren en un lugar es imaginarte qué verías, oirías, olerías o sentirías si fueras tú quien entrara en él, de manera que puedas anotar la información de forma concisa.

LA BODEGA DEL MONASTERIO

El monasterio, que fue destruido hace unos 20 años cuando lo atacaron los gnolls, ahora no son más que ruinas ennegrecidas por el fuego. La parte interesante está bajo tierra, en las bodegas y las criptas que hay bajo las ruinas. Los personajes han viajado hasta el monasterio y, después de investigar un poco, han descubierto una escalera que desciende hacia la oscuridad. Cuando descienden, se encuentran en el área 1.

1. Cámara de entrada (NE 3)

Esta húmeda habitación tiene un techo abovedado de 20' de altura en su parte central. Las paredes son de albañilería (bloques de piedra trabajada) y el suelo es de toscas baldosas. Hay pequeñas telarañas que ocultan el techo.

Para representar esta cámara, usa la habitación de 4 por 4 casillas de la parte izquierda del mapa de dungeon (la habitación que está al lado de la habitación de 4 por 5 casillas). Puedes usar los recortables que se encuentran en las últimas páginas de este libro para marcar la ubicación del mobiliario específico, como pueden ser las puertas y el tesoro. Para empezar, coloca uno de los recortables de escalera en el corredor de 2 casillas de ancho que se extiende desde la pared norte de esta habitación (e ignora la pared que hay entre la habitación y el corredor). La aventura comienza cuando los personajes descienden por la escalera y se encuentran en el interior de la habitación. Además de lo que saben los personajes por el texto en gris, la habitación tiene otras características que serán evidentes para los PJs a medida que investiguen el lugar. Una de las primeras cosas que verán es una puerta en la pared este (coloca un recorte de puerta sobre cualquier casilla que se encuentre en la pared que hay entre esta habitación y la del este. También advertirán enseguida un montón de basura en el centro del suelo y otro en la esquina noroeste; puedes usar los recortables que representan los escombros para mostrar la ubicación de ambas cosas.

Hay un montón de vainas, pieles, huesos, cáscaras de araña y mugre amontonados de forma repugnante en medio de la habitación. Hace falta pasar una prueba de Avistar (CD 22) para detectar las criaturas (una araña y sus crías; lee más adelante) que se esconden en la telaraña. El montón de basura del centro de la sala contiene el tesoro.

La CD para Avistar la araña al acecho es intencionadamente difícil, pero no está fuera del alcance de los PJs a los que va dirigido (en este caso, todos de 1.er nivel).

Hay diez sacos de harina y grano llenos de moho, apilados en la esquina noroeste. La tela de los sacos se rasga fácilmente, mostrando su contenido echado a perder. Uno de los sacos contiene la trampa.

La sólida puerta de roble que hay al este no está cerrada con llave, pero sí atascada (CD 16 para abrirla). Cualquiera que esté por aquí y pase una prueba con éxito de Escuchar (CD 12) oirá un sonido aullante que asciende y desaparece. En realidad es solamente una fuerte brisa que inunda el área 2. Tan pronto como se abra la puerta, la corriente de aire irrumpirá en forma de una ráfaga en la nueva estancia, apagando todas las antorchas y, posiblemente (50% de posibilidades), también las linternas. Las antorchas no se pueden encender de nuevo mientras la puerta esté abierta.

La baja CD de la prueba de Escuchar está puesta intencionadamente (te interesa que los PJs escuchen el aullido y se asusten pensando que se trata de un fantasma o algo similar). Acuérdate también de anotar la CD para una puerta atascada o cerrada con llave.

Criaturas: en el interior de la telaraña que hay en el techo de la sala hay una araña monstruosa Pequeña y sus seis crías Menudas. Si los PJs no ven a la araña Pequeña, ésta se dejará caer encima de cualquier personaje que esté en el centro de la sala (una acción de movimiento). Una tirada de ataque de toque con éxito indica que la araña se posa encima del personaje. Las arañas Menudas se quedan en la telaraña y comen de los pequeños alimentos que se han quedado atrapados en ella. Sólo descienden de la telaraña cuando hay comida que ya ha sido inmovilizada por la araña más grande.

Si los PJs queman la telaraña, las seis arañas jóvenes morirán y la adulta (si está en ella) sufrirá 1d6 puntos de daño y arderá durante 8 asaltos.

Araña monstruosa Pequeña (1): pg 7.

Arañas monstruosas Menudas (6): pg 2 cada una.

Tesoro: esparcidas en medio del montón de basura que hay en medio de la habitación hay 19 pp y una calavera de trasgo con un granate de 50 po en su interior. Sólo se darán cuenta de la existencia de la gema si pasan una prueba de Buscar (CD 15).

Trampa: uno de los sacos que hay en la esquina suroeste tiene moho amarillo en su interior. Si se le molesta estallará y todos los que estén en un radio de 10' deberán pasar un TS de Fortaleza (CD 15) o sufrirán 1d6 puntos de daño de Constitución. Un minuto después, todos los que se hubieran expuesto a la explosión inicial deberán pasar un nuevo TS (igual CD) o sufrirán 2d6 puntos de daño de Constitución, hayan sufrido o no daño en la exposición inicial.

No es necesario escribir todas las reglas, tal y como hemos hecho con el moho amarillo. Puedes añadir este nivel de detalle en tus descripciones si es que lo necesitas, o simplemente anotar el libro y la página donde está descrito.

2. Habitación del agua

Hay una corriente de agua de unos 3' a 5' de profundidad que fluye con rapidez; entra por un pasadizo situado al norte de esta habitación, toscamente excavada, y sale por otro que hay al sur. Hacia el sur forma un estanque de unos 4' de profundidad en el borde y unos 7' de profundidad en el centro. Su interior es el hogar de un grupo de peces ciegos de color blanco y en las rocas cercanas se pueden ver algunos cangrejos ciegos, también blancos.

Un buen ejemplo de lo que no se incluye en una descripción es el hecho de que el agua está muy fría, pues no hay manera de que los personajes lo puedan saber con un simple vistazo desde la puerta. Los personajes que simplemente den una ojeada y se vayan no descubrirán el esqueleto que está sumergido y mucho menos los útiles objetos que hay debajo de éste.

Esta cámara se encuentra representada en la habitación de 4 por 5 casillas adyacente al área donde comienza la aventura. El estanque ocupa la zona de 2 por 2 casillas de la esquina suroeste de la cámara.

La única manera de salir de esta habitación, aparte de la puerta por la que han entrado los PJs, es una puerta secreta de la pared sur en la esquina suroeste de la cámara. Localizarla requiere una prueba de Buscar de CD 18 (*no pongas un recorte en el mapa para representar esta puerta hasta que los PJs la descubran*).

Los monjes que una vez vivieron aquí trabajaron en esta caverna natural para ampliarla. Una corriente de aire muy fuerte impide que las antorchas puedan iluminar el lugar. La habitación se usaba para recoger agua para el monasterio y aquí quedan ocho barriles podridos alineados a lo largo de la pared oeste. También hay algunos cubos aquí y allá.

En unas ruinas es complicado saber para qué servía una habitación, y más aún si ahora se usa para algo distinto (o no se usa). Tus descripciones pueden ayudar a hacerse una idea de para qué servía, de manera que se recuerda a los personajes que este lugar tiene su propia historia y que no es solamente un lugar de aventuras.

En el fondo del estanque se encuentra el esqueleto del abad recubierto de cal. Si no se pasa con éxito una prueba de Avistar (CD 15), parecerá una formación mineral inusual. Entre los dedos, el esqueleto sostiene una pieza enrollada de vitela o pergamino. Si se tocan los restos, la acción hará que un tubo al lado del esqueleto se desprenda de su posición, que se llevará la corriente a no ser que un personaje se tire inmediatamente al agua helada para cogerlo. Para hacer esto se requiere una prueba de Nadar (CD 13) y una tirada de ataque contra la CA del tubo (CA 14, modificada por el tamaño y, en este caso concreto, por la velocidad). Si los personajes

no actúan rápidamente, el tubo se va corriente abajo y se pierde en un asalto. El tubo contiene el tesoro.

Para los personajes será difícil atrapar el mapa a no ser que reaccionen con rapidez y saquen una buena tirada. Sin embargo, la recompensa es muy buena, pues este mapa muestra un pasaje secreto que, de lo contrario, probablemente no descubrirían.

Tesoro: dentro de este tubo impermeable de marfil hay un mapa de vitela manchado por alguna que otra filtración de agua.

Según como decidas hacerlo, este mapa puede representar las demás habitaciones de la bodega del monasterio (si quieres desarrollarlas y continuar con la aventura) o algún otro sitio que quieras usar como trampolín para otras aventuras.

3. Cámara ceremonial vacía

Esta habitación grande y cuadrada parece un callejón sin salida. La bóveda arqueada que forma su techo se eleva hasta 25' en su parte central. En el lado este de la cámara, una corriente de agua de 5' de ancho va de norte a sur.

Este área puede representarse mediante la habitación de 3 por 5 casillas que está al sur del área de la que vienen los PJs (ignora las paredes que bloquean las dos casillas de la esquina sureste).

Después de la muerte de un creyente, los monjes traían aquí su cuerpo, lo purificaban y lo trasladaban a su lugar final de reposo en las criptas. Aquí había una plataforma de madera puesta contra la pared, que servía de estrado en el que hacer una ceremonia, y que era también el medio para acceder a una puerta secreta que conduce a las criptas que hay en dirección oeste. La plataforma ya no está en este sitio desde hace mucho años; cuando estaba aquí, se elevaba hasta unos 9' por encima del suelo y la parte inferior de la puerta secreta empezaba 1' por encima de la plataforma. Hay dos agarraderas justo por encima del nivel de la desaparecida plataforma y que parecen poco más que protuberancias de la pared: pero, cuando se empujan simultáneamente, abren una porción de la pared de 5' por 5' que, con un gran rechinar, sale al exterior.

Para seguir avanzando por la bodega del monasterio, los PJs deberán resolver el enigma de cómo abrir el pasadizo secreto. Los dos agarraderas que es necesario empujar simultáneamente están a 10' del suelo, en las casillas adyacentes a la esquina suroeste de la habitación. Antes de que los personajes empiecen a suponerlo, deberán enfrentarse a los otros ocupantes de la habitación.

Criaturas: tres necrófagos que están al acecho en el extremo este de esta cámara al otro lado de la corriente de 5' de ancho. Se abalanzan para atacar a los PJs en cuanto todos ellos hayan entrado en esta cámara.

Necrófagos (3): pg 13, 13, 18.

A partir de aquí

Si usas estas tres áreas de encuentro al comienzo de una aventura en los pasillos y cámaras que hay bajo el monasterio, podrás llevar la aventura en la dirección que quieras después de que los PJs se ocupen de los necrófagos y descubran cómo abrir la puerta secreta. Esa puerta podría llevar a un largo corredor plagado de trampas (para impedir que los saqueadores entren en las criptas), podría proporcionar una salida hacia una enorme cámara con numerosos pasillos diferentes que llevan fuera de aquí... o cualquier otra cosa en la que puedas pensar.

ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS

Aquí están los bloques de estadísticas (una forma condensada de las estadísticas de criatura) de las criaturas mencionadas anteriormente. Estos bloques muestran toda la información que se necesita para jugar el encuentro con las arañas y el de los necrófagos. Parta tener información sobre cómo leer un bloque de estadísticas, consulta la página siguiente.

En tus propias anotaciones puedes escribir esta información de manera tan detallada como desees. Lo mejor es que al principio incluyas toda la información que necesites; más adelante, a medida que te familiarices con las habilidades de las criaturas a través de varios encuentros, ya lo irás anotando de forma más abreviada (por ejemplo: necrófagos, pg 13 cada uno, fiebre de necrófago, parálisis, tipo muerto viviente).

Araña monstruosa Pequeña (1): VD 1/2 ; sabandija Pequeña; DG 1d8; pg 7; Inic +3 (Des); Vel 30', Tr 20'; CA 14, toque 14, desprevenido 11; Atq base +0; Pre -6; Atq +4 c/c (1d4-2 y veneno, mordisco); Atq compl +4 c/c (1d4-2 y veneno, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE Veneno, telaraña; CE sentido de la vibración, rasgos de sabandija; AL N; TS Fort +2, Ref +3, Vol +0; Fue 7, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +12*, Esconderse +11*, Saltar +4, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 10, inicial y secundario 1d3 Fue.

Telaraña (Ex): esta araña produce seda. Las arañas pueden esperar en sus telarañas y, cuando una víctima pasa por debajo, descienden silenciosamente sobre ellas, sujetas a una fina hebra de seda. Una única hebra de seda es lo suficientemente fuerte para sostener a la araña y a una presa del mismo tamaño. *Las arañas monstruosas obtienen un bonificador +8 de capacidad en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando usan sus telarañas.

Las arañas tejedoras pueden lanzar una telaraña ocho veces al día. Este ataque es similar al ataque con una red, pero su alcance máximo es de 50', con un incremento de distancia de 10', y es efectivo contra criaturas hasta una categoría de tamaño más pequeñas. La telaraña atrapa a la víctima y no deja que se mueva. La criatura atrapada de esta manera puede escapar si supera una prueba de Escapismo (CD 15) o la rompe con una prueba de Fuerza (CD 14). Las dos son acciones estándar.

Las arañas tejedoras a menudo crean finas láminas de red pegajosa. Las criaturas que se aproximen a ellas deben superar una prueba de Avistar (CD 20) para detectar la telaraña; de lo contrario, tropiezan con ella y se quedan atrapadas como si hubieran sufrido un ataque con éxito. Los intentos de escapar o de romper la telaraña obtienen un bonificador +5 si la criatura atrapada tiene algún lugar donde caminar o donde agarrarse mientras tira para liberarse. Cada sección de 5' tiene 4 pg y las telas tienen una Reducción del daño (RD) 5/fuego.

La araña monstruosa puede moverse por la tela a su velocidad de trepar y puede conocer con exactitud la posición de una criatura que toque la red.

Sentido de la vibración (Ex): una araña monstruosa puede detectar y localizar a cualquier criatura u objeto que esté en contacto con el suelo a menos de 60', o a cualquier criatura u objeto que esté en contacto con la telaraña con alcance ilimitado.

Rasgos de sabandija: visión en la oscuridad hasta a 60'. Descerebrada; no tiene puntuación de Inteligencia, y es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, pautas, fantasmagorías y efectos de moral).

Arañas monstruosas Menudas (6): VD 1/4 ; sabandijas Menudas; DG 1/2 d8; pg 2 cada una; Inic +3; Vel 20', Tr 10'; CA 15, toque 15, desprevenido 12; Atq base +0; Pre -12; Atq +5 c/c (1d3-4 y veneno, mordisco); Atq compl +5 c/c (1d3-4 y veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE veneno, telaraña; CE sentido de la vibración, rasgos de sabandija; AL N, TS Fort +2, Ref +3, Vol +0; Fue 3, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +12*, Esconderse +15*, Saltar +0, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 10, inicial y secundario 1d2 Fue.

Telaraña (Ex): las telarañas de este encuentro las ha creado su madre; consulta los datos de la araña monstruosa Pequeña. *Las arañas monstruosas obtienen un bonificador +8 de capacidad en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando usan sus telarañas.

Estas arañas monstruosas pueden moverse a lo largo de la red que teje su madre a su velocidad de trepar y pueden detectar la posición exacta de cualquier criatura que toque la telaraña.

Sentido de la vibración (Ex): una araña monstruosa puede detectar y localizar cualquier criatura u objeto que esté en contacto con el suelo a menos de 60', o cualquier criatura u objeto que esté en contacto con la telaraña con alcance ilimitado.

Rasgos de sabandija: visión en la oscuridad hasta a 60'. Descerebrada; no tiene puntuación de Inteligencia, y es inmune a todos los efectos enajenadores (hechizos, compulsiones, pautas, fantasmagorías y efectos de moral).

Necrófagos (3): VD 1; muertos vivientes Medianos; DG 2d12; pg 13, 13, 18; Inic +2; Vel 30'; CA 14, toque 12, desprevenido 12; Atq base +1; Pre +2; Atq +2 c/c (1d6+1 y parálisis, mordisco); Atq compl +2 c/c (1d3 y parálisis, garras); Espacio/Alcance 5'/5'; AE fiebre de necrófago, parálisis; CE resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente; AL CM; TS Fort +0, Ref +2, Vol +5; Fue 13, Des 15, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Equilibrio +6, Esconderse +6, Moverse sigilosamente +6, Saltar +5, Trepar +5; Ataques múltiples (consulta el *Manual de monstruos*), Sutileza con un arma (mordisco).

Fiebre de necrófago (Sb): los que sufran el mordisco del necrófago deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o sucumbirán a la fiebre de necrófago (periodo de incubación 1 día, daño 1d3 Con y 1d3 Des). Un humanoide que muera de fiebre de necrófago revive como necrófago al día siguiente a medianoche (ver el *Manual de monstruos* para más información).

Parálisis (Ex): todo aquel que sea mordido o tocado por las garras del necrófago debe superar un TS de Fortaleza (CD 12) o quedará paralizado 1d4+1 minutos. Los elfos son inmunes a esta parálisis.

Rasgos de muerto viviente: visión en la oscuridad hasta los 60'. Inmune al veneno, los efectos mágicos de *dormir*, a la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad, y a los efectos de muerte. No se ve afectado por heridas críticas, daño no letal, consunción de característica ni consunción de energía. Inmune a los efectos que requieran una salvación de Fortaleza (a no ser que el efecto también funcione sobre objetos o sea inofensivo). No puede morir a causa del daño masivo, pero queda destruido inmediatamente si se le reduce a 0 puntos de golpe o menos. No se ve afectado por los conjuros o aptitudes de *revivir a los muertos* o *reencarnar*.



BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

Todo personaje y criatura del D&D posee numerosas aptitudes y características diferentes. El bloque de estadísticas de una criatura resume estos atributos.

Al final de la aventura de ejemplo anterior, se proporcionaban bloques de estadísticas para las arañas y los necrófagos con que se encontraban los PJs. Esta información se ha sacado de las secciones de *Manual de monstruos* para esas criaturas y se presenta aquí de forma abreviada. Muchas aventuras publicadas contienen, para comodidad del usuario, bloques de estadísticas para las criaturas que incluyen, evitando que tengas que buscar la información en uno de los libros básicos (normalmente el *Manual de monstruos*) para poder dirigir la aventura.

Algunos bloques de estadísticas son menos detallados que otros, a veces debido a que esos personajes o criaturas son "jugadores insignificantes" (plebeyos u otros PNJs sin importancia) y a veces porque sólo ciertos aspectos de la aptitudes de la criatura son relevantes para la aventura.

Por ejemplo, el bloque de estadísticas de un dragón de oro sólo debería hacer mención a que el dragón puede respirar bajo el agua si el lugar donde se encuentra incluye una masa de agua lo bastante grande como para que esta aptitud pudiera ser útil.

A continuación está el resumen de los elementos principales del bloque de estadísticas. Todos los términos utilizados en este resumen se discuten con más detalle en algún otro lugar de las reglas. Para ejemplos de bloques de estadísticas para varios tipos de personajes, consulta los PNJs de ejemplo del capítulo 4. Para ejemplos de bloques de estadísticas para distintos tipos de criaturas, consulta 'Familiares' en las págs. 200 a 204.

Nombre: la palabra o frase que identifica a la criatura.

Raza y clase: se proporciona sólo para personajes con niveles.

VD: el VD de una criatura individual de este tipo.

Tamaño y tipo: la categoría de tamaño de la criatura y su tipo (y subtipo o subtipos, si procede).

DG: los DG de la criatura (y todos los puntos de golpe que gane o pierda debido a su modificador de Constitución).

pg: el total de puntos de golpe de la criatura (por lo general la media de todos sus DG).

Inic: el modificador de la criatura en las pruebas de iniciativa.

Vel: la velocidad base por tierra de la criatura, seguida de las velocidades para otros modos de movimiento, si es aplicable.

CA: la CA de la criatura contra los ataques más comunes, seguida de la CA contra ataques de toque (que ignoran armadura) y de la CA cuando está desprevenida (o en cualquier otro momento en el que no se permita usar el bonificador de Destreza a la CA).

Atq base: el ataque base de la criatura sin modificadores.

Pre: el bonificador de presa de la criatura (ataque base + modificador de tamaño + bonificador de Fue).

Atq: el ataque único que realiza la criatura cuando lleva a cabo una acción de ataque (bonificador de ataque modificado dependiendo de si es cuerpo a cuerpo o a distancia, cuánto daño inflige el ataque, y el arma utilizada para el ataque).

Atq compl: todos los ataques físicos que la criatura puede hacer cuando lleva a cabo una acción de ataque completo (generalmente es lo mismo que el apartado 'Atq').

Espacio/Alcance: qué espacio cuadrático ocupa en el tablero de batalla y cuánto se extiende su alcance natural. La gran mayoría de las criaturas tienen un espacio/alcance de 5'/5'; de este modo, un bloque de estadísticas podría omitir este apartado a no ser que sea diferente del "por defecto".

AE: los ataques especiales de la criatura (algunos de los cuales puede que se describan con más detalle en el párrafo 'Habilidades y dotes').

CE: las cualidades especiales de la criatura (algunas de las cuales puede que se describan con más detalle en el párrafo 'Habilidades y dotes')

AL: la abreviatura de una o dos letras que denota el alineamiento de la criatura.

TS: los bonificadores a los Tiros de salvación de la criatura.

Puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica de la criatura en el orden habitual (Fue, Des, Con, Int, Sab, Car).

Habilidades y dotes: en un párrafo aparte, una lista de todos los modificadores de habilidad y dotes de la criatura.

Detalles: a continuación se cubren los ataques especiales y cualidades especiales que necesitan más explicación.

Conjuros conocidos: para hechiceros y miembros de otras clases que no preparan conjuros.

Conjuros preparados: para magos, clérigos y miembros de otras clases que preparan conjuros. El bloque de estadísticas de un clérigo también incluye los dominios a los que tiene acceso (los conjuros de dominio tie-

nen un asterisco en la lista de conjuros preparados), su deidad (si es aplicable) y los poderes concedidos por su dominio.

Libro de conjuros: de forma opcional (además de los conjuros preparados), puede que quieras proporcionar el contenido del libro de conjuros de un lanzador en su bloque de estadísticas (ver los magos PNJs de ejemplo de la pág. 121 para ver cómo son). la información puede ser importante para un PNJ al que los personajes se encuentren repetidamente a lo largo de varios días (para que pueda preparar conjuros diferentes en días distintos).

Posesiones: una lista de objetos que la criatura o personaje esté llevando puestos o con los que cargue.

Obviamente, cualquier bloque de estadísticas que crees para tu propio uso puede ser tan resumido u detallado como tú necesites. Si lo único que importa de verdad en un encuentro son los puntos de golpe de la criatura, la CA y los bonificadores de ataque, entonces esas son las únicas características de las que tendrás que tomar nota.

Usa tus propios bloques de estadísticas para ir directamente al grano durante la partida, al permitirte tener al alcance de la mano todo lo que necesites; pero no te sientas obligado a que tu bloque de estadísticas tenga que proporcionar todas las posibles para cualquier criatura (a no ser que quieras que sea así, claro).

ENCUENTROS AL AIRE LIBRE

Al aire libre, los dragones cruzan el cielo buscando presas terrestres mientras que las tribus de grandes trasgos acechan a sus víctimas. Un ankheg surge ruidosamente de la tierra y las arañas monstruosas descienden de los árboles.

Los encuentros y las aventuras al aire libre pueden ser tan interesantes como los que suceden bajo tierra, pero en cierta manera son diferentes: los personajes tienen más libertad para moverse. En un dungeon, los personajes están constreñidos por las puertas y los pasillos pero en el bosque pueden viajar en la dirección que deseen.

El aire libre puede ser liberador para los personajes, y obliga al DM a ser flexible. No tienes que tener el mapa de cada una de las casillas de 5' de las montañas Abbor-Alz antes de que comience la aventura, pero deberías ser capaz de dibujar el terreno del área inmediata cuando el dragón rojo surque el cielo. Además, deberías saber (en términos generales, al menos) qué van a encontrar los personajes si cruzan ese risco o vadean ese arroyo.

Una segunda diferencia entre las aventuras al aire libre y las de dungeon es la posibilidad de retirada. En un dungeon, los PJs pueden por regla general retirarse y recuperarse sin demasiadas dificultades, pero el terreno al aire libre está por definición lejos de las comodidades de la civilización, por lo que los personajes deberán depender más de sus propios recursos. Probablemente no haya un templo amigo repleto de sanadores en medio del pantano impenetrable que los personajes están intentando cruzar, así que el clérigo PJ tendrá que ocuparse de la curación de todo el grupo. No hay posada, así que algunos personajes tendrán que quedarse despiertos y hacer guardia mientras los demás duermen. Y si los personajes son acosados por enemigos, no hay ningún lugar seguro al que huir, o al menos no hay ninguno cerca.

Por último, las aventuras al aire libre difieren de las de dungeon en que a menudo son secundarias con respecto a los objetivos a largo plazo de los personajes. Las aventuras al aire libre suelen implicar un viaje por el campo hasta un destino específico, no explorar el terreno al aire libre en sí. Un dungeon es un lugar al que viajas, pero el terreno al aire libre es un lugar de paso. Los personajes se sienten menos inclinados a perder el tiempo sin una buena razón, porque suelen estar de camino hacia algún otro sitio.

Por razones obvias, al aire libre las puertas, los suelos y las paredes son escasos y muy distantes, y en su lugar los personajes tendrán que enfrentarse a todo tipo de obstáculos, desde árboles imponentes hasta arenas movedizas, mientras se abren paso a través del terreno. Los tipos de peligros a los que se enfrentarán dependen tanto del tipo de terreno (bosque, montaña, etc) como del clima (cálido, templado o frío).

PERDERSE

Hay muchas formas de perderse al aire libre. Seguir una carretera, un sendero o alguna característica del terreno como una corriente o la costa evita cualquier posibilidad de perderse, pero los viajeros que emprenden el viaje campo a través pueden llegar a desorientarse, sobre todo en condiciones de escasa visibilidad o en un terreno difícil.

Escasa visibilidad: en cualquier momento en el que los personajes no logren ver al menos a 60' de distancia, podrían llegar a perderse. Los personajes que viajen a través de la niebla, la nieve o un aguacero podrían perder con facilidad la aptitud de ver los puntos de referencia que no se encuentren cerca de ellos. De forma similar, los personajes que viajen por la noche también pueden correr ese riesgo dependiendo de la calidad de sus fuentes de luz, lo mucho que ilumine la luna, y si tienen visión en la oscuridad o en la penumbra.

Terreno difícil: cualquier personaje que esté en bosque, páramo, colina o montaña puede perderse si se sale del sendero, el camino, la corriente o cualquier otra ruta obvia. Los bosques son especialmente peligrosos debido a que ocultan los puntos de referencia lejanos y hacen difícil ver el sol o las estrellas.

Posibilidades de perderse: si existen condiciones que hagan posible perderse, el personaje que abre camino deberá superar una prueba de Supervivencia o se perderá. La dificultad de esta prueba dependerá del terreno, de las condiciones de visibilidad y de si dispone o no de un mapa del área por la que viaja. Consulta la tabla siguiente y usa la CD más alta que proceda.

	CD de Supervivencia		CD de Supervivencia
Páramo o colina, con mapa	6	Poca visibilidad	12
Montaña, con mapa	8	Montaña, sin mapa	12
Páramo o colina, sin mapa	10	Bosque	15

Un personaje con un mínimo de 5 rangos en Saber (geografía) o Saber (local) con respecto al área por la que está viajando obtiene un bonificador +2 en esta prueba.

Tira una vez por hora (o fracción) que se dedique al movimiento local o por tierra para ver si los viajeros se pierden. En el caso de que el grupo se mueva junto, sólo el personaje que dirige la marcha realiza la prueba (*Nota:* haz esta prueba en secreto, pues los personajes no deben darse cuenta muy pronto de que están perdidos).

Efectos de perderse: si un grupo se pierde, ya no está seguro de si se mueve en la dirección en la que pretendía viajar. Determina al azar la dirección hacia la que viaja realmente el grupo durante cada hora de movimiento local o por tierra. El movimiento de los personajes continúa siendo aleatorio hasta que se tropiecen con un punto de referencia que no puedan pasar por alto, o hasta que reconozcan que están perdidos e intenten recuperar el rumbo.

Reconocer que estás perdido: una vez por hora de viaje aleatorio, cada personaje del grupo puede intentar una prueba de Supervivencia (CD 20 - 1 por hora de viaje aleatorio) para reconocer que ya no están seguros de su dirección de viaje. Algunas circunstancias pueden hacer obvio que los personajes están perdidos; si esperaban alcanzar un punto en menos de una hora pero han pasado tres o cuatro horas sin rastro de su destino, mala señal.

Establecer un nuevo rumbo: un grupo perdido tampoco tiene muy claro cómo determinar en qué dirección deberían viajar para alcanzar un objetivo deseado, aunque sea un objetivo como "el punto en el que dejamos el sendero y nos metimos en este cochino bosque". Para determinar la dirección de viaje correcta una vez el grupo se ha perdido se requiere una prueba de Supervivencia (CD 15, +2 por hora de viaje aleatorio). Si un personaje falla esta prueba, elige una dirección aleatoria como dirección "correcta" para reanudar el trayecto (*Nota:* de nuevo, esta prueba debería hacerse en secreto; los personajes perdidos puede que crean que saben el camino por el que viajan después de recuperar el rumbo, pero podrían estar completamente equivocados).

Una vez que los personajes están viajando hacia el nuevo rumbo, correcto o incorrecto, pueden perderse otra vez. Si las condiciones siguen haciendo posible que los viajeros se pierdan, tira una vez por hora de via-

je tal como se describe en 'Posibilidades de perderse' para ver si el grupo mantiene su nuevo rumbo o comienza a moverse al azar otra vez.

Direcciones contradictorias: es posible que varios personajes quieran determinar la dirección correcta a seguir después de perderse. Está bien. Se hace en secreto una prueba de Supervivencia por cada personaje, después les dices a los jugadores cuyos personajes hayan tenido éxito la dirección correcta que tomar, y a los que tengan personajes que hayan fallado, una dirección aleatoria que crean que es la auténtica (*Nota:* unas cuantas tiradas superfluas de dado tras la pantalla pueden hacer menos aparente qué personajes tienen razón y qué otros se equivocan).

Recuperar el rumbo: hay varias maneras de dejar de estar perdido. Primera, si un personaje establece con éxito un nuevo rumbo y lo sigue hasta el destino al que intentan llegar, ya no estarán perdidos. Segunda, los personajes que están siguiendo un movimiento aleatorio pueden tropezarse con un punto de referencia inconfundible. Tercera, si las condiciones mejoran de repente (la niebla desaparece, o sale el sol) los personajes perdidos pueden intentar establecer un nuevo rumbo, tal como se describió antes, con un bonificador +4 en su prueba de Supervivencia. Por último, la magia del estilo de *encontrar la senda* puede hacer que el rumbo quede claro.

TERRENO DE BOSQUE

El terreno de bosque puede dividirse en tres categorías: despejado, intermedio y denso. Un bosque inmenso podría contener las tres categorías, con terreno más despejado en la parte exterior y bosque denso en su interior.

La siguiente tabla describe en términos generales las posibilidades de que una casilla determinada tenga un elemento de terreno en ella. No deberías tirar para cada casilla, sino que deberías usar los porcentajes de la tabla siguiente como guía en los mapas que crees.

CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO DE BOSQUE

	Categoría de bosque		
	Despejado	Intermedio	Denso
Árboles comunes	50%	70%	80%
Árboles inmensos	—	10%	20%
Maleza rala	50%	70%	50%
Maleza espesa	—	20%	50%

Árboles: los más importantes elementos del terreno en un bosque son obviamente los árboles. Coloca un punto en el centro de cada casilla en la que decidas colocar un árbol, y no te preocupes por la ubicación exacta del árbol dentro de la misma. Una criatura que se encuentre en la misma casilla que un árbol obtiene un bonificador +2 a la CA y un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos (estos bonificadores no se apilan con los bonificadores de cobertura de otras fuentes). La presencia de un árbol no afecta de otro modo al espacio de lucha de una criatura, porque se supone que la criatura está usando el árbol para sacar ventaja cuando puede. El tronco de un árbol común tiene CA 4, dureza 5 y 150 pg. Una prueba de Trepar (CD 15) es suficiente para trepar por el árbol.

Los bosques intermedios y densos poseen también árboles inmensos. Estos árboles ocupan una casilla entera y proporcionan cobertura a cualquiera que esté detrás de ellos. Poseen CA 3, Dureza 5, y 600 pg. Al igual que sus equivalentes más pequeños, se necesita una prueba de Trepar (CD 15) para trepar por ellos.

Maleza: enredaderas, raíces y otros arbustos bajos cubren la mayoría del bosque. Moverse por un espacio cubierto por maleza rala cuesta 2 casillas de movimiento, y proporciona ocultación. La maleza incrementa 5 la CD de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente. En la maleza espesa es fácil esconderse, concediendo un bonificador de circunstancia +5 en las pruebas de Esconderse. Correr y cargar resulta imposible.

Cubierta vegetal: es común entre los elfos y otros habitantes de los bosques vivir en plataformas elevadas por encima del suelo. Estas plataformas de madera suelen tener puentes de cuerda (descritos en la página 64) entre ellas. Para llegar hasta las casas en los árboles, los personajes normalmente suben por las ramas (Trepar CD 15), usan escaleras de cuerda (Trepar CD 0) o emplean elevadores de poleas (que están construidos para que lleguen hasta una altura en pies equivalente a una prueba de Fuerza, hecha cada asalto como acción de asalto completo). Las criaturas que hay en las plataformas o en las ramas de la cubierta vegetal se considera que tienen cobertura al luchar contra criaturas que estén en el suelo, y en bosques intermedios y densos tienen también ocultación.

TABLA DE ENCUENTROS DE EJEMPLO PARA UN BOSQUE TEMPLADO (NE 6)

d%	Encuentro	NE medio
01-04	1d4+3 dríadas	8
05-10	1 ent	8
11-16	PNJ hombre lagarto, druida de 5.° nivel, y 2 centauros	7
17-19	1 ninfa	7
20-25	1d4 unicornios	7
26-33	1d6+1 lobos	7
34-43	1d4 centauros	6
44-51	1d4 lobos terribles	6
52-61	1d3 osos lechuzas	6
62-69	1d3 pixis	6
70-73	1 necrario (necrófago) y 2 necrófagos	5
74-79	PNJ gnoll, explorador de 5.° nivel	5
80-85	1d4+1 sátiros	5
86-88	1d4+1 esqueletos, osos lechuza	5
89-93	1 incorpóreo	5
94-97	2 osos negros (animal)	4
98-100	1 hombre-jabalí (licántropo)	4

Para información sobre cómo construir tus propias tablas de encuentros al aire libre, ver pág. 95.

Otros elementos de terreno en el bosque: suele haber troncos caídos que se elevan hasta los 3' de altura y proporcionan cobertura igual que las paredes bajas. Cruzarlos cuesta 5' de movimiento. Las arroyos de bosque suelen tener 5' ó 10' de anchura y no más de 5' de profundidad. Existen senderos que serpentean a través de la mayoría de los bosques, permitiendo el movimiento normal pero sin proporcionar cobertura ni ocultación. Estos senderos son menos comunes en los bosques densos, pero incluso los bosques inexplorados tendrán de vez en cuando rutas hechas por animales.

Sigilo y detección en un bosque: en un bosque despejado, la distancia máxima a la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 3d6×10'. En un bosque intermedio, la distancia es de 2d8×10', y en uno denso es de 2d6×10'.

Puesto que cualquier casilla con maleza proporciona ocultación, suele ser fácil para una criatura usar la habilidad de esconderse en el bosque. Los troncos y los árboles inmensos proporcionan cobertura, que también hace posible esconderse.

El ruido ambiental en el bosque hace las pruebas de Escuchar más difíciles, incrementando la CD de la prueba en 2 por cada 10', en lugar de 1 (pero observa que Moverse sigilosamente también es más difícil en la maleza).

Incendios forestales (VD 6)

La mayoría de las chispas de una hoguera no prenden nada, pero en tiempo muy seco, con vientos fuertes, o cuando el terreno del bosque está seco y es inflamable, puede ocurrir un incendio. El impacto de un rayo a menudo hace arder los árboles y de este modo puede empezar un fuego. Sea cual fuere la causa, los viajeros pueden verse atrapados en el incendio.

Un personaje que realice una prueba de Avistar puede ver un incendio forestal a una distancia de 2d6×100', que se considera una criatura Colosal (reduciendo la CD a 16). Si todos los personajes fallan sus pruebas de Avistar, el incendio se acerca a ellos. Lo verán automáticamente cuando se acerque hasta la mitad de la distancia original.

Los personajes que estén cegados o sean incapaces de hacer pruebas de Avistar podrán sentir el calor del fuego (y de este modo lo "avistarán" automáticamente) cuando se encuentre a 100' de distancia.

El frente principal de un incendio (el lado a favor del viento) puede avanzar más rápido de lo que puede correr un humano (supón 120' por asalto para vientos de fuerza moderada). Una vez que una parte del bosque está en llamas, permanece así durante 2d4×10 minutos antes de morir entre cenizas humeantes. Los personajes a los que el incendio forestal pille desprevenidos puede que descubran que el frente principal del incendio avanza a más velocidad que ellos, atrapándoles cada vez más entre sus garras.

Dentro de los límites de un incendio forestal, un personaje se enfrenta a tres peligros: el daño por calor, quedarse atrapado en el fuego y la inhalación de humo.

Daño por calor: quedarse atrapado dentro de un incendio forestal es incluso peor que verse expuesto al calor extremo (ver 'Peligros del calor', pág. 303). Respirar el aire hace que el personaje sufra 1d6 puntos de daño por asalto (sin salvación). Además, un personaje debe realizar una salvación de Fortaleza cada 5 asaltos (CD 15, +1 por cada prueba previa) o sufrirá 1d4 puntos de daño no letal. Si aguanta la respiración puede evitar el daño letal, pero no el no letal. Los que lleven ropa pesada o algún tipo de armadura sufren un penalizador –4 a sus TS. Además, los que lleven armadura de metal o entren en contacto con metal muy caliente sufren los mismos efectos que con un conjuro de *calentar metal* (ver el *Manual del jugador*).

Prenderse fuego: los personajes engullidos por el incendio forestal corren el riesgo de ver como se prenden fuego sus ropas, efectos, etc. cuando el frente principal del incendio les rebase, y cada minuto posterior (ver 'Comenzar a arder', pág. 304).

Inhalación de humo: los incendios forestales producen de forma natural una gran cantidad de humo. Un personaje que respire humo denso deberá realizar una salvación de Fortaleza cada asalto (CD 15, +1 por cada prueba previa) o pasará ese asalto tosiendo y sin poder respirar. Un personaje que esté así durante 2 asaltos consecutivos sufre 1d6 puntos de daño no letal. El humo también oscurece la visión, proporcionando ocultación a los personajes que estén en su interior.

TERRENO DE MARJAL

Existen dos categorías de marjal: los páramos, que son relativamente secos, y los pantanos, que están encharcados. Ambos están rodeados a menudo por lagos (descritos en 'terreno acuático', a continuación) que en realidad es una tercera categoría del terreno encontrado en los marjales. La siguiente tabla describe las características del terreno que se encuentra en los marjales. Los porcentajes se refieren al terreno de marjal típico y no representan las posibilidades exactas de que una casilla determinada contenga el elemento de terreno.

CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO DE MARJAL

	Categoría de marjal	
	Páramo	Pantano
Ciénaga superficial	20%	40%
Ciénaga profunda	5%	20%
Maleza rala	30%	20%
Maleza espesa	10%	20%

Ciénagas: si una casilla forma parte de una ciénaga profunda, tiene barro profundo o agua estancada de más o menos 1' de profundidad. Moverse por una casilla con una ciénaga profunda cuesta 2 casillas de movimiento, o los personajes pueden nadar si lo desean. Las criaturas Pequeñas o inferiores deben nadar para moverse a través de una ciénaga profunda. En una ciénaga profunda es imposible hacer Piruetas.

El agua de una ciénaga profunda proporciona cobertura a las criaturas Medianas y superiores. Las criaturas Pequeñas obtienen cobertura mejorada (bonificador +8 a la CA, bonificador +4 en las salvaciones de Reflejos). Las criaturas Medianas o más grandes pueden agacharse como una acción de movimiento para obtener esta cobertura mejorada. Las criaturas con esta cobertura mejorada sufren un penalizador -10 en los ataques contra criaturas que no estén bajo el agua.

Las casillas de ciénaga profunda suelen estar agrupadas y rodeadas por un cerco irregular de casillas de ciénaga superficial.

Tanto las ciénagas profundas como las superficiales aumentan 2 la CD de las pruebas de Moverse sigilosamente.

Maleza: los arbustos, juncos y otras hierbas altas de los marjales funcionan como la maleza en el bosque (ver anteriormente). Una casilla que forme parte de una ciénaga no puede tener también maleza.

Arenas movedizas: las zonas de arenas movedizas presentan una engañosa apariencia sólida (similar a la maleza o la tierra despejada) que puede atrapar a los personajes incautos. A quien se aproxime a una zona de arenas movedizas a paso normal se le permite una prueba de Supervivencia CD 8 para avistar el peligro antes de pisarlo, pero los personajes que corran o carguen no tienen ninguna posibilidad de detectar una ciénaga oculta antes de meterse en ella. Una zona típica de arenas movedizas tiene 20' de diámetro; el impulso de un personaje que cargue o corra le llevará hasta 1d2×5' dentro de las arenas movedizas.

Efectos de las arenas movedizas: los personajes que estén sobre arenas movedizas deberán realizar una prueba de Nadar de CD 10 cada asalto simplemente para mantenerse a flote, o una prueba de Nadar de CD 15 para moverse 5' en cualquier dirección que deseen. Si un personaje atrapado falla esta prueba por 5 o más, se hunde bajo la superficie y empieza a ahogarse en cuanto no pueda aguantar más la respiración (ver la descripción de la habilidad Nadar en el *Manual del jugador*, y 'Ahogarse', pág. 303 de este libro).

Los personajes que estén por debajo de la superficie de una ciénaga pueden nadar de vuelta a la superficie con una prueba de Nadar con éxito (CD 15, +1 por asalto consecutivo que estén bajo la superficie).

Rescate: sacar a un personaje atrapado en unas arenas movedizas puede ser difícil. El rescatador necesita una rama, una media lanza, una cuerda o una herramienta similar que le permita alcanzar a la víctima con un extremo. Después deberá realizar una prueba de Fuerza CD 15 para tirar con éxito de la víctima, y la víctima deberá hacer una prueba de Fuerza de CD 10 para quedarse agarrado a la rama, palo o cuerda. Si la víctima no logra agarrarse, deberá hacer una prueba de Nadar de CD 15 inmediatamente para mantenerse en la superficie. Si ambas pruebas tienen éxito, la víctima es acercada 5' a la zona segura.

Setos: comunes en los marjales, los setos son marañas de piedras, tierra y arbustos espinosos.

Los setos estrechos funcionan como paredes bajas, y cruzarlos cuesta 15' de movimiento.

Los setos anchos tienen más de 5' de altura y ocupan casillas enteras. Proporcionan cobertura total, igual que una pared. Cuesta 4 casillas de movimiento moverse a través de una casilla con un seto ancho; las criaturas que tengan éxito en una prueba de Trepar de CD 10 necesitan sólo 2 casillas de movimiento para atravesarla.

TABLA DE ENCUENTROS DE EJEMPLO PARA UN MARJAL TEMPLADO (NE 9)

d%	Encuentro	NE medio
01-07	1 hidra de once cabezas	10
08-11	1d3 mohrgs	10
12-15	1 dragón negro joven adulto	9
16-19	1d4+2 PNJs kóbold, hechiceros de 5.º nivel	9
20-30	1d3 khuuls	9
31-38	1d3 medusas	9
39-45	1d4+2 PNJs trasgos, pícaros de 5.º nivel	9
46-53	1d3 espectros	9
54-63	1d4 fuegos fatuos	9
64-70	1d4 zombis, desgarradores grises	9
71-81	1 desgarrador gris	8
82-91	1 sororal de sagas (saga marina, annis, saga cetrina)	8
92-97	2d4 arpías	8
98-100	1 broza movediza	6

Otros elementos del terreno de marjal: algunos marjales, sobre todo los pantanos, tienen árboles igual que los bosques, generalmente arracimados en pequeños grupos. Hay senderos que conducen a través de los marjales, serpenteando para evitar las zonas cenagosas. Al igual que los bosques, los senderos permiten el movimiento normal y no proporcionan la ocultación que proporciona la maleza.

Sigilo y detección en un marjal: en un páramo, la distancia máxima en la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 6d6×10'. En un pantano, la distancia es de 2d8×10'.

La maleza y las ciénagas profundas proporcionan ocultación completa, por lo que es fácil esconderse en un marjal.

Un marjal no impone penalizadores a las pruebas de Escuchar, y usar la habilidad de Moverse sigilosamente es más difícil tanto en la maleza como en las ciénagas.

TERRENO DE COLINA

Pueden existir colinas en la mayor parte de los otros tipos de terreno, pero las colinas también pueden dominar el paisaje. El terreno de colina está dividido en dos categorías; colinas suaves y colinas escarpadas. Los terrenos de colina suelen servir como zona de transición entre el terreno escarpado como las montañas, y el terreno liso como las llanuras.

El terreno de colina requiere más previsión de tu parte ya que los jugadores querrán saber por dónde se sube la colina. La tabla siguiente indica los porcentajes típicos de las pendientes graduales y empinadas en el terreno de colina, pero tendrás que dibujar tu mapa con cuidado para que la subida y la bajada sean claras y lógicas. Los porcentajes siguientes no incluyen la posibilidad de terreno liso, pero puede que quieras incluir cimas en tus colinas y en el fondo de tus valles para tener al menos unas cuantas casillas de terreno llano.

CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO DE COLINA

	Categoría de colina	
	Colina suave	Colina escarpada
Pendiente gradual	75%	40%
Pendiente empinada	20%	50%
Risco	5%	10%
Maleza rala	15%	15%

Para dibujar rápidamente el terreno de colina, decide dónde quieres que estén las cimas de las colinas y los valles, y después rodéalos con casillas de pendiente gradual y pendiente empinada. Si usas riscos, ponlos cerca o dentro de casillas de pendiente empinada. Por último, dibuja flechas que apunten colina abajo.

Pendiente gradual: esta inclinación no es lo bastante empinada como para afectar al movimiento, pero los personajes ganan un bonificador +1 en los ataques cuerpo a cuerpo contra enemigos que estén por debajo de ellos.

Pendiente empinada: los personajes que suben por la colina (hasta una casilla adyacente de mayor altura) deben dedicar 2 casillas de movimiento para entrar en cada casilla de pendiente empinada. Los personajes que corran o carguen colina abajo (moviéndose a una casilla adyacente de menor altura) deben tener éxito en una prueba de Equilibrio (CD 10) al entrar en la primera casilla de pendiente empinada. Los personajes con montura realizan en vez de eso una prueba de Montar (CD 10). Los que fallen esta prueba tropiezan y deben terminar su movimiento 1d2×5' después. Los personajes que fallen por 5 o más caen al suelo en la casilla donde terminaron su movimiento.

Una pendiente empinada incrementa 2 el CD de las pruebas de Piruetas.

Risco: un risco suele requerir una prueba de Trepar (CD 15) para escalarlo y tiene una altura de 1d4×10', aunque las necesidades de tu mapa podrían obligar a que fuera aún mayor. Un risco no es completamente vertical, ocupando casillas de 5' si tiene menos de 30' de altura, y casillas de 10' si es de 30' o más.

Maleza rala: en las colinas crecen arbustos salvajes y otros arbustos achaparrados, aunque rara vez cubren el paisaje como lo hacen en los marjales y los bosques. La maleza rala proporciona ocultación y aumenta 2 la CD de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente.

Otros elementos de terreno de colina: los árboles no están fuera de lugar en el terreno de colina, y los valles suelen tener corrientes activas (de 5' ó 10' de ancho y no más de 5' de profundidad). Si añades una corriente o riachuelo, recuerda que el agua siempre fluye colina abajo.

Sigilo y detección en una colina: en una colina suave, la distancia máxima a la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 2d10×10'. En una colina escarpada, la distancia es de 2d6×10'.

Esconderse en terreno de colina puede ser difícil si no hay maleza cerca. La cima o la cresta de una colina proporcionan suficiente cobertura para esconderse de cualquiera que esté debajo.

Las colinas no afectan a las pruebas de Escuchar o Moverse sigilosamente.

TABLA DE ENCUENTROS DE EJEMPLO EN UNA COLINA TEMPLADA (NE 5)

d%	Encuentro	NE medio
01-02	1 dragón de cobre joven	7
03-05	1 terrarón	7
06-09	1 gigante de las colinas	7
10-17	1d3 bestias trémulas	6
18-27	1d3 grifos	6
28-34	1 draco	6
35-44	PNJ humano, bardo de 5.º nivel	5
45-58	1 ogro y 1d4+2 grandes trasgos combatientes	5
59-68	1d3 zombis, ogros	5
69-77	1 rasto	5
78-85	1d3 tumularios	5
86-95	1d3 hipogrifos	4
96-100	1 doppelgánguer	3

TERRENO DE MONTAÑA

Las tres categorías de terreno de montaña son praderas alpinas, montañas escarpadas y montañas inhóspitas. A medida que un personaje asciende por una zona montañosa, lo más probable es que se encuentre con cada categoría de terreno en orden, comenzando con las praderas alpinas, siguiendo por las montañas escarpadas, y llegando a las montañas inhóspitas cerca de la cumbre.

Para dibujar el mapa de un terreno de montaña, usa los porcentajes de la tabla siguiente para decidir los elementos de terreno. Al igual que el terreno de colina, tendrás que prestar atención a dónde sube y dónde baja, identificando las direcciones de descenso en las pendientes. Las pendientes suaves, las pendientes escarpadas, y las grietas son mutuamente excluyentes. Todos los tipos de pendiente pueden tener maleza, pedregales, o escombros densos.

Las montañas tienen un elemento de terreno importante, la pared de roca, que está marcada en el borde entre las casillas en vez de ocupar casillas por sí misma. Después de que dibujes los otros elementos de terreno en el mapa, añade paredes de roca, colocándolas dentro o al lado de las pendientes empinadas y los riscos.

CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO DE MONTAÑA

	Categoría de montaña		
	Pradera alpina	Escarpada	Inhóspita
Pendiente gradual	50%	25%	15%
Pendiente empinada	40%	55%	55%
Risco	10%	15%	20%
Grieta	—	5%	10%
Maleza rala	20%	10%	—
Pedregal	—	20%	30%
Escombros densos	—	20%	30%

Pendientes gradual y empinada: funcionan como se describe en el 'Terreno de colina', ya visto.

Risco: estos elementos también funcionan como sus equivalentes de terreno de colina, pero suelen tener 2d6×10' de altura. Los riscos que superan los 80' ocupan 20' de espacio horizontal.

Grieta: formadas normalmente mediante procesos geológicos naturales, las grietas funcionan como los fosos en un dungeon. No están escondidas, por lo que los personajes no caerán por ellas por accidente (aunque las embestidas son otra historia). Una grieta típica tiene 2d4×10' de profundidad, al menos 20' de largo, y entre 5' y 20' de ancho. Se necesita una prueba de Trepar (CD 15) para trepar por una grieta.

En terreno de montaña inhóspito, las grietas suelen tener 2d8×10' de profundidad.

Maleza rala: funciona como se describió en 'terreno de bosque', ya visto.

Pedregal: el pedregal es un campo de gravilla movediza que no afecta a la velocidad, pero puede ser traicionero en una pendiente. La CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta 2 si hay un pedregal en una pendiente gradual y en 5 si se encuentra en una pendiente empinada. La

CD de las pruebas de Moverse sigilosamente aumenta 2 si el pedregal está en cualquier tipo de pendiente.

Escombros densos: el terreno está cubierto de rocas de todo tamaño. Cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con escombros densos. La CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas en escombros densos aumenta 5, y la CD de Moverse sigilosamente aumenta en +2.

Pared de roca: es un plano vertical de piedra, y para subir se requieren pruebas de Trepar (CD 25). Una pared de roca típica es de 2d4×10' de altura en montañas escarpadas y 2d8×10' de altura en montañas inhóspitas. Las paredes de roca se dibujan en los bordes de las casillas, no en las propias casillas.

Entrada a una cueva: las entradas a una cueva se encuentran en casillas de risco y pendiente empinada y junto a paredes de rocas, y suelen tener de 5' a 20' de anchura y 5' de profundidad. Pasada la entrada, una cueva podría no ser más que una simple cámara o tratarse de un dungeon elaborado. Las cuevas usadas como guaridas de monstruos suelen tener 1d3 "habitaciones" de 1d4×10' de lado a lado.

Sigilo y detección en una montaña: como regla general, la distancia máxima a la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito en terreno de montaña es 4d10×10'. Ciertos picos y cimas proporcionan vistas panorámicas mucho mejores, por supuesto, y los valles y cañones tortuosos tienen distancias de avistamiento mucho menores. Puesto que hay poca vegetación que obstruya la línea de visión, los detalles específicos de tu mapa son tu mejor guía para determinar el alcance al que comenzaría un encuentro.

Como en el terreno de colina, un pico o cresta proporciona suficiente cobertura para esconderse de cualquiera que esté por debajo de ese punto.

Es más fácil oír sonidos lejanos en las montañas. La CD de las pruebas de Escuchar aumenta 1 cada 20' que haya entre el que escucha y la fuente, no cada 10'.

Tabla de encuentros de ejemplo en una montaña fría (NE 11)

d%	Encuentro	NE medio
01-04	1 contemplador	13
05-07	1 dragón de plata joven adulto	13
08-19	1d3 PNJs semiorcos, bárbaros de 10.º nivel	12
20-29	1 devorador	11
30-47	1d3 gigantes de la escarcha	11
48-58	1d4 sombras mayores	11
59-75	1 cazador troll	11
76-88	PNJ drow, mago de 10.º nivel y un guardián escudo	11
89-100	2d4 trolls	9

Avalanchas (VD 7)

La combinación de picos altos y fuertes nevadas significa que las avalanchas son un peligro mortal en muchas zonas montañosas. Mientras que las avalanchas de nieve y hielo son comunes, también es posible que haya una avalancha de roca y barro.

Una avalancha puede ser avistada desde una distancia de 1d10×500' pendiente abajo por un personaje que realice una prueba de Avistar (CD 20), considerando la avalancha como una criatura Colosal. Si todos los personajes fallan sus pruebas de Avistar para determinar la distancia de encuentro, la avalancha se acerca a ellos, y son conscientes automáticamente de ella cuando se encuentre a la mitad de la distancia original.

Es posible oír cómo viene una avalancha incluso aunque no pueda verse. En condiciones óptimas (no hay otros ruidos altos), un personaje que realice una prueba de Escuchar (CD 15) puede oír la avalancha o el desprendimiento de tierra cuando está a 1d6×500' de distancia. Esta prueba puede tener una CD de 20, 25 o más en condiciones en las que escuchar sea difícil (por ejemplo en medio de una tormenta).

Un corrimiento de tierras o una avalancha se compone de dos zonas: la zona de derrumbamiento (justo debajo de los escombros que caen, donde se queda sepultado) y la zona de desprendimientos (lugar por donde esos escombros se desplazan hasta detenerse). Los personajes que se hallen en la zona de derrumbamiento siempre sufren daño. Los que se encuentren en la de desprendimientos podrían llegar a evitarlo.

Los personajes en la zona de derrumbamiento sufren 8d6 puntos de daño o la mitad si superan una salvación de Reflejos (CD 15). Después quedan enterrados (ver a continuación).

Los personajes que se hallen en la zona de desprendimientos sufren 3d6 puntos de daño o, superando una salvación de Reflejos (CD 15), no sufren daño alguno. Los que no pasen el TS quedan enterrados.

Los PJs enterrados sufren 1d6 puntos de daño no letal por minuto. Si un personaje enterrado quedara inconsciente, debería superar una prueba de Constitución (CD 15) o sufriría 1d6 puntos de daño por minuto hasta ser liberado o morir.

La avalancha típica tiene una anchura de 1d6×100', desde un extremo de la zona de desprendimientos hasta el lado opuesto. La zona de derrumbamiento en el centro de la avalancha es la mitad de ancha que la avalancha completa. Para determinar la ubicación precisa de los personajes en el camino de una avalancha, tira 1d6×20; el resultado es la distancia en' desde el centro del camino que ocupa la zona de derrumbamiento hasta el centro de la ubicación del grupo. La avalanchas de hielo y nieve avanzan a una velocidad de 500' por asalto, y las de roca a una velocidad de 250' por asalto.

Viaje por la montaña

Las grandes altitudes pueden ser extremadamente fatigosas (y a veces mortales) para las criaturas que no están acostumbradas a ellas. El frío se vuelve extremo, y la falta de oxígeno en el aire puede agotar incluso al más resistente de los guerreros.

Personajes aclimatados: los personajes acostumbrados a una altitud elevada suelen correr mejor suerte que los que viven a menor altitud. Cualquier criatura con una entrada de 'Entorno' que incluya montañas se considera nativa del área, y aclimatada a altitudes elevadas. Los personajes también pueden aclimatarse si viven a altitud elevada durante un mes. Los personajes que estén más de dos meses lejos de las montañas deben reaclimatarse cuando regresen.

Los muertos vivientes, los constructos, y otras criaturas que no respiran son inmunes a los efectos de la altitud.

Zonas de altitud: en general, las montañas presentan tres posibles bandas de altitud: paso bajo, pico bajo/paso alto, y pico alto.

Paso bajo (menos de 5.000'): la mayoría del viaje por baja montaña tiene lugar en pasos bajos, una zona que está formada principalmente por praderas alpinas y bosques. Los viajeros puede que encuentren difícil la marcha (que se refleja en los modificadores de movimiento por viajar a través de montañas) pero la altitud en sí no tiene efecto en el juego.

Pico bajo o paso alto (de 5.000' a 15.000'): el ascenso hasta las pendientes más elevadas o la baja montaña, o la mayor parte del viaje normal a través de la alta montaña, queda dentro de esta categoría. Todas las criaturas no aclimatadas tienen dificultades al respirar el escaso aire que hay a esta altitud. Los personajes deberán superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba previa) o quedarán fatigados. La fatiga termina cuando el personaje desciende hasta una altitud con más aire.

Los personajes aclimatados no tienen que hacer la salvación de Fortaleza.

Pico alto (más de 15.000'): las montañas más altas exceden los 20.000' de altura. A estas alturas, las criaturas se ven afectadas tanto por la fatiga a gran altitud (como se acaba de describir) como por el mal de altura, estén o no aclimatados a las alturas elevadas.

El mal de altura representa la falta de oxígeno prolongada, y afecta a todas las puntuaciones de característica, físicas y mentales. Tras cada período de 6 horas que un personaje pase a una altitud por encima de los 15.000', debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15, +1 por cada prueba realizada) o recibir un punto de daño temporal a todas las características.

Las criaturas aclimatadas a las altitudes elevadas reciben un bonificador de capacidad +4 en sus TS para resistir los efectos de la altitud elevada y el mal de altura, pero a veces incluso los montañeros más curtidos deben abandonar estas peligrosas altitudes.

TERRENO DE DESIERTO

El terreno de desierto existe en los climas cálidos, templados y fríos, pero todos los desiertos comparten un rasgo común: la escasez de agua. Las tres categorías de terreno de desierto son la tundra (desiertos fríos), el desierto rocoso (a menudo templado) y el desierto de arena (a menudo cálido).

Características del terreno de desierto

	Categoría de desierto		
	Tundra	Rocoso	De arena
Maleza rala	15%	5%	5%
Capa de hielo	25%	—	—
Escombros leves	5%	30%	10%
Escombros densos	—	30%	5%
Dunas	—	—	50%

Tabla de encuentros de ejemplo en un desierto cálido (NE 7)

d%	Encuentro	NE medio
01-07	1 androesfinge	9
08-15	1 ginoesfinge	8
16-23	1d3 lamias	8
24-31	1d3 basiliscos	7
32-41	1 crioesfinge	7
42-49	PNJ humano, monje de 5.° nivel y PNJ humano, bardo de 5.° nivel	7
50-57	1 gólem de carne	7
58-69	1d3 hieraconesfinge	7
70-80	1 escorpión monstruoso Enorme (sabandija)	7
81-88	1d3 jann (genio)	6
89-96	1d4+2 escorpiones monstruosos Grandes (sabandija)	6
97-100	1 momia	5

La tundra difiere de las otras dos categorías de desierto en dos puntos importantes. Como la nieve y el hielo cubren la mayor parte del paisaje, es fácil encontrar agua; y durante el apogeo del verano, las nieves eternas se deshielan hasta una profundidad de 1' ó 2', convirtiendo el paisaje en un inmenso barrizal. La tundra de barro afecta al movimiento y al uso de habilidades igual que las ciénagas superficiales descritas en el terreno de marjal, aunque hay poca agua estancada.

La tabla anterior describe los elementos de terreno que se encuentran en cada una de las tres categorías de desierto. Los porcentajes están pensados como guía para que dibujes tus mapas, no para que tires por cada casilla. Los elementos de terreno de esta tabla son mutuamente excluyentes; por ejemplo, una casilla de tundra puede contener tanto maleza rala como una capa de hielo, pero no ambas.

Maleza rala: consta de arbustos duros, matorrales y cactus, y funciona como se describe para otros tipos de terreno.

Capa de hielo: el suelo está cubierto de hielo resbaladizo. Cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla cubierta por una capa de hielo, y allí la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta 5. Se requiere una prueba de Equilibrio (CD 10) para cargar o correr sobre una capa de hielo.

Escombros leves: hay pequeñas rocas desperdigadas por el suelo, haciendo el movimiento ligero más difícil. La CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta 2.

Escombros densos: esta característica del terreno consta de más piedras y más grandes. Cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una casilla con escombros densos. La CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta 5, y la de las pruebas de Moverse sigilosamente 2.

Dunas: creadas por la acción del viento en la arena, las dunas funcionan como colinas que se mueven. Si el viento es fuerte y consistente, una duna puede moverse varios cientos de' en el transcurso de una semana. Las dunas pueden cubrir cientos de casillas. Siempre tienen una pendiente suave apuntando en la dirección del viento predominante, y una pendiente empinada a sotavento.

Otros elementos del terreno de desierto: la tundra a veces está rodeada de bosques, y un árbol de vez en cuando no está fuera de lugar en los eriales fríos. Los desiertos rocosos tienen picachos y mesetas de terreno llano rodeado por todas partes de riscos y pendientes empinadas (descritas en 'Terreno de montaña', anteriormente). Los desiertos de arena a veces tienen arenas movedizas, que funcionan como se describe en 'Terreno de marjal', ya descritas, aunque las arenas movedizas del desierto son una mezcla sin agua de arena fina y polvo. Todo el terreno de desierto está cubierto de cuencas secas (considéralas zanjas de 5' a 15' de anchura) que están llenas de agua en las pocas ocasiones en las que llueve.

Sigilo y detección en un desierto: por lo general, la distancia máxima a la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito en un terreno de desierto es 6d6×20'; más allá de esta distancia, los cambios de altura y la distorsión por el calor en los desiertos cálidos hacen imposible el avistamiento. La presencia de dunas en desiertos de arena reduce la distancia de avistamiento a 6d6×10'. El desierto no impone bonificadores ni penalizadores a las pruebas de Escuchar o Avistar. La escasez de maleza o de otros elementos que ofrezcan ocultación o cobertura hace que esconderse sea más difícil.

Tormentas de arena

Una tormenta de arena reduce la visibilidad a 1d10×5' e impone un penalizador -4 a las pruebas de Escuchar, Buscar y Avistar. Una tormenta de arena causa 1d3 puntos de daño no letal cada hora a cualquiera sorprendido sin refugio, dejando una fina capa de arena a su paso. La arena en movimiento se filtra por todos sitios excepto por los precintos y costuras más seguras, irritando la piel y contaminando el equipo que se lleva.

Terreno de llanuras

En las llanuras es donde florecen la mayoría de las civilizaciones, por lo que suelen estar habitadas. Las llanuras se dividen en tres categorías: tierras de cultivo, praderas y campos de batalla. Las tierras de cultivo son comunes en las zonas habitadas, por supuesto, mientras que las praderas representan llanuras silvestres. Los campos de batalla donde lucharon ejércitos grandes son lugares temporales, generalmente reclamados por la vegetación natural o el arado de un granjero. Los campos de batalla representan una tercera categoría de terreno porque los aventureros pasan mucho tiempo allí, no porque prevalezcan de forma especial.

La siguiente tabla muestra las proporciones de elementos de terreno en las diferentes categorías de llanuras. En una tierra de cultivo, la maleza rala representa los cultivos maduros de grano, por lo que las tierras de cultivo en las que crezcan vegetales tendrán menos maleza rala, así como todas las tierras de cultivo en el periodo que va desde la cosecha hasta varios meses después de plantarse.

Los elementos de terreno de la siguiente tabla son mutuamente excluyentes.

Características de terreno de llanuras

	Categoría de llanuras		
	Tierra de cultivo	Pradera	Campo de batalla
Maleza rala	40%	20%	10%
Maleza espesa	—	10%	—
Escombros leves	—	—	10%
Zanja	5%	—	5%
Berma	—	—	5%

Maleza: sean cultivos o vegetación natural, las hierbas altas de las llanuras funcionan igual que la maleza rala en un bosque. Los arbustos particularmente tupidos forman terrenos de maleza espesa que están esparcidos por el paisaje de las praderas.

Escombros leves: en un campo de batalla, los escombros leves suelen representar algo que fue destruido: las ruinas de un edificio o los restos esparcidos de un muro de piedra, por ejemplo. Funciona como se describe en la anterior sección de terreno de desierto.

Zanja: a menudo excavada antes de una batalla para proteger a los soldados, una zanja funciona como una pared baja, excepto que no proporciona cobertura contra enemigos adyacentes. Cuesta 2 casillas de movimiento dejar una zanja, pero no cuesta nada adicional entrar en una. Las criaturas que estén fuera de una zanja y realicen un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté en el interior obtienen un bonificador +1 en los ataques cuerpo a cuerpo por estar en terreno elevado.

En terreno de cultivo, las zanjas suelen ser fosos de irrigación.

Berma: una berma es una estructura defensiva común, una pared baja de tierra que ralentiza el movimiento y proporciona algo de cobertura. Coloca una berma en el mapa dibujando dos líneas adyacentes de pendiente empinada (descrita en 'Terreno de colina', anteriormente) cuyos lados descendentes sean los extremos de la berma. Así, un personaje que cruce una berma de dos casillas caminará colina arriba durante 1 casilla, y después co-

lina abajo durante 1 casilla. Las bermas de dos casillas proporcionan a quien esté tras ellas la misma cobertura que las paredes bajas. Las bermas más grandes proporcionan el beneficio de una pared baja a cualquiera que se encuentre a 1 casilla por debajo de la cúspide de la berma.

Cercas: las cercas de madera suelen usarse para contener al ganado o impedir la llegada de soldados. Cruzar una cerca de madera cuesta una casilla adicional de movimiento. Una cerca de piedra proporciona algo de cobertura también, funcionando como una pared baja. Los personajes con montura pueden cruzar la cerca sin frenar su movimiento si superan una prueba de Montar CD 15. Si la prueba falla, la montura cruza la cerca, pero el jinete se cae.

Tabla de encuentros de ejemplo en una llanura templada (NE 4)

d%	Encuentro	NE medio
01-03	1 semidragón, guerrero humano de 4.º nivel	6
04-08	1d4+2 huargos	6
09-13	1d3 cocatrices	5
14-19	1d3 plagas de langostas	5
20-26	PNJ humano, paladín de 5.º nivel	5
27-35	1d3 perros intermitentes	4
36-44	1d3 hormigas soldado gigantes	4
45-57	1d4+4 trasgos	4
58-69	1d3 hombres-lobo (licántropo)	4
70-78	1 engendro vampírico	4
79-86	1 alip	3
87-94	1 ankheg	3
95-100	1d3 gnolls	3

Otras características del terreno de llanuras: por el paisaje de muchas llanuras hay árboles desperdigados de vez en cuando, aunque en los campos de batalla suelen haber sido talados para proporcionar materia prima para las máquinas de asedio (descritas en 'Características urbanas', pág. 99). En las llanuras también se encuentran setos (descritos en 'Terreno de marjal', pág. 88). Los arroyos, por lo general de 5' a 20' de ancho y de 5' a 10' de profundidad, son muy comunes.

Sigilo y detección en una llanura: en terreno de llanuras, la distancia máxima a la que una prueba de Avistar para detectar la presencia cercana de otras criaturas puede tener éxito es 6d6×40', aunque los detalles específicos de tu mapa pueden restringir la línea de visión.

El terreno de llanuras no proporciona bonificadores ni penalizadores a las pruebas de Escuchar y Avistar. La cobertura y la ocultación no son infrecuentes por lo que, si no está ahí mismo, cerca suele haber un buen lugar para refugiarse.

TERRENO ACUÁTICO

El terreno acuático es el menos hospitalario para la mayoría de los PJs, ya que no se puede respirar. Es más probable que los personajes se vean arrastrados al agua en contra de su voluntad (cuando están en el fondo de un foso, por ejemplo) que vayan buscando intencionadamente aventuras bajo las olas.

El terreno acuático no ofrece la variedad que tiene el terrestre. El suelo del océano contiene muchas maravillas, incluyendo análogos subacuáticos de cualquiera de los elementos de terreno terrestre descritos en las secciones anteriores, pero si tus personajes se ven en el agua porque fueron arrojados desde la cubierta de un barco pirata, los altos campos de algas a cientos de pies por debajo de ellos les dan lo mismo.

Por lo tanto, estas reglas simplemente dividen el terreno acuático en dos categorías: agua corriente (como la de arroyos y ríos) y agua no corriente (como la de lagos y océanos).

Tabla de encuentros de ejemplo en un terreno acuático templado (NE 8)

d%	Encuentro	NE medio
01-04	1 dragón de bronce juvenil	9
05-08	1 dragón tortuga	9
09-17	1 calamar gigante (animal)	9
18-28	1 pulpo gigante (animal)	8
29-39	1d4+2 leones marinos	8
40-56	1d4+2 tiburones Enormes (animal)	8
57-70	2d4+4 tritones	8
71-83	1 cachalote	7
84-94	1 naga acuática	7
95-100	1d4 sirenios (ogro)	6

Agua corriente: los ríos plácidos y grandes se mueven a unas cuantas millas por hora, por lo que funcionan como aguas tranquilas para la mayoría de propósitos. Pero algunos ríos y arroyos son más veloces; todo lo que flota en ellos se mueve en el sentido de la corriente a una velocidad de 10' a 40' por asalto. Los rápidos más veloces envían a los nadadores entre sacudidas río abajo a 60' ó 90' por asalto. Los ríos rápidos siempre son al menos aguas agitadas (Nadar CD 15) y los rápidos de agua dulce son aguas tormentosas (Nadar CD 20).

Si un personaje se mueve por el agua, muévele corriente abajo la distancia indicada al final de su turno. Un personaje que intente mantener su posición con respecto a la orilla debe dedicar todo su turno a nadar contra la corriente.

Barrido por las aguas: los personajes barridos por un río que se muevan a 60' por asalto o más rápido deberán realizar pruebas de Nadar (CD 20) cada asalto para evitar hundirse. Si un personaje consigue 5 ó más que el mínimo necesario en una prueba, detiene su movimiento agarrándose a una roca, la rama de un árbol, o un tocón del fondo; ya no se ve arrastrado por el flujo del agua. Escapar de los rápidos alcanzando la orilla requiere tres pruebas seguidas de Nadar (CD 20). Los personajes aferrados a una roca, rama o tocón no pueden escapar por sus propios medios a no ser que se echen al agua y traten de abrirse camino nadando. Otros personajes pueden rescatarles como si estuvieran atrapados en arenas movedizas (descritas en 'terreno de marjal', anteriormente).

Agua no corriente: los lagos y los océanos simplemente requieren una velocidad de nado y pruebas con éxito de Nadar para poder moverse por ellos (CD 10 en aguas tranquilas, CD 15 en aguas agitadas, CD 20 en aguas tormentosas). Los personajes necesitan alguna manera de respirar si están bajo el agua; si no es así, se arriesgan a ahogarse (ver 'Ahogarse', pág. 303). Cuando están bajo el agua, los personajes pueden moverse en

Tabla 3–22: ajustes de combate bajo el agua

	Ataque/Daño			
Condición	Cortante o contundente	Cola	Movimiento	¿Desequilibrado?[4]
Libertad de movimiento	normal/normal	normal/normal	normal	No
Tiene velocidad de nadar	–2/mitad	normal	normal	No
Prueba de Nadar con éxito	–2/mitad[1]	–2/mitad	un cuarto o mitad[2]	No
Pie firme[3]	–2/mitad	–2/mitad	mitad	No
Nada de lo anterior	–2/mitad	–2/mitad	normal	Sí

[1] Una criatura sin un efecto de *libertad de movimiento* o una velocidad de nadar hace las pruebas de presa bajo el agua con un penalizador –2, pero inflige daño normal al apresar.

[2] Una prueba con éxito de Nadar permite a una criatura moverse a 1/4 de su velocidad como una acción de movimiento, o a la mitad de su velocidad como una acción de asalto completo.

[3] Las criaturas tienen pie firme cuando caminan por el fondo, están agarradas al casco de un barco, o algo similar. Una criatura sólo puede caminar por el fondo si lleva suficiente peso para aguantarse abajo (al menos 16 lb. para las criaturas Medianas, el doble para cada categoría de tamaño mayor, y la mitad para cada categoría de tamaño menor).

[4] A las criaturas que se debaten en el agua (por lo general porque han fallado sus pruebas de Nadar) les cuesta mucho luchar eficazmente. Una criatura desequilibrada pierde su bonificador de Destreza a la CA, y los oponentes obtienen un bonificador +2 a los ataques.

cualquier dirección que deseen como si estuvieran volando con maniobrabilidad perfecta.

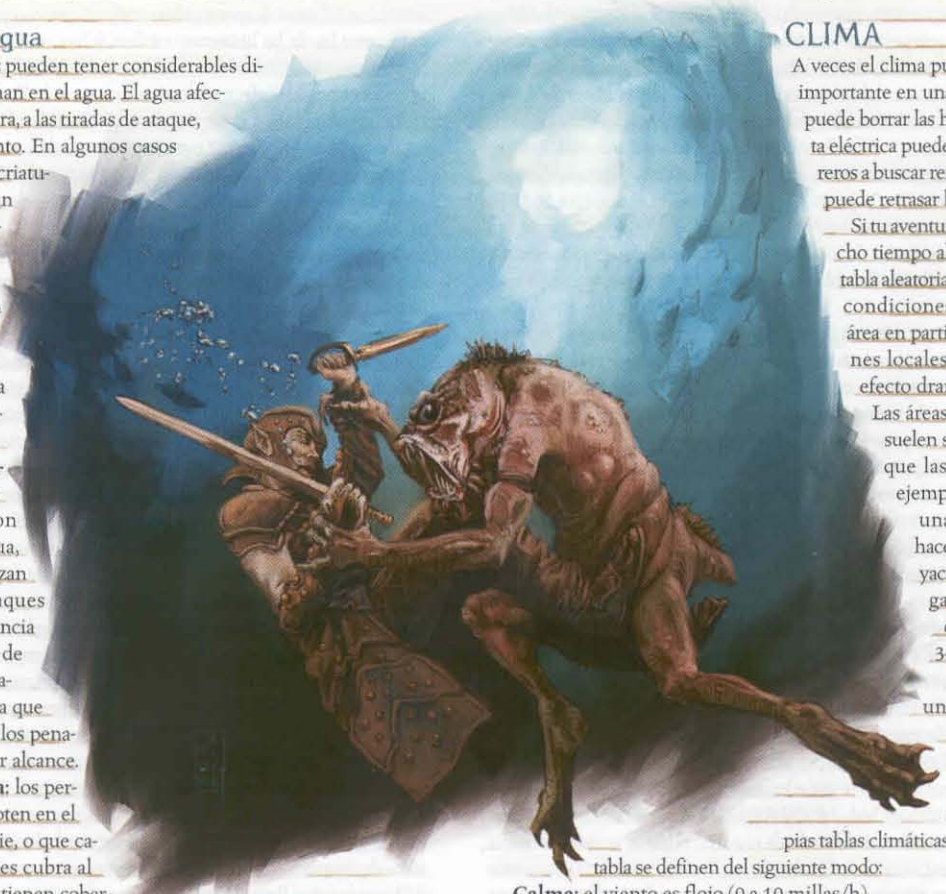
Sigilo y detección bajo el agua: lo lejos que puedas ver bajo el agua depende de la claridad del agua. Por lo general, las criaturas pueden ver 4d8×10' si el agua es clara, y 1d8×10' si está turbia. El agua en movimiento siempre es turbia, a no ser que sea un río particularmente grande, de movimiento lento.

Es difícil encontrar cobertura u ocultación para esconderse bajo el agua (excepto si se está en el fondo marino). Las pruebas de Escuchar y Moverse sigilosamente funcionan con normalidad bajo el agua.

Invisibilidad: una criatura invisible desplaza agua al moverse, y deja tras de sí una "burbuja" visible con la forma de su cuerpo donde el agua fue desplazada. La criatura aún tiene ocultación (20% de probabilidad de fallo) pero no es total (50% de probabilidad de fallo).

Combate bajo el agua

Las criaturas terrestres pueden tener considerables dificultades cuando luchan en el agua. El agua afecta a la CA de una criatura, a las tiradas de ataque, al daño y al movimiento. En algunos casos los oponentes de una criatura pueden conseguir un bonificador a los ataques. Los efectos están resumidos en la tabla 3–22 y se aplican si el personaje está nadando, caminando en agua que le cubra hasta el pecho, o caminando por el fondo.



Ataques a distancia bajo el agua: las armas arrojadizas son ineficaces bajo el agua, incluso cuando se lanzan desde tierra. Los ataques con otras armas a distancia sufren un penalizador de –2 en las tiradas de ataque por cada 5' de agua que atraviesen, además de los penalizadores normales por alcance.

Ataques por tierra: los personajes que naden o floten en el agua desde la superficie, o que caminen por agua que les cubra al menos hasta el pecho, tienen cobertura mejorada (bonificador +8 a la CA, bonificador +4 a las salvaciones de Reflejos) con respecto a los oponentes en tierra. Los oponentes en tierra que usen *libertad de movimiento* ignoran esta cobertura cuando realizan ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que estén en el agua. Una criatura completamente sumergida tiene cobertura total contra oponentes que estén en tierra a no ser que esos oponentes dispongan de efectos de *libertad de movimiento*. Los efectos mágicos no se ven afectados, excepto los que requieren tiradas de ataque (que se tratan como cualquier otro efecto) y los efectos de fuego.

Fuego: el fuego no mágico (incluyendo el fuego de alquimista) no arde bajo el agua. Los conjuros o efectos sortílegos con el descriptor de fuego son ineficaces bajo el agua a no ser que el lanzador realice una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel del conjuro). Si la prueba tiene éxito, el conjuro crea una burbuja de vapor en vez de su abrasador efecto normal, pero por lo demás el conjuro funciona como se describe. Un efecto de fuego sobrenatural no es eficaz bajo el agua a no ser que su descripción diga otra cosa.

La superficie de una masa de agua bloquea la línea de efecto de cualquier conjuro de fuego. Si el lanzador ha realizado una prueba de Conocimiento de conjuros para hacer que el conjuro de fuego pueda usarse bajo el agua, la superficie aún bloquea la línea de efecto del conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* lanzada bajo el agua no puede dirigirse a criaturas que estén en la superficie.

Inundaciones

En muchas zonas al aire libre, los desbordamientos de ríos son un suceso común. En primavera, la nieve derretida puede aumentar los arroyos y ríos que alimenta. Otros sucesos catastróficos, como lluvias torrenciales o la destrucción de un embalse pueden causar también inundaciones.

Durante una inundación, los ríos se vuelven más anchos, más profundos y más rápidos. Supón que un río crece 1d10+10' durante la inundación, y que su anchura se incrementa 1d4×50%. Los vados pueden desaparecer durante días, los puentes pueden ser arrollados, e incluso los barcos puede que no sean capaces de atravesar un río crecido.

Un río crecido hace las pruebas de Nadar una categoría más difíciles (las aguas tranquilas se vuelven agitadas, y las agitadas tormentosas). Los ríos también se vuelven un 50% más rápidos.

CLIMA

A veces el clima puede jugar un papel importante en una aventura (la lluvia puede borrar las huellas, una tormenta eléctrica puede forzar a los aventureros a buscar refugio, o un vendaval puede retrasar la salida de su barco. Si tu aventura implica pasar mucho tiempo al aire libre, crea una tabla aleatoria para determinar las condiciones climáticas de un área en particular. Las condiciones locales pueden tener un efecto dramático en el clima. Las áreas de altitud elevada suelen ser mucho más frías que las tierras bajas, por ejemplo. La presencia de una cordillera puede hacer que en un área adyacente a la misma caigan pocas precipitaciones. La tabla 3–23: tiempo atmosférico aleatorio, es una tabla climática apropiada para uso general, y puedes usarla como base de tus propias tablas climáticas. Los términos de la tabla se definen del siguiente modo:

Calma: el viento es flojo (0 a 10 millas/h).

Frío: entre 0 °F [-18 °C] y 40 °F [4 °C] durante el día, 10 a 20 °F [5 a 10 °C] más frío durante la noche.

Ola de frío: temperaturas de -10 °F [-20 °C].

Aguacero: trátalo como la lluvia (ver 'Precipitaciones', a continuación), pero entorpece la visión como la niebla. Provoca riadas (ver a continuación). Un aguacero dura 2d4 horas.

Ola de calor: aumento de las temperaturas de +10 °F [+5 °C]

Caluroso: entre 85 °F [30 °C] y 110 °F [45 °C] durante el día, 10 a 20 °F [5 a 10 °C] menos por la noche.

Moderado: entre 40 °F [4 °C] y 60 °F [15 °C] durante el día, 10 a 20 °F [5 a 10 °C] menos por la noche.

Tormenta de gran potencia (*vendaval/ventisca/huracán/tornado*): la velocidad de los vientos supera las 50 millas/h (consulta la tabla 3–24: efectos del viento). Además, las ventiscas van acompañadas de fuertes nevadas (1d3' de precipitación) y los huracanes van acompañados de aguaceros (ver a continuación). Los vendavales duran 1d6 horas. Las ventiscas duran 1d3 días. Los huracanes pueden durar hasta una semana, pero el mayor impacto sobre los personajes se produce en un período de 24 a 48 horas, cuando el centro de la tormenta se desplaza por el área donde se encuentran. La vida de los tornados es corta (1d6×10 minutos) y forman parte de un sistema de tormentas eléctricas.

Tabla 3–23: Tiempo atmosférico aleatorio

d%	Tiempo atmosférico	Clima frío	Clima templado[1]	Desierto
01-70	Normal	Frío, calma	Lo normal para la estación[2]	Caluroso, calmado
71-80	Revuelto	Ola de calor (01-30) u ola de frío (31-100)	Ola de calor (01-50) u ola de frío (51-100)	Caluroso, ventoso
81-90	Inclemente	Precipitación (nieve)	Precipitación (lo normal para la estación)	Caluroso, ventoso
91-99	Tormenta	Tormenta de nieve	Tormenta eléctrica, tormenta de nieve[3]	Tormenta de arena
100	Tormenta de gran potencia	Ventisca	Vendaval, ventisca[4], huracán, tornado	Aguacero

[1] El clima templado incluye bosques, colinas, llanuras, marjales, montañas y zonas acuáticas cálidas.
[2] El invierno es frío, el verano es cálido, la primavera y el otoño son moderados. Las regiones de marjales son siempre más templadas en invierno.
[3] Sólo en invierno; de otro modo, considéralo una tormenta eléctrica (01-75) o un vendaval (76-00).
[4] Sólo en invierno; de otro modo, considéralo un huracán (01-50) o un tornado (51-00).

Precipitaciones: tira un d% para ver si la precipitación es niebla (01-30), lluvia/nieve (31-90) o aguanieve/granizo (91-00). La nieve y el aguanieve sólo se producen cuando la temperatura está por debajo de los 30 °F [–1 °C]. La mayoría de las precipitaciones duran 2d4 horas. Por su parte, el granizo dura sólo 1d20 minutos aunque normalmente va acompañado de 1d4 horas de lluvia.

Tormenta (*tormenta de arena/tormenta de nieve/tormenta eléctrica*): los vientos son severos (de 30 a 50 millas/h) y la visibilidad se reduce en 3/4. Las tormentas duran 2d4+1 horas. Ver 'Tormentas' a continuación, para más detalles.

Cálido: entre 60 °F [15 °C] y 85 °F [30 °C] durante el día, 10 a 20 °F [5 a 10 °C] menos durante la noche.

Ventoso: las velocidades de los vientos van de moderadas a fuertes (de 10 a 30 millas/h); consulta la tabla 3-24.

Lluvia, nieve, aguanieve y granizo

El mal tiempo frecuentemente ralentiza o detiene el viaje y hace virtualmente imposible navegar de un punto a otro. Las lluvias torrenciales y las ventiscas oscurecen la visión tan eficazmente como una niebla densa.

La mayoría de precipitaciones son en forma de lluvia, pero en condiciones de mucho frío pueden ser de nieve, aguanieve o granizo. Todos los tipos de precipitaciones van seguidos de un instante de frío en el que la temperatura desciende desde por encima del punto de congelación hasta 30°F (–1°C) o menos (ver 'Peligros del frío', pág. 304).

Lluvia: la lluvia reduce la visibilidad a la mitad de la distancia, provocando un penalizador –4 a las pruebas de Avistar y Buscar. Tiene el mismo efecto sobre llamas, ataques con armas a distancia y pruebas de Escuchar que el viento severo (consulta la página siguiente).

Nevada: mientras cae, la nieve tiene los mismos efectos en la visibilidad, los ataques con armas a distancia y pruebas de habilidad que la lluvia, y cuesta 2 casillas de movimiento entrar en una zona cubierta de nieve. Un día de nevada deja 1d6" de nieve en el suelo.

Nevada fuerte: la nevada fuerte tiene los mismos efectos que la nevada normal, pero también restringe la visibilidad como la niebla (ver 'Niebla', más adelante). Un día de nevada fuerte deja 1d4' de nieve en el suelo, y cuesta 4 casillas de movimiento entrar en una casilla donde haya nevado fuerte. Las nevadas fuertes acompañadas por vientos fuertes o severos puede dar lugar a ventisqueros de 1d4×5' de profundidad, sobre todo alrededor de objetos lo bastante grandes para desviar el viento (una cabaña o una tienda grande, por ejemplo).

Hay un 10% de posibilidades de que una nevada fuerte vaya acompañada de rayos (ver 'Tormenta eléctrica', a continuación).

Aguanieve: esencialmente es lluvia helada. El aguanieve tiene el mismo efecto que la lluvia mientras cae (excepto que la probabilidad de apagar llamas protegidas es del 75%) y el mismo efecto que la nieve una vez aposentada sobre el suelo.

Granizo: el granizo no reduce la visibilidad, pero el sonido del granizo al caer hace que las pruebas de Escuchar sean más difíciles (–4). A veces (probabilidad del 5%), el granizo puede ser lo suficientemente grande como para producir 1 punto de daño letal (por tormenta) a todo aquello que se halle al raso. Una vez aposentado sobre el suelo, el granizo produce el mismo efecto en el movimiento que la nieve.

Tormentas

Los efectos combinados de las precipitaciones (o el polvo) y el viento que acompaña a todas las tormentas reducen la visibilidad en 3/4, confiriendo un penalizador -8 a todas las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Las tormentas imposibilitan los ataques con armas a distancia, excepto las de asedio, que sufren un penalizador –4 al ataque. Automáticamente apagan velas, antorchas y llamas desprotegidas similares, provocan que las llamas protegidas (como las de las linternas) oscilen, y hay un 50% de probabilidades de que las apaguen. Consulta la tabla 3–24: efectos del viento, en la pág. 95, para conocer posibles efectos en criaturas que se hallen al raso y sin cobijo durante una tormenta. Las tormentas se podrían dividir en tres tipos:

Tormenta de polvo (VD 3): estas tormentas del desierto difieren del resto en que no hay precipitaciones. En su lugar, la tormenta de polvo arrastra finos granos de arena que enturbian la visión, atenúan las llamas desprotegidas e incluso pueden sofocar las protegidas (50% de probabilidades). La mayoría de las tormentas de polvo van acompañadas de vientos severos y dejan tras de sí un manto de 1d6" de arena. No obstante, hay una probabilidad del 10% de una gran tormenta de polvo acompañada por vientos con la magnitud de un vendaval (consulta esa sección y la tabla 3-17: efectos del viento). Estas tormentas de polvo mayores causan 1d3 puntos de daño no letal cada asalto a cualquiera sorprendido en el exterior y sin refugio; también llevan consigo el peligro de acabar asfixiado (consulta las 'Reglas de ahogarse', en la pág. 304; a diferencia de lo allí mencionado, los personajes con un pañuelo o una protección similar no comenzarán a asfixiarse hasta un número de asaltos equivalente a 10 veces su puntuación de Constitución). Las tormentas de polvo mayores dejan 2d3-1" de fina arena tras de sí.

Tormenta de nieve: además del viento y las precipitaciones comunes a otras tormentas, las de nieve dejan tras de sí 1d6" de nieve en el suelo.

Tormenta eléctrica: además del viento y las precipitaciones (normalmente lluvia, aunque en ocasiones también granizo), las tormentas eléctricas van acompañadas de rayos, que pueden suponer un peligro para los personajes que no estén a cubierto (especialmente aquellos con armadura metálica). Como regla general, supón un rayo por minuto durante una hora en el centro de la tormenta. Cada rayo causa 1d10 dados de ocho de daño por electricidad. Una de cada diez tormentas eléctricas va acompañada de un tornado (consulta más adelante).

Tormentas de gran potencia: los vientos a gran velocidad y las precipitaciones torrenciales reducen la visibilidad a cero, lo que hace imposibles las tiradas de Avistar y Buscar, todos los ataques con armas a distancia y las pruebas de Escuchar. Las llamas no protegidas se apagan automáticamente, e incluso las protegidas se apagan con una probabilidad del 75%. Las criaturas sorprendidas en la zona pueden realizar una salvación de Fortaleza (CD 20) o hacer frente a los siguientes efectos dependiendo de su tamaño (ver tabla 3–24). Estas tormentas se dividen en los cuatro tipos que vienen a continuación:

Vendaval: vayan o no acompañados de algún tipo de precipitación, los vendavales pueden causar un daño considerable, simplemente por la fuerza de sus vientos.

Ventisca: la combinación de vientos a gran velocidad, fuertes nevadas (generalmente 1d3') y un frío intenso (consulta 'Peligros del frío', en la pág. 304) hacen que las ventiscas sean muy peligrosas para quienes no vayan preparados.

Huracán: además de los vientos a velocidades realmente altas y una intensa lluvia, los huracanes van acompañados de inundaciones (ver pág. 93). La mayoría de las aventuras son imposibles en esas condiciones.

Tornado: una de cada diez tormentas eléctricas va acompañada de un tornado.

Niebla

Sea en forma de nubes bajas o de bruma levantándose desde el nivel del suelo, la niebla impide toda visibilidad (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas que se hallen a 5' gozan de ocultación (los

TABLA 3–24: EFECTOS DEL VIENTO

Viento (fuerza)	Velocidad del viento	Ataques a distancia Armas normales/de asedio[1]	Tamaño de la criatura[2]	Efecto del viento sobre la criatura	CD Fortaleza
Flojo	0-10 millas/h	—/—	Cualquiera	Ninguno	—
Moderado	11-20 millas/h	—/—	Cualquiera	Ninguno	—
Fuerte	21-30 millas/h	–2/—	Diminuto o menor	Abatida	10
			Pequeño o mayor	Ninguno	
Severo	31-50 millas/h	–4/—	Diminuto	Arrastrada	15
			Pequeño	Abatida	
			Mediano	Frenada	
			Grande o mayor	Ninguno	
Vendaval	51-74 millas/h	Imposible/–4	Pequeño o menor	Arrastrada	18
			Mediano	Abatida	
			Grande o Enorme	Frenada	
			Gargantuesco o Colosal	Ninguno	
Huracán	75-174 millas/h	Imposible/–8	Mediano o menor	Arrastrada	20
			Grande	Abatida	
			Enorme	Frenada	
			Gargantuesco o Colosal	Ninguno	
Tornado	175-300 millas/h	Imposible/imposible	Grande o menor	Arrastrada	30
			Enorme	Abatida	
			Gargantuesco o Colosal	Frenada	

[1] La categoría de armas de asedio incluye los ataques con balistas y catapultas, así como las rocas lanzadas por los gigantes.

[2] Las criaturas voladoras o las que están en el aire, se tratan como si tuviesen una categoría de tamaño menos de la que tienen en realidad. Un dragón Gargantuesco es considerado Enorme al determinar los efectos del viento.

Frenada: las criaturas frenadas son incapaces de vencer la fuerza del viento. Las criaturas voladoras son arrastradas hacia atrás 1d6×5'.

Abatida: las criaturas que han sido abatidas quedan tumbadas a causa de la fuerza del viento. Las criaturas voladoras son arrastradas hacia atrás 1d6×10'.

Arrastrada: las criaturas terrestres son abatidas y quedan tumbadas, siendo arrastradas 1d4×10', y sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10'. Las voladoras son arrastradas hacia atrás 2d6×10' y sufren 2d6 puntos de daño no letal a consecuencia de los golpes y el azote del viento.

ataques contra ellas o procedentes de las mismas tienen un 20% de posibilidad de fallo).

Los vientos

El viento puede originar un aguijoneante bombardeo de arena o polvo, avivar un incendio, hacer volcar un bote, o esparcir gases y vapores. Si tiene suficiente fuerza, puede incluso abatir a los personajes (consulta la tabla 3–24: efectos del viento), interferir en los ataques a distancia o imponer penalizaciones sobre algunas pruebas de habilidad.

Viento flojo: una brisa tenue, con poco o ningún efecto en el juego.

Viento moderado: un viento constante que tiene un 50% de posibilidades de apagar pequeñas llamas no protegidas, como por ejemplo velas.

Viento fuerte: ráfagas que automáticamente apagan llamas sin protección (velas, antorchas y similares). Estas ráfagas confieren un –2 a los ataques de distancia y a las pruebas de Escuchar.

Viento severo: además de extinguir automáticamente cualquier tipo de llama no protegida, los vientos de esta magnitud hacen que las que disponen de protección (como la de una linterna) oscilen fuertemente hasta el punto de haber un 50% de posibilidades de que se apaguen. Las armas a distancia y las pruebas de Escuchar sufren un –4 de penalización. Ésta es la velocidad del viento causado por el conjuro *ráfaga de viento.*

Vendaval: suficientemente potentes como para arrancar ramas e incluso árboles enteros, los vendavales apagan automáticamente las llamas no protegidas y tienen un 75% de posibilidades de apagar las protegidas. Los ataques con armas a distancia son imposibles e incluso las armas de asedio sufren una penalización –4 al ataque. Las pruebas de Escuchar se hacen con un -8 a causa del ulular del viento.

Huracán: todas las llamas se extinguen y los ataques son imposibles (excepto con armas de asedio que sufren un –8). Las pruebas de Escuchar son imposibles: todo lo que los personajes pueden oír es el rugido del viento. Los vientos huracanados a menudo tumban árboles.

Tornado (VD 10): todas las llamas se extinguen. Todos los ataques a distancia (incluso con armas de asedio) y pruebas de Escuchar son imposibles. En lugar de ser arrastrados (consulta tabla 3–24: efectos del viento), los personajes que se hallen cerca del tornado y fallen un TS de Fortaleza son engullidos por el tornado. Los que entren en contacto con el cono son absorbidos y dan vueltas en él durante 1d10 asaltos, sufriendo 6d6 puntos de daño por asalto, antes de ser expelidos violentamente (es posible que haya que aplicarles daño por caída). Si bien la velocidad de rotación de un tornado puede llegar a las 300 millas/h, el embudo en sí mismo se desplaza a una media de 30 millas/h (unos 250' por asalto). Un tornado arranca árboles de cuajo, destruye edificios y provoca otros muchos tipos de destrucción de importancia.

ENCUENTROS ALEATORIOS AL AIRE LIBRE

Cuando te propongas generar encuentros aleatorios para una aventura que implique viajes al aire libre, lo primero que necesitarás es determinar las oportunidades de que suceda un encuentro en un área determinada. Consulta la siguiente tabla, determinando el área en cuestión y después tirando un d% tras cada hora que los PJs pasen en un área, para ver si ocurre un encuentro.

POSIBILIDADES DE ENCUENTROS AL AIRE LIBRE

Tipo de área	Probabilidad en d%
Yermo/desolada	Probabilidad del 5% por hora
Fronteriza/tierras salvajes	Probabilidad del 8% por hora
Fértil/zona civilizada	Probabilidad del 10% por hora
Densamente transitada	Probabilidad del 12% por hora

Creación de una tabla de encuentros al aire libre

En esta sección encontrarás todas las herramientas que necesitas para crear tablas de encuentros al aire libre que se adapten a las diferentes regiones de tu mundo de juego. Entre éstas está la tabla 3–25: listas de encuentros al aire libre, en la cual las criaturas del *Manual de monstruos* están agrupadas de acuerdo con el entorno en el que se las suele encontrar. La lista incluye a todas las criaturas del *Manual de monstruos* excepto las que se encuentran sólo bajo tierra (ver la sección anterior de este capítulo, donde se proporcionan las tablas de encuentros de dungeons), las que son nativas de un plano de existencia distinto del plano Material (ver 'Aventuras en otros planos', a partir de la pág. 147) y algunas criaturas con VD bajo que no suelen ser apropiadas para encuentros (como la rana, el lagarto y el mono).

Las tablas de encuentros de ejemplo presentadas en la sección de características de terreno (a partir del terreno de bosque en la pág. 87) fueron construidas usando el procedimiento descrito a continuación. Consulta esas tablas cuando comiences a construir las tuyas propias.

TABLA 3–25:
LISTAS DE ENCUENTROS AL AIRE LIBRE

VD	Cualquier entorno al aire libre
1/8	Rata (animal)
1/3	Rata terrible
1/3	Esqueleto, humano combatiente
1/2	Objeto animado Menudo
1/2	Zombi, humano plebeyo
1	Objeto animado Pequeño
1	Necrófago
1	Homúnculo
2	Objeto animado Mediano
2	Hombre-rata (licántropo)
2	Plaga de ratas
3	Alip
3	Objeto animado Grande
3	Doppelgánguer
3	Necrario (necrófago)
3	Sombra
3	Tumulario
4	Gárgola
4	Engendro vampírico
5	Objeto animado Enorme
5	Momia
5	Incorpóreo
7	Objeto animado Gargantuesco
7	Gólem de carne
7	Espectro
8	Sombra mayor
8	Mohrg
8	Guardián escudo
10	Objeto animado Colosal
10	Gólem de arcilla
11	Devorador
11	Incorpóreo aterrador
11	Gólem de piedra
13	Gólem de hierro
13	Liche humano, mago de 11.º nivel
14	Noctala (noctumbra)
15	Señor de las momias
16	Gólem de piedra mayor
16	Noctámbulo (noctumbra)
18	Noctoruga (noctumbra)
20	Tarasca

VD	Acuático frío
1	Tiburón Mediano (animal)
2	Tiburón Grande (animal)
4	Tiburón Enorme (animal)
5	Pescuezo (troll)
5	Orca (animal)
9	Tiburón terrible

VD	Desierto frío
7	Remorhaz

VD	Bosque frío
2	Glotón (animal)
4	Oso pardo (animal)
4	Glotón terrible
5	Hombre-oso (licántropo)
5	Lobo invernal
7	Oso terrible

VD	Colinas frías
5	Esqueleto, ettin
6	Ettin
6	Gauth (contemplador)
6	Ogro hechicero
13	Contemplador

VD	Marjal frío
4	Cieno gris (cieno)
6	Annis (saga)
6	Criohidra de cinco cabezas
7	Criohidra de seis cabezas
8	Criohidra de siete cabezas
9	Criohidra de ocho cabezas
10	Criohidra de nueve cabezas
11	Criohidra de diez cabezas
12	Criohidra de once cabezas
13	Criohidra de doce cabezas

VD	Montañas frías
2	Cría de dragón blanco
3	Dragón blanco muy joven
3	Esqueleto, troll
4	Dragón blanco joven
5	Troll
6	Dragón blanco juvenil
7	Dragón blanco joven adulto
9	Gigante de la escarcha
10	Dragón blanco adulto
11	Cazador troll
12	Dragón blanco adulto maduro
15	Dragón blanco viejo
17	Dragón blanco muy viejo
17	Gigante de la escarcha (jarl)
18	Dragón blanco venerable
19	Dragón blanco sierpe
21	Dragón blanco gran sierpe

VD	Llanuras frías
4	Oso polar (animal)
12	Gusano de la escarcha

VD	Acuático templado
1/2	Elfo acuático
1/2	Sirénido
1/2	Marsopa (animal)
1	Nixi (duende)
1	Calamar (animal)
2	Kuo-toa
2	Tritón
3	Sirenio (ogro)
4	León marino
4	Saga marina (saga)
7	Cachalote (animal)
7	Naga acuática
9	Dragón tortuga
9	Calamar gigante (animal)
12	Kraken

VD	Desierto templado
1/6	Burro (animal)
2	Murciélago terrible
2	Plaga de murciélagos
3	Cría de dragón azul
4	Dragón azul muy joven
6	Dragón azul joven
6	Lamia
7	Dregón
8	Dragón azul juvenil
8	Lamasu
11	Dragón azul joven adulto
14	Dragón azul adulto
16	Dragón azul adulto maduro
16	Dragón de cobre adulto maduro
18	Dragón azul viejo
19	Dragón azul muy viejo
21	Dragón azul venerable
23	Dragón azul sierpe
25	Dragón azul gran sierpe

VD	Bosque templado
1/4	Kóbold
1/4	Araña monstruosa Menuda (sabandija)
1/4	Zombi, kóbold
1/2	Tejón (animal)
1/2	Elfo de los bosques
1/2	Mediano grandullón
1/2	Semielfo
1/2	Araña monstruosa Pequeña (sabandija)
1	Grilio
1	Krénshar
1	Araña monstruosa Mediana (sabandija)
1	Pseudodragón
1	Esqueleto, lobo
1	Lobo (animal)
2	Oso negro (animal)
2	Jabalí (animal)
2	Tejón terrible
2	Araña monstruosa Grande (sabandija)
2	Sátiro
2	Esqueleto, oso lechuza
3	Enredadera asesina
3	Centauro
3	Lobo terrible
3	Cría de dragón verde
3	Dríada
3	Mantis religiosa gigante (sabandija)
3	Avispa gigante (sabandija)
3	Hombre-lobo (licántropo)
3	Búho gigante
3	Pegaso
3	Unicornio
4	Aranea
4	Jabalí terrible
4	Dragón verde muy joven
4	Escarabajo astado gigante (sabandija)
4	Hombre-jabalí (licántropo)
4	Oso lechuza
4	Pixi (duente)
5	Dragón verde joven
5	Araña monstruosa Enorme (sabandija)
5	Pixi con baile irresistible de Otto (duende)
5	Aracnófago
6	Zarcículos
7	Ninfa
8	Dragón verde juvenil
8	Araña monstruosa Gargantuesca (sabandija)
8	Ent
11	Corcel celestial (unicornio)
11	Dragón verde joven adulto
11	Araña monstruosa Colosal (sabandija)
13	Dragón verde adulto
14	Señor de los hombres-lobo (licántropo)
15	Vampiro de élite
16	Dragón verde adulto maduro
18	Dragón verde viejo

19	Dragón verde muy viejo
21	Dragón verde venerable
22	Dragón verde sierpe
24	Dragón verde gran sierpe

VD	Colinas templadas
1/2	Gnomo
1/2	Gnomo del bosque
1/2	Orco
2	Comadreja
2	Hipogrifo
3	Cría de dragón de bronce
3	Ogro
3	Zombi, ogro
4	Bestia trémula
4	Grifo
5	Dragón de bronce muy joven
7	Terrarón
7	Quimera
7	Dragón de bronce joven
7	Gigante de las colinas
7	Ogro bárbaro
8	Atach
8	Dragón de bronce juvenil
8	Naga oscura
11	Gigante de las colinas-jabalí terrible
12	Bestia trémula líder de la manada
12	Dragón de bronce joven adulto
15	Dragón de bronce adulto
17	Dragón de bronce adulto maduro
19	Dragón de bronce viejo
20	Dragón de bronce muy viejo
22	Dragón de bronce venerable
23	Dragón de bronce sierpe
25	Dragón de bronce gran sierpe

VD	Marjal templado
1/3	Serpiente víbora Menuda (animal)
1/2	Serpiente víbora Pequeña (animal)
1	Hombre lagarto
1	Serpiente víbora Mediana (animal)
2	Serpiente víbora Grande (animal)
3	Serpiente víbora Enorme (animal)
4	Arpía
4	Hidra de cinco cabezas
5	Saga cetrina (saga)
5	Hidra de seis cabezas
5	Gelatina ocre (cieno)
6	Hidra de siete cabezas
6	Broza movediza
6	Fuego fatuo
6	Zombi, desgarrador gris
7	Khuul
7	Hidra de ocho cabezas
7	Medusa
8	Desgarrador gris
8	Hidra de nueve cabezas
9	Hidra de diez cabezas
9	Naga espiritual
10	Hidra de once cabezas
11	Arpía arquera
11	Hidra de doce cabezas

VD	Montañas templadas
1/2	Enano
1/2	Águila
1/2	Elfo gris
2	Osgo
2	Zombi, osgo
3	Águila gigante
4	Cría de dragón de plata
5	Dragón de plata muy joven
7	Dragón de plata joven
7	Esqueleto, gigante de las nubes
8	Gigante de piedra
9	Yrzak
10	Dragón de plata juvenil
11	Gigante de las nubes
13	Dragón de plata joven adulto
15	Dragón de plata adulto
18	Dragón de plata adulto maduro
20	Dragón de plata viejo
21	Dragón de plata muy viejo
23	Dragón de plata venerable
24	Dragón de plata sierpe
26	Dragón de plata gran sierpe

VD	Llanuras templadas
1/4	Poni (animal)
1/4	Poni de guerra (animal)
1/3	Perro (animal)
1/3	Trasgo
1/2	Abeja gigante (sabandija)
1	Aasimar (planodeudo)
1	Perro de monta (animal)
1	Hormiga gigante, obrera (sabandija)
1	Caballo pesado (animal)
1	Caballo ligero (animal)
1	Caballo de guerra ligero (animal)
1	Tiflin (planodeudo)
2	Bisonte (animal)
2	Perro intermitente
2	Hormiga gigante, reina (sabandija)
2	Hormiga gigante, soldado (sabandija)
2	Caballo de guerra pesado (animal)
2	Huargo
3	Cocatriz
3	Plaga de langostas
6	Humano semidragón, guerrero de 4.º nivel
7	Fantasma, guerrero humano de 5.º nivel
7	Triceratops (dinosaurio)
7	Vampiro, guerrero humano de 7.º nivel
8	Gorgón
9	Semiinfernal, clérigo humano de 7.º nivel
10	Naga guardiana
11	Semicelestial, paladín humano de 9.º nivel

VD	Acuático cálido
1/2	Locathah
1	Mantarraya (animal)
1	Pulpo (animal)
2	Sajuaguín
6	Ballena (animal)
7	Elasmosaurio (dinosaurio)
8	Pulpo gigante (animal)

VD	Desierto cálido
1/4	Escorpión monstruoso Menudo (sabandija)
1/2	Escorpión monstruoso Pequeño (sabandija)
1	Camello (animal)
1	Hiena (animal)
1	Escorpión monstruoso Mediano (sabandija)
2	Escorpión monstruoso Grande (sabandija)
3	Cría de dragón de oropel
4	Dragón de oropel muy joven
4	Janni (genio)
5	Basilisco
5	Hieracoesfinge
6	Dragón de oropel joven
7	Crioesfinge
7	Escorpión monstruoso Enorme (sabandija)
8	Dragón de oropel juvenil
8	Ginoesfinge
9	Androesfinge
10	Dragón de oropel joven adulto
10	Escorpión monstruoso Gargantuesco (sabandija)
12	Dragón de oropel adulto
12	Escorpión monstruoso Colosal (sabandija)
15	Dragón de oropel adulto maduro
17	Dragón de oropel viejo
19	Dragón de oropel muy viejo
20	Dragón de oropel venerable
21	Dragón de oropel sierpe
23	Dragón de oropel gran sierpe

VD	Bosques cálidos
1/2	Elfo salvaje
1	Plaga de arañas
2	Mono (animal)
2	Escarabajo bombardero gigante (sabandija)
2	Leopardo (animal)
2	Lagarto gigante (animal)
2	Serpiente constrictor (animal)
3	Deinónico (dinosaurio)
3	Mono terrible
3	Trácnido
3	Yan-ti puracasta
4	Tigre (animal)
5	Guiralón
5	Hombre-tigre (licántropo)
5	Serpiente constrictor gigante (animal)
5	Yuan-ti híbrido
6	Digestor
6	Megarraptor (dinosaurio)
6	Esqueleto, megarraptor avanzado
7	Yuan-ti abominación
8	Tigre terrible
10	Couatl

VD	Colinas cálidas
1/2	Mediano de las profundidades
1/2	Gran trasgo
3	Cría de dragón de cobre
4	Zombi, draco
5	Dragón de cobre muy joven
5	Araña de fase
5	Rasto
6	Draco
7	Dragón de cobre joven
8	Behir
9	Dragón de cobre juvenil
11	Dragón de cobre joven adulto
14	Dragón de cobre joven
16	Dragón de cobre adulto maduro
19	Dragón de cobre viejo
20	Dragón de cobre muy viejo
22	Dragón de cobre venerable
23	Dragón de cobre sierpe
25	Dragón de cobre gran sierpe

VD	Marjal cálido
1/2	Estirge
2	Cocodrilo (animal)
2	Lagarto electrizante
3	Cría de dragón negro
4	Cocodrilo gigante (animal)
4	Dragón negro muy joven
5	Dragón negro joven
5	Mantícora
6	Pirohidra de cinco cabezas
7	Dragón negro juvenil
7	Pirohidra de seis cabezas
8	Pirohidra de siete cabezas
9	Dragón negro joven adulto
9	Pirohidra de ocho cabezas
10	Pirohidra de nueve cabezas
10	Rakshasa
11	Dragón negro adulto
11	Pirohidra de diez cabezas
12	Pirohidra de once cabezas
13	Pirohidra de doce cabezas
14	Dragón negro adulto maduro
16	Dragón negro viejo
18	Dragón negro muy viejo
19	Dragón negro venerable
20	Dragón negro sierpe
22	Dragón negro gran sierpe

VD	Montañas cálidas
4	Cría de dragón rojo
5	Dragón rojo muy joven
7	Dragón rojo joven
8	Esqueleto, dragón rojo joven adulto
9	Roc
10	Dragón rojo juvenil
10	Gigante del fuego
13	Dragón rojo joven adulto
13	Gigante de la tormenta
15	Dragón rojo adulto
18	Dragón rojo adulto maduro
20	Dragón rojo viejo
21	Dragón rojo muy viejo
23	Dragón rojo venerable
24	Dragón rojo sierpe
26	Dragón rojo gran sierpe

VD	Llanuras cálidas
1/3	Escarabajo de fuego gigante
1/2	Mandril (animal)
1/2	Mediano
1	Gnoll
1	Mula (animal)
2	Guepardo (animal)
3	Ankheg
3	León (animal)
4	Rinoceronte (animal)
5	León terrible
5	Cría de dragón de oro
7	Dragón de oro muy joven
7	Elefante (animal)
8	Tiranosaurio (dinosaurio)
9	Dragón de oro joven
11	Dragón de oro juvenil
14	Dragón de oro joven adulto
16	Dragón de oro adulto
19	Dragón de oro adulto maduro
21	Dragón de oro viejo
22	Dragón de oro muy viejo
24	Dragón de oro venerable
25	Dragón de oro sierpe
27	Dragón de oro gran sierpe

Para crear una tabla de encuentros al aire libre, decide primero cuál quieres que sea el NE medio. Después mira la lista correspondiente, eligiendo monstruos cuyo VD esté en el intervalo que va desde el NE -6 hasta el NE +2 (*NdC: o sea, para un NE 10, escógelos entre VD 4 y VD 12*). Añade a tus elecciones unas cuantas de otras fuentes, como las siguientes.

- La lista de 'Cualquier entorno al aire libre', que incluye criaturas de todo tipo.
- Las listas de otros climas (añadiendo unos cuantos monstruos de bosque cálido, por ejemplo).
- Algunos PNJs apropiados para el área (enanos bárbaros en las montañas, tal vez, o elfos druidas en el bosque).
- Ahora construye tu tabla de encuentros línea a línea. Procura que haya variedad de NE en la tabla. Igual que no diseñarías un dungeon donde todas las habitaciones tuvieran exactamente NE 7, tampoco deberías crear una tabla de encuentros al aire libre donde todos los apartados fueran de NE 7.

Si el VD de un monstruo es mayor, igual, o 1 punto menor que tu NE elegido, puede aparecer en la tabla como un monstruo solitario. Si tu NE elegido es 8, puedes poner un apartado que ponga sólo 'ent' porque los ents tienen VD 8.

Para monstruos que tengan un VD significativamente inferior a tu NE elegido, querrás que el encuentro presente más de una de estas criaturas. La tabla 3–1 (pág. 49) te indica cuántos monstruos necesitas para un encuentro con un NE determinado. Convierte ese número a un intervalo de dados apropiado para la tabla de encuentros. Por ejemplo, si sabes que quieres un encuentro con cinco gárgolas (individualmente de VD 4) para hacer un encuentro de NE 8, añadirás un apartado de "2d4 gárgolas" en la tabla de encuentros, porque tirar 2d4 tiene un resultado medio de 5.

Los apartados de organización de las criaturas en el *Manual de monstruos* pueden serte de gran ayuda. Te dicen qué posibilidades hay de que el monstruo se junte con otros de su clase; los alip son casi siempre solitarios, por ejemplo, por lo que no querrás una entrada de "2d6 alips" en tu tabla de encuentros. Los apartados de organización también indican combinaciones de monstruos que forman un encuentro eficaz. Los ettin suelen tener osos pardos como mascotas, por lo que un encuentro de "1 ettin y 1d2 osos pardos" podría ser apropiado.

Una vez tengas preparados todos los apartados de tu tabla de encuentros, sólo necesitas asignarles porcentajes. Puedes ajustar rigurosamente los porcentajes para asegurarte de que la tabla de encuentro presenta un NE medio exactamente igual a tu NE elegido, pero en realidad no es necesario. Simplemente asigna las mayores posibilidades a las líneas que sepas que generan encuentros cercanos a tu NE elegido, o asigna menores posibilidades a las que tengan un NE significativamente mayor o menor.

AVENTURAS URBANAS

Las ciudades suelen ser lugares en los que los personajes descansan entre una aventura y otra, pero las zonas urbanas tienen muchos de los elementos que hacen emocionante una aventura: persecuciones a través de calles serpenteantes, duelos en la plaza, e intrigas durante el banquete del rey. La "jungla de adoquín" de una metrópolis puede ser tan peligrosa como un dungeon.

A primera vista, una ciudad es muy similar a un dungeon, pues tiene paredes, puertas, habitaciones y pasillos. Sin embargo, las aventuras que transcurren en las ciudades tienen dos diferencias importantes con respecto a sus equivalentes en los dungeons: los personajes tienen acceso a más recursos, y deben lidiar con los representantes de la ley.

Acceso a recursos: puede haber un templo amigo provisto de sanadores a la vuelta de la esquina, y un rollo de pergamino de *localizar objeto* puede conseguirse con sólo bajar a una tienda. A diferencia de los dungeons y del terreno al aire libre, en una ciudad los personajes pueden comprar y vender equipo rápidamente. Una gran ciudad o una metrópolis probablemente tenga PNJs de alto nivel y expertos en oscuros campos de conocimiento que puedan proporcionar ayuda y descifrar pistas, y cuando a los PJs les hayan molido a palos podrán retirarse a la comodidad de una habitación en una posada.

La libertad de retirada y el pronto acceso al mercado implican que los jugadores tienen mayor grado de control sobre el ritmo de una aventura urbana. Pueden obtener curación y reponer sus recursos tras cada encuentro, si lo desean, razón por la cual tienes más libertad para usar contra ellos encuentros de mayor nivel de la que tendrías en un entorno diferente. En una ciudad, puedes preparar desafíos con uno o dos NE mayores que los habituales en un dungeon y, oportunamente, las ciudades están repletas de PNJs de alto nivel que proporcionan tales desafíos.

Representantes de la ley: la otra diferencia clave entre las aventuras en una ciudad y la exploración de un dungeon es que éste es, casi por definición, un lugar donde la única ley que rige es la de la jungla: matar o morir. Una ciudad, sin embargo, está protegida por un código de leyes, muchas de las cuales están diseñadas explícitamente para impedir el tipo de comportamiento en el que los aventureros suelen especializarse: matar y robar.

Incluso así, la mayoría de las leyes de las ciudades consideran a los monstruos como una amenaza para la estabilidad de la que depende la ciudad, y las prohibiciones acerca del asesinato rara vez se aplican a monstruos como aberraciones y ajenos. La mayoría de los humanoides malignos, sin embargo, suelen estar protegidos por las mismas leyes que protegen a los ciudadanos. Tener alineamiento maligno no es un crimen (excepto tal vez en algunas ciudades de gobierno totalmente teocrática, y que disponen de

poder mágico para respaldar la ley), sino que sólo los actos malignos son ilegales. Incluso en el caso de que los aventureros se encuentren con un malhechor perpetrando alguna nefasta maldad contra los habitantes de la ciudad, la ley tiende a desaprobar que se tomen la justicia por su mano y dejen al malhechor muerto o incapaz de testificar en un juicio (*NdC: esto es muy "políticamente correcto" para el siglo XXI, pero en la Edad Media, que es el equivalente más cercano a un mundo de fantasía, no era así ni de lejos*).

El punto importante a recordar sobre las leyes de las ciudades cuando dirijas una campaña que transcurra en una de ellas, es utilizar dichas leyes para conseguir que los jugadores usen el pensamiento creativo y discurran formas alternativas de resolver los problemas. Si los jugadores dejan de divertirse y echan de menos los dungeons, en donde pueden usar su poder combativo a máxima potencia, suele ser una buena idea darles algo de manga ancha en lo que a las leyes de la ciudad respecta, y dejar que se centren en los aspectos emocionantes de las aventuras de ciudad. Por otra parte, si tus jugadores en una campaña centrada en una ciudad seleccionan dotes, habilidades y conjuros que aumenten la eficacia de sus personajes para funcionar dentro de los límites de la ley, están abordando el problema de forma creativa y merecen la oportunidad de poner a prueba sus planes.

RESTRICCIONES DE ARMAS Y CONJUROS

Algunas ciudades exigen que los personajes que entren en la ciudad aten sus armas a sus fundas con una cuerda anudada para impedir que accedan a ellas fácilmente; otras ciudades pueden impedir los encantamientos y adivinaciones como *detectar pensamientos* en el zoco. Cada ciudad tiene distintas leyes sobre llevar armas en público y sobre el lanzamiento de conjuros: cuando planifiques una aventura urbana, decide cuáles son las leyes relevantes.

Lo más importante que tienes que tener en cuenta es que con esas leyes debes mejorar el juego, no interferir en la diversión de tus jugadores. Aunque podría resultar bastante lógico que una ciudad hiciera depositar las armas y los componentes materiales a la entrada (*NdC: de nuevo el autor -americano- se confunde, y esta vez identifica la Edad Media con el Lejano Oeste*), esas restricciones podrían aguarles la diversión a los jugadores en una aventura urbana. Si quieres aumentar el desafío de la vida urbana obligando a los personajes a apañarse sin armas o conjuros está bien; pero asegúrate de que los desafíos contra los que se enfrenten sean apropiados a su estado entorpecido. A no ser que hayas tenido en cuenta dicha restricción durante la aventura, es mejor que los personajes tengan acceso relativamente libre a todas sus capacidades.

Las leyes de la ciudad puede que no afecten a todos los personajes por igual. Un monje no se ve obstaculizado en absoluto por una ley pacificadora sobre armas, pero un clérigo ve reducido gran parte de su poder si le hacen depositar todos los símbolos sagrados a la puerta de la ciudad.

Al mismo tiempo, es una buena idea permitir a los personajes lo bastante inteligentes o ingeniosos que eviten estas restricciones, por ejemplo un mago que tenga la dote Abstención de materiales y no necesite componentes materiales, o un bardo con un estoque oculto en el interior de su laúd.

CARACTERÍSTICAS URBANAS

Paredes, puertas, poca iluminación y suelo irregular: hay muchas cosas por las que una ciudad es muy similar a un dungeon. Muchos de los elementos de terreno descritos anteriormente en este capítulo funcionan igualmente bien en una ciudad. A continuación se detallan algunas consideraciones nuevas para un entorno urbano:

Muros y puertas

Muchas ciudades están rodeadas de muros. El de una ciudad pequeña típica es una pared de piedra reforzada, de 5' de grosor y 20' de altura. Este tipo de muro es bastante liso, requiriendo una prueba de Trepar (CD 30) para ser escalado; está almenado por el exterior para proporcionar cobertura a los guardias que estén en lo alto, y hay un camino de ronda, generalmente estrecho, por el interior; el muro acostumbra a tener CA 3, dureza 8, y 450 pg por cada sección de 10'.

El muro de una ciudad grande típica tiene 10' de grosor y 30' de altura, con almenas a ambos lados; también es liso, requiriendo una prueba de Trepar (CD 30) para escalarlo; este tipo de muro tiene CA 3, dureza 8, y 720 pg por cada sección de 10'.

El muro de una metrópolis típica tiene 15' de grosor y 40' de altura, con almenas a ambos lados, y suele haber un túnel y pequeñas habitaciones que atraviesan su interior; tiene CA 3, dureza 8, y 1.170 pg por cada sección de 10'.

A diferencia de las ciudades más pequeñas, las metrópolis suelen tener murallas interiores además de la muralla exterior, sean viejos muros que la ciudad ha dejado atrás, o simples paredes que dividen administrativamente unos barrios de otros. A veces estas paredes son tan grandes y gruesas como los muros exteriores, pero a menudo tienen las características de los muros de una ciudad pequeña o grande.

Torres de vigilancia: algunos muros de la ciudad disponen de torres de vigilancia colocadas a intervalos irregulares. Pocas ciudades tienen suficientes guardias para tener a alguien estacionado constantemente en cada torre, a no ser que la ciudad esté esperando un ataque. Las torres proporcionan una vista superior de los alrededores, así como un punto de defensa contra los invasores.

Las torres de vigilancia suelen tener 10' más de altura que el muro al que están pegadas, y su diámetro es 5 veces el grosor de la pared. Las aspilleras cubren el lado exterior de sus pisos superiores, y la parte superior está almenada como los muros exteriores. En el interior de una torre pequeña (25' de diámetro junto a un muro de 5' de grosor) hay una sencilla escala que une los pisos de la torre y el tejado. En una torre mayor, hay escaleras que cumplen con este cometido.

La entrada a la torre está bloqueada con puertas pesadas de madera, reforzadas con hierro y con buenas cerraduras (Abrir cerraduras CD 30), que se mantienen siempre cerradas a no ser que la torre se use con regularidad.

Como regla general, el capitán de la guardia tiene la llave de la torre que está a su cuidado, y hay un segundo ejemplar en la fortaleza interior o en los cuarteles de la ciudad.

Puertas: una puerta de ciudad típica es una barbacana con dos rastrillos y un suelo aspillerado en el espacio de techo que hay entre ellos, por encima del paso.

En las villas y algunas ciudades pequeñas, la entrada principal es a través de puertas de hierro de doble hoja colocadas en el muro de la ciudad.

Las puertas suelen estar abiertas durante el día y cerradas o atrancadas durante la noche. Normalmente una sola puerta permite la entrada a los viajeros después de la puesta del sol, vigilada por guardias que la abrirán a cualquiera que parezca honesto, que presente los papeles apropiados, o que ofrezca un soborno lo bastante interesante (dependiendo de la ciudad y de los guardias).

Guardias y soldados

Una ciudad suele tener militares profesionales equivalentes a un 1% de su población adulta, además de milicia o reclutas equivalentes a un 5% de la población. Los soldados profesionales forman la guardia de ciudad y son los responsables de mantener el orden en su interior, con un papel similar de la policía moderna, y (en menor grado) de defender la ciudad de un asalto exterior. Los reclutas son llamados a filas en el caso de que la ciudad sea atacada.

Una fuerza de guardias de ciudad típica trabaja en turnos de ocho horas, con un 30% de la fuerza en el turno de mañana (8 A.M. a 4 P.M.), un 35% en el turno de tarde (4 P.M. a 12 A.M.) y otro 35% en el turno de noche (12 A.M. a 8 A.M.). En cualquier momento, el 80% de los guardias de servicio están patrullando, mientras que el 20% restante está estacionado en distintos puntos a lo largo de la ciudad, donde pueden responder a las alarmas cercanas. Al menos hay uno de esos puestos de guardia en cada barrio.

La mayoría de la guardia de una ciudad está formada por combatientes, casi todos de 1.er nivel. Los oficiales incluyen guerreros y combatientes de alto nivel, bastantes clérigos, y magos y hechiceros, así como personajes multiclase guerrero/lanzador de conjuros.

Máquinas de asedio

Las máquinas de asedio son armas grandes, estructuras provisionales o piezas de equipo que se usan tradicionalmente en los asedios de castillos o plazas fuertes (*NdC: por ambos bandos; muchas ciudades disponen de ellas para su defensa*).

Catapulta pesada: una catapulta pesada es un ingenio grande capaz de lanzar rocas u objetos pesados con gran fuerza. Puesto que la catapulta lanza su carga en un arco elevado, puedes acertar casillas fuera de tu línea visual. Para disparar, el jefe de la dotación realiza una prueba especial contra CD 15 usando sólo su bonificador de ataque, su modificador de Inteligencia, el penaliza-

dor de incremento de distancia, y los modificadores apropiados de la sección inferior de la tabla 3–26. Si tiene éxito, la piedra de la catapulta acierta en la casilla hacia la que iba dirigida, infligiendo el daño indicado a cualquier objeto o personaje que esté en ella. Los personajes que tengan éxito en una salvación de Reflejos (CD 15) sufren la mitad del daño. Cuando una piedra de catapulta acierta en una casilla, los siguientes tiros aciertan en la misma casilla a no ser que vuelva a apuntarse o el viento cambie de dirección o de velocidad.

Si la prueba fracasa, tira 1d8 para decidir dónde aterriza. Esto determina la desviación del tiro, donde 1 significa que vuelve a la catapulta y de 2 a 8 significa alrededor de la casilla objetivo, en el sentido de las agujas del reloj (ver el diagrama del *Manual del jugador*). Después, cuenta 3 casillas a partir de la casilla objetivo por cada incremento de distancia del ataque.

Cargar la catapulta y prepararla para disparar requiere una serie de acciones de asalto completo. Se necesita una prueba de Fuerza (CD 15) para hacer bajar el brazo lanzador; la mayoría de las catapultas tienen ruedas para permitir que dos miembros de la dotación presten ayuda al operador principal del cabestrante en esta acción. Una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) CD 15 pone el brazo en su sitio, y después otra prueba de Oficio (ingeniero de asedio) CD 15 carga la munición de la catapulta. Se necesitan cuatro acciones de asalto completo para apuntar una catapulta pesada (varios miembros de la dotación pueden realizar estas acciones de asalto completo en el mismo asalto, por lo que se necesitaría una dotación de cuatro personas para apuntar la catapulta en 1 asalto).

Una catapulta pesada ocupa un espacio de 15' de lado a lado.

Catapulta ligera: es una versión más pequeña y ligera de la catapulta pesada. Funciona como una catapulta pesada, excepto que se necesita una prueba de Fuerza (CD 10) para poner el brazo en su sitio, y sólo dos acciones de asalto completo para apuntarla.

Una catapulta ligera ocupa un espacio de 10' de lado a lado.

Balista: la balista es, en esencia, una ballesta pesada Enorme fijada en un sitio. Su tamaño hace muy difícil a la mayoría de las criaturas apuntar con ella, como se describe en 'Tamaño de arma', en el *Manual del jugador*. Así, una criatura Mediana sufre un –4 en las tiradas de ataque cuando usa una balista, y una criatura Pequeña sufre un penalizador –6. A una criatura Mediana o menor le cuesta dos asaltos completos cargar y apuntar la balista después de disparar.

Una balista ocupa un espacio de 5' de lado a lado.

Ariete: este pesado poste está suspendido de un andamio móvil que permite a la dotación balancearlo hacia adelante y hacia atrás contra el objetivo. Como acción de asalto completo, el personaje que esté más cerca de la parte frontal del ariete hace una tirada de ataque contra la CA de la construcción aplicando el penalizador de –4 por la falta de competencia (no es posible tener competencia con este aparato). Además del daño indicado en la tabla 3-26, hasta nueve personajes más que sostengan el ariete pueden añadir su modificador de Fuerza al daño de éste, si dedican una acción de ataque para hacerlo. Por ejemplo, diez gnolls (cada uno con Fue 15, modificador Fue +2) que sostengan un ariete infligirán 3d8+20 puntos de daño si aciertan. Hace falta al menos una criatura de tamaño Enorme o mayor, dos criaturas Grandes, cuatro criaturas Medianas u ocho criaturas Pequeñas para mover un ariete (las criaturas Menudas o más pequeñas no pueden usarlo).

Un ariete suele tener 30' de longitud. En una batalla, las criaturas que lleven el ariete suelen formar en dos columnas de la misma longitud, una a cada lado del ariete.

Torre de asedio: es una torre grande de madera sobre ruedas o rodillos, que puede hacerse avanzar hasta llegar a una muralla, para permitir a los atacantes escalar la torre y llegar hasta la parte superior del muro estando a cubierto. Las paredes de madera suelen tener 1' de grosor.

Una torre de asedio típica ocupa un espacio de 15' de lado a lado. Las criaturas que estén en su interior la empujan con una velocidad de 10' (y una torre de asedio no puede correr). Las ocho criaturas que la empujan desde el suelo tienen cobertura total, y las que están en los pisos superiores consiguen cobertura mejorada y pueden disparar a través de las aspilleras.

Las calles de la ciudad

Las calles de ciudad típicas son estrechas y con recodos. La mayoría de ellas tienen una media de 15' a 20' de ancho [(1d4+1)× 5')], mientras que los callejones van desde los 10' de anchura hasta sólo 5'. Los adoquines en buenas condiciones permiten el movimiento normal, pero aquellos cuyo mantenimiento es precario, o las calles llenas de baches y mugre se consideran escombros leves, aumentando 2 la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas.

Algunas ciudades no tienen vías públicas, sobre todo las ciudades que han crecido de forma gradual a partir de asentamientos pequeños hasta convertirse en ciudades grandes. Las ciudades que están planificadas, o que tal vez han sufrido un incendio de importancia que ha permitido a las autoridades construir calzadas nuevas a través de zonas previamente habitadas, podrían tener unas cuantas calles más grandes que las atraviesen. Estas calles principales tienen 25' de anchura, ofreciendo sitio para que los carros se crucen, y disponen de aceras de 5' de ancho a cada lado.

Multitudes: las calles de una ciudad suelen estar llenas de gente. En la mayoría de los casos, no es necesario poner a todos los plebeyos de 1.º nivel en el mapa cuando estalla una pelea en medio de la calle principal; basta con que indiques qué casillas del mapa contienen multitudes. Si ven algo peligroso, las multitudes se moverán en sentido contrario a 30' por asalto en el momento de iniciativa 0.

Se necesitan 2 casillas de movimiento para entrar en una casilla con multitudes. Las multitudes proporcionan cobertura a cualquiera, permitiendo una prueba de Esconderse y proporcionando un bonificador a la CA y a las salvaciones de Reflejos.

Multitudes dirigidas: se necesita una prueba de Diplomacia de CD 15 o una prueba de Intimidar de CD 20 para convencer a una multitud para que se mueva en una dirección en particular, y ésta debe ser capaz de ver u oír al personaje que haga el intento. Se necesita una acción de asalto completo para hacer la prueba de Diplomacia, pero sólo una acción gratuita para la prueba de Intimidar.

Si dos o más personajes están intentando dirigir a una multitud en direcciones distintas, realizan pruebas enfrentadas de Diplomacia e Intimidar para determinar a cuál escucha la multitud, que ignora a todos aquellos cuyo resultados de las pruebas no supere la CD.

Por encima y por debajo de las calles

Los aventureros a menudo persiguen a figuras sombrías a través de la ciudad, y muchos PJs pasan algún tiempo siendo perseguidos por la guardia. Para cuando una persecución conduzca desde las calles de la ciudad hacia arriba o hacia abajo, aquí tienes algunos trucos para hacer que las cosas sean emocionantes.

TABLA 3–26: MÁQUINAS DE ASEDIO

Objeto	Coste	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Dotación típica
Catapulta pesada	800 po	6d6	—	200' (mínimo 100')	4
Catapulta ligera	550 po	4d6	—	150' (mínimo 100')	2
Balista	500 po	3d8	19-20	120'	1
Ariete	1.000 po	3d6*	—	—	10
Torre de asedio	2.000 po	—	—	—	20

*Ver descripción para reglas especiales.

MODIFICADORES DE ATAQUE DE LAS CATAPULTAS

Condición	Modificador
Sin línea de visión hasta la casilla objetivo	–6
Disparos sucesivos (la dotación puede ver dónde han caído los disparos fallidos más recientes)	+2 acumulativo por error previo (máximo +10)
Disparos sucesivos (la dotación no puede ver dónde han caído los disparos fallidos más recientes, pero un observador está dando instrucciones)	+1 acumulativo por error previo (máximo +5)

Tejados: llegar al tejado suele requerir trepar por una pared (ver la sección 'Paredes', pág 59), a no ser que el personaje pueda llegar al tejado saltando desde una ventana, balcón o puente que haya por encima. Es fácil correr a través de los tejados planos, comunes sólo en climas cálidos (en climas fríos, la nieve acumulada puede hacer que un tejado plano se hunda). Moverse por lo alto de un tejado requiere una prueba de Equilibrio (CD 20). Moverse por la superficie de un tejado inclinado sin cambiar de altitud (en otras palabras: paralelamente a la cima) requiere una prueba de Equilibrio (CD 15). Moverse arriba y abajo atravesando la cima de un tejado requiere una prueba de Equilibrio (CD 10).

En algún momento un personaje se quedará sin tejado, lo que requiere un salto de longitud hasta el siguiente tejado o hasta el suelo. La distancia hasta el tejado más cercano suele ser de 1d3×5' horizontalmente, pero dicho tejado podría ser 5' más alto, 5' más bajo, o de la misma altura. Usa las reglas del *Manual del jugador* (la altura máxima de un salto de longitud es un 1/4 de la distancia horizontal) para determinar si el personaje puede realizar el salto.

Alcantarillas: en el mundo de juego de D&D las alcantarillas son mucho más numerosas que lo que lo fueron en la época medieval del mundo real. Para llegar hasta ellas, la mayoría de los personajes abren una rejilla (una acción de asalto completo) y bajan 10'. Las alcantarillas están construidas de la misma forma que los dungeons, excepto que tienen muchas más posibilidades de que el suelo sea resbaladizo o esté cubierto de agua (considéralo un estanque poco profundo, tal como se describe en la pág. 64). Las alcantarillas también son similares a los dungeons en lo que respecta a la facilidad de encontrar criaturas en su interior (ver las tablas de encuentros en dungeons en este mismo capítulo). Algunas ciudades fueron construidas sobre las ruinas de anteriores civilizaciones, por lo que sus alcantarillas a veces conducen a tesoros y peligros de una era ancestral.

Edificios de la ciudad

La mayoría de los edificios de la ciudad pertenecen a una de tres categorías. Muchos de ellos tienen de dos a cinco plantas de altura, construidos uno al lado de otro para formar largas filas separadas por calles principales o secundarias. Estas casas suelen tener comercios en la planta baja, sobre los que se encuentran oficinas o viviendas.

Las posadas, los comercios de éxito y los amplios almacenes (así como los molinos, las curtidorías y otros comercios que requieren espacio adicional) suelen ser grandes edificios independientes de hasta cinco plantas (*NdC: atención, porque los americanos llaman "primer piso" a lo que nosotros llamamos planta baja, y puede inducir a confusión sobre todo en los planos de edificios*).

Por último, las casas pequeñas, las tiendas, los almacenes o los cobertizos son sencillos edificios de madera de una sola planta, sobre todo si están en los barrios más pobres.

La mayoría de los edificios de una ciudad están hechos a partir de una mezcla de piedra y adobe (en la planta baja o las dos primeras) y madera (para las plantas superiores, las paredes interiores, y los suelos). Los tejados son una mezcla de tablones, paja y tejas con las juntas embreadas.

Una pared típica de una planta inferior tiene 1' de espesor, con CA 3, dureza 8, 90 pg y una CD de Trepar de 25.

Las paredes de las plantas superiores tienen 6" de grosor, con CA 3, dureza 5, 60 pg y una CD de Trepar de 21.

Las puertas exteriores de la mayoría de los edificios son puertas buenas de madera (ver pág. 61) que suelen estar cerradas con llave, excepto en los edificios públicos como las tiendas y las tabernas.

Comprar edificios

Los personajes puede que quieran comprar sus propios edificios o incluso construir su propio castillo. Usa los precios de la tabla 3-27 directamente, o como guía cuando extrapoles el coste de estructuras más exóticas.

Las luces de la ciudad

Si una ciudad tiene calles principales, habrá linternas a cada lado colgadas a una altura de 7' de las cornisas de los edificios. Estas linternas están separadas 60', por lo que su iluminación no es muy continua. Las calles secundarias y los callejones no están iluminados; es común que los ciudadanos alquilen portalinternas cuando salen después de que anochezca.

Los callejones pueden ser lugares oscuros incluso a la luz del día, merced a las sombras de los altos edificios que los rodean. Un callejón oscuro a la luz del día pocas veces es lo bastante sombrío como para permitir una ocultación real, pero puede conceder un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Ocultarse.

TABLA 3–27: EDIFICIOS

Objeto	Coste
Casa sencilla	1.000 po
Casa elegante	5.000 po
Mansión	100.000 po
Torre	50.000 po
Fortaleza	150.000 po
Castillo	500.000 po
Castillo enorme	1.000.000 po
Foso con puente	50.000 po

Casa sencilla: esta casa de una a tres habitaciones está hecha de madera, y tiene el tejado de paja.

Casa elegante: esta casa de cuatro a diez habitaciones está hecha de madera, y tiene el tejado de paja.

Mansión: esta casa de diez a veinte habitaciones, de dos o tres plantas, está hecha de madera y ladrillo, y tiene el tejado de pizarra.

Torre: esta torre (redonda o cuadrada) de tres plantas, está hecha de piedra.

Fortaleza: este edificio de piedra fortificado tiene de 15 a 25 habitaciones.

Castillo: una castillo es una fortaleza rodeada de un muro de 15' de piedra, con cuatro torres. El muro tiene 10' de grosor.

Castillo enorme: un castillo enorme es una fortaleza particularmente grande con numerosos edificios asociados (establos, forja, graneros, etc) y un muro almenado de 20' de altura, que crea zonas de patio y muralla. El muro tiene seis torres y 10' de grosor.

Foso con puente: el foso tiene 15' de profundidad y 30' de anchura. El puente puede ser un puente levadizo de madera o una estructura permanente de piedra.

ENCUENTROS URBANOS

La tabla de encuentros aleatorios, imprescindible en las aventuras en un dungeon y al aire libre, funciona de forma diferente en un entorno urbano donde los "encuentros" son la regla, no la excepción. Ver gente en las calles de una ciudad es constante y se da por supuesto, y casi todos los sitios de la ciudad tienen decenas de encuentros potenciales cercanos. En zonas al aire libre, no es común encontrarse con otra criatura, como una mantícora volando por encima o un ankheg surgiendo de la tierra para atacar. Por otro lado, sería extraño *no* ver a otras personas en un entorno urbano.

Como las ciudades están por definición llenas de gente, la mayoría de las tablas de encuentros urbanos están basadas en sucesos, no en localizaciones. Un encuentro en la ciudad implica algo importante, que merece la atención de los personajes. Ver a los mercaderes pregonando las bondades de su género en el distrito mercantil puede ser interesante, pero no es un encuentro.

Cada día que pasen los personajes en una ciudad, realiza una prueba de encuentro para determinar si ocurre un acontecimiento que exija su atención. Una prueba de encuentro es una tirada de d20, modificada por las circunstancias tal como se muestra en la siguiente tabla (aplica un modificador de cada sección de la tabla, si se puede). Un resultado de 20 o más indica que tiene lugar un encuentro.

Si se indica que hay un encuentro, tira en la tabla 3-28. En esta tirada, aplica el mismo modificador que usaste para determinar si hay encuentro (es posible un resultado mayor de 20). Las descripciones y definiciones de las entradas de la tabla 3–28 vienen a continuación.

Accidente de construcción: uno o más de los personajes es golpeado por un objeto que se ha caído, se cae por un andamio inseguro, o se enfrenta a un percance similar. Dirige este encuentro adaptando una trampa de la lista que empieza en la pág. 70.

Acoso de la guardia: los PJs encuentran a un oficial de la guardia que quiere hacerse notar. Pueden usar sus habilidades sociales para calmar la situación, pueden recurrir a la magia o incluso llegar a las manos si la situación degenera. Los guardias suelen tener VD individuales de 1 a 3. Ocuparse de un capitán de la guardia abusivo podría considerarse un encuentro con unos cuantos de los guardias de la barbacana como mínimo, porque estos respaldarán al capitán. Los personajes que superen con éxito este encuentro terminarán con el acoso, no importa cómo lo hagan.

Modificadores a la prueba de encuentros urbanos

Circunstancia	Modificador
Tamaño de la ciudad	
Ciudad pequeña	+1
Ciudad grande	+2
Metrópolis	+3
Estatus/actividad de los personajes	
Los personajes son inusualmente anónimos [1]	-2
Los personajes son inusualmente famosos [2]	+2
Los personajes intentan pasar desapercibidos	-2
Los personajes están buscando acción	+2
Nivel del grupo de personajes	
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16 o más	+3

[1] Usa este modificador si los personajes no son tan famosos en esta ciudad como lo serían otros personajes de su nivel. Tal vez son nuevos en la zona, o simplemente sus actividades pasan desapercibidas. Nunca apliques este modificador a los personajes de menos de 6.º nivel.

[2] Usa este modificador si los personajes son mucho más conocidos en esta ciudad de lo que lo serían otros personajes de su nivel. Tal vez hayan sido felicitados públicamente por salvar al alcalde, o sus caras estén en carteles de "Se busca" por toda la ciudad.

Tabla 3-28: encuentros urbanos

d20	Encuentro	d20	Encuentro
0	Matones	13	Duelo
1	Atracadores	14	Pelea
2	Acoso de la guardia	15	Robo
3	Ladronzuelos	16	Prisionero fugado
4	Espectáculo	17	Monstruo
5	Objeto encontrado	18	Fuego (edificio, barco, etc)
6	Niño perdido	19	Accidente de construcción
7	Cadáver	20	Conjuro descontrolado
8	Animal	21	Personaje importante
9	Carreta fuera de control	22	Identidad falsa
10	Encuentro en un barrio en concreto	23	La guardia necesita ayuda
11	Encuentro en un barrio en concreto	24	Oferta de empleo
12	Concurso	≥25	Admirador

Admirador: un personaje amigo (generalmente un PNJ con niveles en una clase) con un VD igual a 2 menos que el nivel del grupo se acerca a los personajes con una petición. Puede que desee contratarles, contarles un rumor que ha oído, o simplemente acompañarles mientras exploran la ciudad.

Animal: los personajes son, por cualquier motivo, atacados por animales. Este desafío podría ser cualquier cosa desde monos ladrones hasta un oso escapado de un circo.

Atracadores: unos matones se han metido en camisa de once varas al querer robar a los personajes. Hay como mucho un matón por PJ, y cada uno de ellos tiene un VD de 4 ó 6 menos que el nivel del grupo.

Cadáver: los personajes encuentran un muerto. El cadáver podría ser la víctima de un crimen, de un percance o de alguna extraña circunstancia.

Carreta fuera de control: un tiro de caballos con una carreta detrás corre desbocado por las calles de la ciudad. Los personajes deberán evitar los caballos (un ataque de arrollar). Si pueden detener la carreta, el dueño (que corre detrás) estará agradecido.

Concurso: los personajes son invitados a que participen en un concurso de algún tipo o a que hagan de jueces. El concurso podría ser cualquier cosa desde una carrera hasta una prueba de inteligencia, pasando por una competición de beber.

Conjuro descontrolado: un lanzador de conjuros ha experimentado torpemente con un conjuro o ha tenido un percance con un rollo de pergamino. Los PJs podrían tener que enfrentarse a una criatura convocada sin control, a las consecuencias de una *bola de fuego* en el mercado, o a un escuadrón de guardias de la ciudad bajo los efectos de un conjuro de *confusión*.

Duelo: los personajes presencian un duelo, ya sea uno tradicional con espadas o entre lanzadores de conjuros.

Encuentro en un barrio en concreto: usa un encuentro que encaje con el barrio de la ciudad en el que se encuentran los personajes. Por ejemplo, un PJ podría tener que enfrentarse a un reclutamiento forzoso para un barco en el barrio marítimo, o encontrarse con un joven extranjero deseoso de probar su inmunidad diplomática en el barrio de las embajadas.

Espectáculo: los personajes presencian alguna forma inusual de entretenimiento público: un bardo con talento, un circo callejero, o magia deslumbrante, por ejemplo.

Fuego (edificio, barco, etc): el fuego es un peligro que amenaza a toda la ciudad. Considera el fuego en la ciudad como un incendio forestal por lo que respecta a su velocidad (ver pág. 87).

Ladronzuelos: uno o más pícaros tratan de robar a los PJs. Un ladronzuelo tiene 2 niveles de pícaro menos que el nivel del grupo, y un modificador de Juego de manos igual a 4 más que el nivel del grupo.

Identidad falsa: uno o más PJs son confundidos con cualquier otra persona, generalmente alguien famoso o con mala fama.

La guardia necesita ayuda: los personajes reciben una petición de alguien afiliado a las fuerzas de la ley de la ciudad, que podría ser tan sencilla como que alguien precisa magia curativa o de adivinación, o tan compleja como que quieren que se resuelva una serie de horribles asesinatos que tienen confundidos a los detectives de la ciudad.

Matones: podrían ser matones callejeros normales, pero este tipo de personajes nunca se enfrentan a los que parecen más fuertes que ellos. Los matones podrían ser aventureros veteranos que desprecien a personajes de nivel bajo. Un grupo de matones siempre supera en número a los personajes en al menos dos (+50% es una buena regla general) y cada matón tiene un VD igual a 1 menos que el nivel del grupo. Por ejemplo, un grupo de cuatro PJs de una media de 6.º nivel podrían ser abordados por un grupo de seis matones, cada uno de ellos de VD 5 (aventureros de 5.º nivel o combatientes de 6.º nivel), dando un encuentro de NE 10. Un sólo personaje de 7.º nivel podría ser abordado por tres matones de VD 6 (aventureros de 6.º nivel o combatientes de 7.º nivel), que es un encuentro de NE 9. Para que este encuentro tenga sentido, debe ser difícil; los matones de tres al cuarto se describen en el apartado 'Atracadores'.

Monstruo: una criatura (apropiada para el terreno que rodea a la ciudad) entra en la ciudad, y su camino se cruza con el de los personajes.

Niño perdido: un padre o algún otro cuidador pide ayuda a los PJs. El niño puede que se haya perdido, o tal vez sea víctima de algún destino más siniestro.

Objeto encontrado: los personajes encuentran un objeto de valor: alguna joya o un mapa, por ejemplo. Pueden hacer uso de él, tratar de encontrar al dueño, o tal vez el dueño trate de encontrarles a ellos.

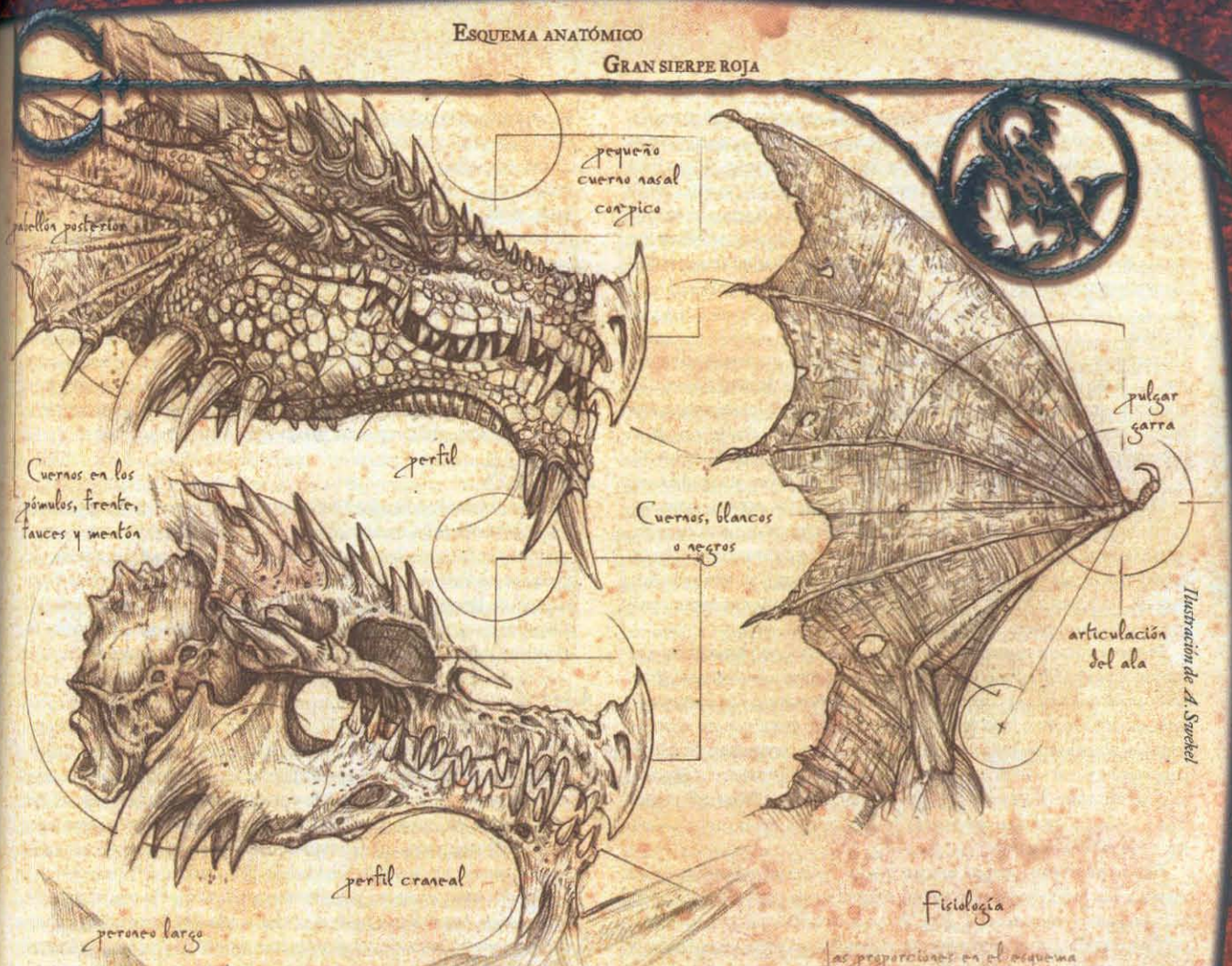
Oferta de empleo: los personajes se encuentran con alguien que les ofrece empleo. El trabajo depende de sus circunstancias y de la naturaleza del patrón.

Pelea: desde la clásica pelea de taberna (en una taberna o en medio de la calle), hasta una batalla entre facciones, familias o clanes rivales en la ciudad, pasando por una lucha entre guardias de la ciudad y criminales que intenten escapar. Los personajes puede que sólo sean testigos, podrían ser blanco de alguna flecha perdida, ser atrapados y usados como cobertura o como rehenes por algún bando, o tal vez ser confundidos con miembros de un grupo y atacados por el otro.

Personaje importante: los personajes se encuentran con un importante PNJ político, religioso, mercantil o militar. Los PNJs más importantes tienen un séquito o guardia de algún tipo.

Prisionero fugado: alguien se escapa de la guardia y huye por donde están los PJs, quienes pueden ayudar a capturar al prisionero o a que escape. El prisionero normalmente tendrá un VD 1d6 inferior al nivel del grupo de personajes.

Robo: unos ladrones salen violentamente de una tienda cercana, con la intención de causar tanto alboroto como puedan durante su huida. Cada uno de los 1d4+1 ladrones tiene un VD igual a 3 menos que el nivel del grupo. El botín del robo es el doble del normal para el VD de los ladrones.



A medida que diriges tu campaña, necesitas representar todo tipo de personajes. La información de este capítulo te ayudará a crear y controlar los PNJs que habitan tu mundo.

EL MUNDO ENTERO

Parte de tu tarea consiste en representar a cualquiera que no sea un personaje jugador (PJ). Existen toda clase de PNJs, desde la anciana que se ocupa de los ropajes del nigromante chiflado dispuesto a destruir el reino, hasta el dragón que está en su guarida contando su oro. La inmensa mayoría de la población no se preocupa por los PJs a menos que hayan llegado al punto de tener que salvar al mundo, e incluso entonces es probable que la mayoría de gente no sepa nada de ellos.

La mayor parte de la gente y de las criaturas viven sus propias vidas, inconscientes de las acciones de los PJs y de lo que acontece en sus aventuras. La gente corriente con la que se encuentran en una ciudad no los verá distintos a los demás a menos que los PJs hagan algo en particular que llame la atención sobre sí mismos. En resumidas cuentas, el resto del mundo no sabe que los PJs son, en realidad, personajes jugadores. Los tratarán como a cualesquiera otros, no les darán oportunidades especiales (ni los rechazarán especialmente) y no les prestarán más atención que a cualesquiera otros. Los PJs tienen que depender de sus propias acciones. Si se comportan de forma irracional o rebelde, se granjearán enemigos y suscitarán la desconfianza de todos. Si son juiciosos y amables, se ganarán amigos y obtendrán respeto (y probablemente una buena cantidad de enemigos que no compartirán sus mismas virtudes).

ENEMIGOS

Dirigir a los enemigos de los PJs es una de tus principales tareas y una de las más divertidas. A la hora de crear enemigos para los PJs ten en cuenta lo siguiente:

Personajes completos: desarrolla enemigos. Aporta motivos que expliquen por qué los PNJs están haciendo lo que hacen, por qué están donde están y cómo se relacionan con todo lo que les rodea. Si no piensas en ellos como meros tipos malos que están ahí para ser masacrados por los PJs, los jugadores tampoco lo harán.

Inteligencia: lleva a los enemigos con tanta inteligencia como éstos tengan, ni más ni menos. Puede que los ogros no sean los mejores estrategas, pero los azotamentes son inteligentísimos y siempre están planeando intrigas y preparando planes de contingencia.

No temas hacerlos malos: el malvado es malvado. No dudes en hacer que los villanos sean verdaderamente viles. La traición, las mentiras enrevesadas, y todo tipo de actos horripilantes hacen que derrotarlos sea más gratificante.

El mal no está en todas partes: un oponente PNJ no tiene porqué ser malvado. A veces, personajes neutrales e incluso buenos pueden oponerse a algo que estén haciendo los PJs, ya que no toda la buena gente tiene por qué estar de acuerdo en todo. En ocasiones resulta interesante enfrentarse a un oponente al que en principio no quieres matar.

El mal no siempre coopera: aunque todos los enemigos de los PJs sean malignos, ello no quiere decir que trabajen juntos. De hecho, es raro que un malvado se una a otro (sobre todo en el caso de las criaturas de alineamiento caótico maligno), pues los objetivos de una criatura egoísta y destructiva por definición entran en conflicto con los objetivos de otras criaturas egoístas y destructivas.

El dilema del prisionero: ¿qué deben hacer los PJs con los prisioneros enemigos? Si un PNJ enemigo se rinde, los personajes se verán ante un dilema. ¿Perdonar las vidas de sus malvados enemigos o pasarlos a cuchillo? ¿Qué es peor, matar a alguien malvado o dejarlo vivir para que cometa más actos malignos?

En algunas campañas o en algunos lugares de una campaña, se pagan recompensas por prisioneros vivos. Los amigos de los prisioneros también pueden ofrecer un rescate para que vuelvan vivos. Estos factores pueden ayudar a los PJs a decidir qué hacer con los prisioneros, así como alguna indicación por tu parte a través de otros PNJs aliados sobre la forma habitual de proceder en el territorio en el que transcurre la aventura. Aunque debes llevar a los PNJs de forma tan apropiada como te sea posible, no hagas que los PJs se enfrenten al dilema del prisionero a menos que estés seguro de que quieres que sea así.

Villanos

Un hechicero diabólico, un sumo sacerdote maligno, un maestro de asesinos, un liche, un viejo dragón rojo... Las posibilidades de crear villanos inteligentes son interminables, y de ellas salen algunos de los enemigos más memorables y odiados. Un villano bien jugado puede convertirse en un personaje habitual, que sea una espina permanente en el costado de los PJs.

He aquí algunas indicaciones para interpretar bien a los villanos.

Usa lacayos: no hagas que un villano importante se enfrente personalmente a los PJs, a menos que sea necesario. Con el tiempo, los personajes desearán enfrentarse a él pero, siempre que sea posible, debería contar con subalternos, allegados y criaturas convocadas que supongan un reto para ellos. Aun así, no prives a los PJs de la satisfacción que supone conseguir finalmente una oportunidad de derrotarlo.

Se escurridizo e ingenioso: utiliza todas las opciones disponibles para frustrar a los PJs. Un villano escurridizo podría emplear *alineamiento indetectable* o *indetectabilidad* para frustrar los intentos de detección. Los conjuros *detectar escudriñamiento* o (aun mejor) *pantalla* pueden evitar que sus acciones sean descubiertas escudriñando. Una *mente en blanco* contrarresta un *detectar pensamientos* y una *resistencia a conjuros* frustra practicamente cualquier cosa. La idea básica que debes tener presente es que un villano PNJ puede contrarrestar cualquier habilidad que posean los PJs si cuenta con el conjuro, el objeto o la aptitud adecuados.

Ten un plan para escapar: una vez que los PJs se han enfrentado con el villano y han hecho fracasar sus planes, escapar puede resultarle difícil si no se ha preparado con antelación. Hay PJs que son célebres por ponerle la zancadilla a un villano que intentaba escapar. Emplea pasadizos secretos, *invisibilidad*, *puerta dimensional*, *teleportar*, *contingencia* y centenares de subalternos para facilitar la escapada del villano.

Toma rehenes: pon a los PJs en un dilema moral. ¿Estarán dispuestos a atacar al villano si sus sirvientes están preparados para matar, a una orden suya, a varios ciudadanos que ha capturado?

Usa la magia: un villano de alto nivel (incluso si es un guerrero o un pícaro) ha de tener bastante magia a la que recurrir, tal vez por medio de sirvientes lanzadores de conjuros o de objetos mágicos. Los PJs suelen tener gran cantidad de magia que pueden emplear contra el villano y por ello, éste también debe contar con una buena cantidad de trucos y sorpresas que ofrecerles.

Lucha en condiciones que favorezcan al villano: un villano listo únicamente se enfrenta a los PJs cuando tiene que hacerlo, y sólo si está preparado. A ser posible, combatirá contra ellos cuando se encuentren debilitados, tras haber luchado para abrirse paso a través de su guarida, atestada de guardianes y trampas.

Animales y otros monstruos

Existe una categoría especial de PNJ formada por animales, bichos, bestias mágicas y monstruos con baja inteligencia, que no actúan del mismo modo que las criaturas más inteligentes, sino que se rigen por el instinto y la necesidad. El hambre y el miedo, por ejemplo, es lo que motiva a los animales. Ocasionalmente, son curiosos, pero normalmente lo que buscan es comida. Cuando prepares encuentros con animales y criaturas de poca inteligencia, acuérdate de desarrollar algún tipo de ecología. Un centenar de orcos podrían organizarse todos juntos en una misma zona, pero un centenar de bestias trémulas jamás lo harían a menos que una fuerza externa inteligente estuviera influyendo sobre ellas para que hicieran algo así. En un dungeon, por ejemplo, los depredadores necesitan comida y probablemente no harán guaridas demasiado cerca unos de otros para evitar competir por el alimento. Las exigencias lógicas de un ecosistema pueden provocar a veces que este tipo de dungeons sean difíciles de racionalizar o de diseñar de forma que, por lo menos, resulten mínimamente creíbles. Una fuerza inteligente y organizadora suele ser de ayuda para explicar la presencia de criaturas en cantidades o localizaciones opuestas a su tendencia natural.

Los animales y demás monstruos de poca inteligencia quieren comer, estar a salvo y proteger a sus crías. No disfrutan compitiendo por la comida, y sólo los más agresivos atacan por una razón distinta a ésta. No se dedican a reunir tesoro, pero las posesiones de los personajes a los que hayan dado muerte probablemente podrán encontrarse en sus guaridas, sin que las bestias siquiera las hayan tocado.

Este tipo de criaturas sirven como estupendos enemigos para los PJs, ya que pocas cuestiones morales salen a relucir por matar a un lobo terrible o incluso a una mole sombría o un draco. Así, aunque los humanos son una pobre elecciónсomo presa para la mayoría de animales en el mundo real, supón que a muchos depredadores en la campaña no les importa, e incluso prefieren cazar y comer criaturas inteligentes.

AMIGOS

No todo el mundo odia a los PJs. Si los personajes son listos, a medida que progrese la campaña, harán tanto amigos como enemigos. Los personajes que no se enfrentan a los PJs están divididos en cuatro tipos: aliados, allegados, seguidores y empleados. La dote Liderazgo (consultar 'Los PJs en el papel de líderes', en la página 106) permite que los personajes atraigan allegados y seguidores. Los aliados y los empleados no tienen con los PJs el mismo tipo de relación que los allegados y los seguidores.

Aliados

Markiov Thenuril es un robusto explorador que patrulla los territorios salvajes del oeste. Después de que los PJs le ayudaran a rechazar una incursión gnoll hace dos años, está dispuesto a proporcionarles información sobre su territorio cada vez que lo necesiten. Les ha presentado a Viran Sondepluvia, una maga/barda elfa que les surte de pociones y pergaminos de manufactura propia. El hermanastro de Viran, Ethin, viajó con los PJs cuando fueron a la montaña Olvidada y a la Guarida del liche.

Hay dos tipos de aliados: aquellos que ayudan a los PJs con información, equipo, o un lugar donde pasar la noche, y aquellos que realmente viajan con ellos en sus aventuras. Los primeros significan contactos y recursos. Los segundos actúan como miembros del grupo y ganan una parte completa de puntos de experiencia y tesoro como cualquier otro personaje. En esencia, estos últimos aliados son aventureros que sencillamente no son controlados por los jugadores. Son diferentes de los allegados o de los empleados (ver más adelante), que trabajan directamente para los PJs.

Allegados

Los allegados son sirvientes leales que siguen a un personaje en particular o, en ocasiones, a un grupo de personajes (los aventureros PNJs también pueden tener allegados). Son empleados por uno o varios PJs (o van en su busca) y cierran un trato satisfactorio para ambas partes ya que el PNJ trabaja para los personajes. Un allegado sirve como ayudante, guardaespaldas, compañero de trabajo, o simplemente como vigilante. Aunque técnicamente se les considera como subordinados, suelen ser demasiado valiosos como para desperdiciarlos en tareas serviles.

No hay limitaciones de clase, raza, o sexo para los allegados de un personaje, ni límite al número de allegados que un personaje puede tener. Los que son maltratados se vuelven desleales y acaban marchándose, o incluso buscando venganza contra sus patronos. Los allegados leales se convierten en amigos de confianza y en ayudantes durante períodos prolongados.

Entonces, ¿cuál es realmente la diferencia entre los aliados que acompañan y usan sus aptitudes para enfrentarse a los peligros junto a los PJs, y los allegados que hacen lo mismo? Los allegados son gente que adopta un papel subordinado, no son líderes. Pueden dar su opinión de vez en cuando, pero la mayoría hacen lo que se les dice.

Puntos de experiencia: los allegados ganan puntos de experiencia, pero no al mismo ritmo que los PJs. Para determinar la recompensa en PX de un allegado, sigue estos pasos:

1. No cuentes al allegado como miembro del grupo cuando calcules las recompensas en PX de los personajes individuales. En un grupo formado por cuatro PJs y un allegado, cada PJ obtiene 1/4 de la recompensa total en PX.

2. Divide el nivel del allegado por el nivel del PJ con el que está relacionado (el personaje que le atrajo).

3. Multiplica el resultado por los PX totales otorgados a los PJs y añade la cifra en puntos de experiencia al total del allegado.

Por ejemplo, un allegado de 4.º nivel, que esté asociado con un PJ de 6.º nivel, obtiene 2/3 de lo que gana el personaje.

Cuando un allegado consigue suficientes PX para alcanzar un nivel menos que el nivel de personaje del PJ con el que está asociado, aquél no obtiene el nuevo nivel (sus PX totales pasan a ser 1 menos que la cantidad necesaria para alcanzar el nivel siguiente). Esta regla tiene especial interés cuando el PJ pierde uno o más niveles, ya que el avance en niveles de un allegado podría quedar bloqueado durante algún tiempo, hasta que el PJ recuperara su nivel (o niveles) perdido y consiguiera suficientes PX adicionales para poder optar a un allegado de nivel superior (consulta la dote Liderazgo en la página siguiente).

Tesoro: aunque los PJs pueden llegar a un acuerdo distinto, lo habitual es que los allegados se queden con la mitad de una parte de cualquier tesoro conseguido por el grupo. A veces, un allegado no persigue una remuneración, sino tan sólo la oportunidad de servir junto a los PJs. Estos allegados únicamente precisan lo justo para vivir, pero no son lo habitual.

La forma más sencilla de calcular la mitad de una parte es contar al allegado como si recibiese una parte completa, pero entregarle sólo la mitad, y luego dividir lo que sobra entre el grupo. Por ejemplo, si un grupo de cuatro PJs y un allegado gana 1.000 po, divide las piezas entre 2 (lo cual supone 200 por cabeza), pero otorga al allegado sólo 100 y divide lo que queda entre los cuatro PJs (25 para cada uno).

Seguidores

Los seguidores son similares a los allegados, pero por regla general son PNJs de bajo nivel. No suelen ser de ayuda en el combate, porque generalmente están 5 o más niveles por debajo del personaje al que siguen. No obstante, un jugador ingenioso puede utilizarlos como exploradores, espías, mensajeros, recaderos, o vigilantes.

Los seguidores no ganan experiencia y, por tanto, no suben de nivel, pero cuando un personaje con la dote Liderazgo (consultar la página 106) obtiene un nuevo nivel, el jugador consulta la tabla que hay en la descripción de la dote para saber si ha conseguido más seguidores, algunos de los cuales pueden ser de un nivel superior a los que ya tiene (aunque la tabla no se consulta para ver si los allegados ganan niveles, porque éstos obtienen experiencia por sí solos).

Los seguidores no exigen una porción del tesoro, sino que para comer y equiparse dependen del PJ al que siguen.

Cómo reemplazar a los allegados y seguidores

Si un líder pierde un allegado o unos seguidores, normalmente puede reemplazarlos de acuerdo con su puntuación actual de Liderazgo. Cuesta tiempo (1d4 meses) reclutar a los sustitos. Si el líder es el responsable de la muerte de los seguidores, tarda más tiempo en sustituirlos, hasta un año. Ten en cuenta que el líder también se ganará una reputación de fracasado, lo que disminuirá su puntuación de Liderazgo.

Empleados

Cuando los PJs necesitan contratar a alguien para que haga un trabajo (fabricar objetos, hablar con sabios, cuidar de los caballos o ayudar a construir un castillo) los PNJs a los que han de dirigirse son los empleados. Los personajes pueden usar empleados para llevar antorchas, cargar con su tesoro y luchar por ellos. Los empleados se diferencian de los allegados en que no tienen intereses depositados en lo que esté sucediendo. Simplemente hacen su trabajo.

A diferencia de los allegados, los empleados no toman decisiones. Hacen lo que se les manda (al menos en teoría). Por lo tanto, aunque vayan de aventuras con los PJs, no ganan experiencia y no afectan a ningún cálculo relacionado con el nivel del grupo. Al igual que los allegados, los empleados deben ser tratados con equidad o se marcharán, e incluso pueden volverse contra los que fueron sus patronos. Algunos empleados pueden exigir primas de peligrosidad (puede que hasta el doble de lo normal) si se les pone en situaciones particularmente arriesgadas. Además de pedir primas de peligrosidad, los empleados expuestos a grandes peligros pueden ser considerados como malintencionados (consulta 'Influenciar a los PNJs', en el *Manual del jugador*), pero cabe la posibilidad de que los personajes puedan influir para mantener una actitud más favorable y, tal vez, incluso convencerlos para que no pidan dichas primas.

Tener empleados resulta útil, en especial para tareas específicas. Si los PJs destruyen una guarida de hombres-rata, pero se ven obligados a dejar tesoro tras de sí, pueden contratar mozos de cuerda para que bajen con ellos a la guarida a ayudarles a transportar los bienes. Uno o dos caballerizos para que vigilen las monturas de los PJs mientras éstos bajan a unas ruinas subterráneas pueden resultar útiles. Combatientes mercenarios pueden proporcionar una fuerza adicional vital para la capacidad del grupo a la hora de enfrentarse al enemigo.

Los PJs de nivel intermedio y alto deben ser conscientes de que, llevándose con ellos de aventuras a un plebeyo de nivel 1 para que lleve equipo o luche como mercenario es muy probable que le pongan en un grave peligro. Los empleados de los que se espera que luchen es mejor utilizarlos para que se enfrenten a enemigos de su nivel (guerreros trasgos, por ejemplo, o una tropa de esqueletos del clérigo maligno).

La tabla 4–1: precios de los servicios de los empleados permite hacerse una idea de los salarios diarios que esperan o exigen los empleados de diversos tipos. Los precios de la tabla son para servicios de larga duración, contratar a alguien tan sólo uno o dos días puede constar dos o tres veces la cantidad indicada.

Además, los precios no incluyen materiales, herramientas o armas que el empleado pueda precisar para llevar a cabo su trabajo.

Tabla 4–1: precios de los servicios de los empleados

Empleado	Por día	Contratado	Por día
Albañil/artesano*	3 pp	Herrero*	4 pp
Alquimista*	1 po	Mercenario de a caballo	4 pp
Arquitecto/ingeniero	5 pp	Mercenario de a pie	2 pp
Artista/intérprete	4 pp	Mercenario, líder	6 pp
Ayuda de cámara/lacayo	2 pp	Mozo de cuerda	1 pp
Bracero	1 pp	Procurador	1 po
Caballerizo/mozo de cuadra	15 pc	Retratista	6 pp
Cocinero	1 pp	Sabio	2 po o más
Conductor/arriero	3 pp	Tenedor de libros	4 pp
Doncella	1 pp		

*Si se paga para crear un objeto específico, utiliza en su lugar los precios de objeto y el tiempo de trabajo.

Algunos empleados que los personajes pueden tomar a su servicio (de la tabla 4–1) se describen a continuación:

Albañil/artesano: el albañil es alguien que se dedica a la construcción, pero esta categoría también cubre a carpinteros, curtidores de pieles, camiseros, cerveceros, toneleros, cordobaneros (zapateros), encuadernadores, bataneros, sombrereros, fabricantes de arcos, flecheros, zapateros remendones, pañeros, ensambladores, carpinteros portaventaneros, fabricantes de pergaminos, encaladores, candeleros (fabricantes de cirios), tintoreros, peleteros, jaboneros, joyeros, hojalateros, vinateros, tejedores, talladores de gemas, ruederos, carreteros, merceros, calceteros y demás personas que desarrollan una labor artesana.

Alquimista: alguien que trabaja con productos químicos. Quedan incluidos también los boticarios (los que trabajan con drogas y medicinas).

Arquitecto/ingeniero: planificador instruido y de gran pericia, esencial para grandes proyectos de construcción. Los carpinteros de ribera también estarían en esta categoría.

Artista/intérprete: juglar, actor, cantante, bailarín o poeta.

Ayuda de cámara/lacayo: sirviente requerido para realizar las más diversas tareas.

Bracero: cualquiera que realice tareas que no requieren una habilidad específica o sólo requieren una cualificación relativa. Incluye peones, sepultureros, caldereros, forjadores, labriegos, canteros y muchos otros.

Caballerizo/mozo de cuadra: alguien que cuida animales. Se incluyen pastores, esquiladores y porqueros.

Cocinero: alguien que puede preparar comidas, en muchos casos abundantes.

Conductor/arriero: el que conduce carros o carretas y trajina con animales.

Doncella: sirviente doméstico que limpia.

Escribiente: alguien que sabe escribir. Incluye también a los copistas (copian manuscritos).

Herrero: un trabajador del metal. Incluye a los que trabajan el oro, la plata, el cobre, el bronce y el latón, peltreros, acuñadores, cerrajeros, armeros y los que confeccionan armaduras.

Mercenario de a caballo: un combatiente de nivel 1 que puede montar y luchar sobre una montura.

Mercenario de a pie: un combatiente de nivel 1 (consultar la clase de PNJ combatiente, en la página 108).

Mercenario, líder: un combatiente de nivel 2. Para un líder mercenario de nivel superior al 2, añade 3 pp por día y nivel a lo que se indica en la tabla 4–1.

Mozo de cuerda: alguien que lleva cargas pesadas.

Procurador: un abogado.

Retratista: un pintor de cuadros, no de paredes. Incluye a todo tipo de artesanos.

Sabio: un investigador, erudito o ilustrado, una persona culta que da información. Debes asignar un cierto período de tiempo para indagar y hallar la respuesta a una cuestión, que puede ser tan breve como una hora o tan largo como un mes o más (según la dificultad de la pregunta y lo probable que sea que el sabio conozca la respuesta o la pueda hallar rápidamente). Los sabios de más renombre piden mayores honorarios, particularmente para áreas de investigación difíciles.

Tenedor de libros: un escribiente especializado en contabilidad. También incluye a traductores e intérpretes de idiomas.

LOS PJS EN EL PAPEL DE LÍDERES

A medida que los PJs atesoran niveles, también se labran una reputación. Los que muestran cumplir su palabra, gran poder, un futuro prometedor o quizás simplemente un carácter afable, descubrirán que existen PNJs que desean seguirles. Estos PNJs pueden ir en busca de aprendizaje, trabajo o un líder digno.

Atraer allegados

Un personaje de 6.° nivel o superior puede comenzar a atraer allegados (consultar página 104) y seguidores (consultar página 105), adquiriendo la dote Liderazgo (ver a continuación). A diferencia de otras dotes, ésta depende mucho del escenario social de la campaña, la localización actual del PJ y la dinámica del grupo. Eres libre de no permitir esta dote si piensas que va a alterar la campaña. Considera seriamente las consecuencias de que un PJ tenga allegados. Un allegado es a la mayoría de los efectos como tener otro PJ en el grupo pero bajo el control del personaje, uno que compartirá PX, tesoro y protagonismo con los personajes de los otros jugadores. Si tu grupo es pequeño, los allegados son una gran idea, pero si es tan grande que el allegado puede convertirse en un problema, no permitas a los PJs tener allegados.

Un personaje puede intentar atraer a un allegado de una raza, clase o alineamiento concretos. El alineamiento del allegado no puede ser opuesto al del líder, en el eje ley-caos o bien-mal y el líder sufre un penalizador si el alineamiento de su allegado es distinto al suyo. El DM es quien decide los detalles del allegado. El allegado se equipa como un PNJ (consulta la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ, en la página 127).

LIDERAZGO [GENERAL]

Un personaje con esta dote es el tipo de persona al que la gente gusta de seguir y que se ha esforzado, por lo menos un poco, en tratar de reclutar allegados y seguidores.

Prerrequisitos: para adquirir esta dote, un personaje debe ser de 6.° nivel como mínimo.

Beneficios: tener esta dote permite al personaje atraer compañeros leales y seguidores devotos; subordinados que le prestan su ayuda y le asisten. Consulta la tabla que hay a continuación para ver qué tipo de allegados y cuántos seguidores puede reclutar el personaje.

Modificadores de Liderazgo: la puntuación de Liderazgo de un personaje puede verse afectada por diferentes razones, haciendo que varíe de la puntuación básica (nivel de personaje + modificador de CAR). La reputación de un personaje (desde el punto de vista del allegado o el seguidor que está intentado atraer) aumenta o disminuye su puntuación de Liderazgo:

Puntuación de Liderazgo	Nivel del allegado	Número de seguidores por nivel 1.°	2.°	3.°	4.°	5.°	6.°
1 o menos	—	—	—	—	—	—	—
2	1.°	—	—	—	—	—	—
3	2.°	—	—	—	—	—	—
4	3.°	—	—	—	—	—	—
5	3.°	—	—	—	—	—	—
6	4.°	—	—	—	—	—	—
7	5.°	—	—	—	—	—	—
8	5.°	—	—	—	—	—	—
9	6.°	—	—	—	—	—	—
10	7.°	5	—	—	—	—	—
11	7.°	6	—	—	—	—	—
12	8.°	8	—	—	—	—	—
13	9.°	10	1	—	—	—	—
14	10.°	15	1	—	—	—	—
15	10.°	20	2	1	—	—	—
16	11.°	25	2	1	—	—	—
17	12.°	30	3	1	1	—	—
18	12.°	35	3	1	1	—	—
19	13.°	40	4	2	1	1	—
20	14.°	50	5	3	2	1	—
21	15.°	60	6	3	2	1	1
22	15.°	75	7	4	2	2	1
23	16.°	90	9	5	3	2	1
24	17.°	110	11	6	3	2	1
25+	17.°	135	13	7	4	2	2

Puntuación de Liderazgo: la puntuación de Liderazgo de un personaje es igual a su nivel más el modificador de Carisma. A fin de tener en cuenta modificadores negativos, esta tabla permite puntuaciones de Liderazgo muy bajas, pero el personaje debe ser al menos de 6.° nivel para adquirir la dote. Hay factores externos que pueden modificar la puntuación de Liderazgo, como se muestra a continuación.

Nivel del allegado: se puede atraer a 1 allegado de hasta este nivel. Independientemente de su puntuación de Liderazgo, el personaje tan sólo puede reclutar a un allegado que tenga como máximo dos niveles menos que él. Por ejemplo, un paladín de nivel 6 y un bonificador de Carisma de +3, sigue viéndose obligado a reclutar a un allegado de nivel 4.° o menor. El allegado debe estar equipado con un equipo acorde a su nivel (consulta la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ, en la página 127).

Número de seguidores por nivel: el personaje puede liderar personajes hasta el número indicado de cada nivel. Por ejemplo, un personaje con una puntuación de Liderazgo de 14 puede liderar hasta 15 seguidores de primer nivel y uno de segundo.

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Equidad y generosidad	+1
Poder especial	+1
Fracaso	–1
Altivez	–1
Crueldad	–2

Pueden tenerse en cuenta otros modificadores cuando el personaje intente atraer a un allegado.

El líder...	Modificador
Tiene un familiar, una montura especial o un compañero animal	–2
Recluta un allegado de un alineamiento distinto	–1
Es responsable de la muerte de un allegado	–2*

*Acumulativo por cada allegado muerto.

Los seguidores tienen prioridades distintas a las de los allegados. Cuando el personaje intente atraer a un nuevo seguidor, examina los modificadores que se detallan a continuación y utiliza los que sean aplicables:

El líder...	Modificador
Dispone de una fortaleza, base de operaciones, sede gremial, etc.	+2
Se desplaza con frecuencia	–1
Es responsable de la muerte de otros seguidores	–1

PNJs LANZADORES DE CONJUROS

Los personajes necesitan curación, disipar maldiciones, ser teleportados, ser resucitados... En diversos momentos a lo largo de la campaña, los PJs necesitarán encontrar a PNJs que lancen conjuros para ellos, sea porque no quieren hacerlo ellos mismos o, lo más habitual, porque un conjuro determinado está fuera de su alcance. Consulta la página 139 para obtener información sobre qué lanzadores de conjuros de alto nivel puede haber disponibles en una comunidad determinada.

Suponiendo que los PJs puedan encontrar un lanzador del nivel necesario y que se avenga a ayudarles, el PNJ les cobrará 10 por nivel del conjuro × su nivel de lanzador (o 5 po × su nivel de lanzador para un conjuro de nivel 0). Si es un clérigo, puede requerir la cantidad como donativo para su congregación. Si es un mago, puede denominar al pago "derechos de investigación". En cualquier caso, cuanto mayor sea el nivel del lanzador, más podrá pedir por los conjuros.

Si un conjuro tiene un componente material caro, el PNJ hará que su cliente pague estos gastos en adición al coste base.

Si el conjuro requiere un componente de foco (que no sea de foco divino), el PNJ hará que el cliente pague un 10% del coste del foco (incluso si el lanzador ya cuenta con el objeto).

Por último, si el conjuro tiene un coste en XP, el PNJ cobrará 5 po adicionales por cada punto de experiencia que deba gastar.

CLASES DE PNJ

El *Manual del jugador* describe a los aventureros en profundidad. ¿Pero qué hay del resto del mundo? Con certeza, no todo el mundo es un guerrero, un pícaro o un mago. En esta sección se describen cinco clases específicamente diseñadas para PNJs. Ninguna de ellas, con la excepción del aristócrata y el experto, sirven como clases jugables para PJs. Al contrario, representan al resto de la gente del mundo que les rodea, que no se van de aventuras ni a explorar dungeons.

Trata a estas clases como a cualesquiera otras. Sus miembros reciben dotes cada tres niveles e incrementan sus características cada 4 (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*). La mayoría de PNJs eligen dotes como Aguante, Soltura con una habilidad, Rastrear, y otras dotes y aptitudes que no son de combate. Es factible que los PNJs se hagan multiclase, e incluso puedes permitir que adquieran clases de personaje.

El nivel y la clase de un PNJ permiten hacerse una idea de lo bueno que es en su campo. Por ejemplo, un herrero normal sería un plebeyo de 3.er nivel, mientras que el mejor herrero del mundo sería un experto de nivel 20. Un personaje de nivel 20 es una persona muy capacitada y de gran habilidad, pero no se puede comparar con una clase de personaje del mismo nivel, pues ni lucha como un guerrero de muchos menos niveles, ni lanza conjuros, ni hace otras cosas que los personajes con clases de PJ pueden hacer.

Los PNJs ganan PX de la misma manera que lo hacen los PJs pero, al no emprender aventuras, sus oportunidades están más limitadas. Por consiguiente, un plebeyo progresará en niveles muy lentamente. La mayoría de los plebeyos nunca consiguen superar el nivel 2 ó 3 en toda su vida. Un combatiente, aunque sea un guardia de la ciudad y por ello tenga la posibilidad de ganar más experiencia, no conseguirá muchos niveles más, y nunca se podrá comparar con lo que gana un aventurero. No obstante, has de tener presente que las zonas más peligrosas producirán probablemente PNJs de mayor nivel que las zonas tranquilas. Un plebeyo que tenga que hacer frente de forma regular a gnolls que asaltan su granja o queman sus cosechas, probablemente será de un nivel más alto que uno que rara vez se enfrente a un reto similar.

Estas clases de PNJ pretenden ser lo suficientemente amplias como para dar forma a todos aquellos que no sean aventureros y se crucen con los PJs. Consulta la sección 'Número total de personajes para cada clase', en la página 138, para informarte de cuántos personajes, de qué clases y de qué nivel, se encuentran en una población típica.

ADEPTO

Algunas sociedades tribales, o regiones menos sofisticadas, no tienen recursos suficientes para formar magos o clérigos. Exponente de un conocimiento mágico menor, aunque con una intrigante mezcla de habilidades arcanas y divinas, el adepto (Adp) sirve a estas culturas como sabio y defensor místico.

Los adeptos pueden hallarse en comunidades aisladas de humanos, elfos, enanos, medianos y gnomos, pero son más comunes entre las especies de humanoides gigantes o más bestiales, como orcos, trasgos, gnolls, osgos y ogros.

DG: d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del adepto (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros

TABLA 4–2: EL ADEPTO

Nivel de PNJ	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Especial	Conjuros diarios 0	1.°	2.°	3.°	4.°	5.°
1.°	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2.°	+1	+0	+0	+3	Convocar familiar	3	1	—	—	—	—
3.°	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4.°	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5.°	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6.°	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7.°	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8.°	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9.°	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10.°	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11.°	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12.°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13.°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14.°	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15.°	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16.°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17.°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18.°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19.°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20.°	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

(Int), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades se adquieren individualmente) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estoso son los rasgos de la clase de PNJ adepto.

Competencia con armas y armaduras: los adeptos son competentes con todas las armas sencillas. Los adeptos no son competentes con armaduras ni escudos.

Conjuros: un adepto lanza conjuros divinos (el mismo tipo de conjuros que utilizan los clérigos, druidas, exploradores y paladines), que se escogen de la lista de conjuros del adepto (ver más adelante). Como los clérigos, los adeptos preparan los conjuros con antelación, pero, a diferencia de los primeros, no pueden lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*.

Para preparar o lanzar un conjuro, un adepto ha de poseer como mínimo una puntuación de Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro (Sab 10 para conjuros de nivel 0, Sab 11 para conjuros de 1.er nivel, etcétera). La CD del TS contra el conjuro de un adepto es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del adepto.

A diferencia de los magos, los adeptos no adquieren sus conjuros de rollos de pergamino ni de libros, ni los preparan estudiándolos. En lugar de ello meditan o rezan, recibiéndolos como inspiración divina o a través de la fuerza interior de su fe. Deben elegir una hora del día para, rogando o meditando, recibir su cantidad diaria de conjuros. El tiempo de descanso del adepto no influye en esto.

Como los demás lanzadores de conjuros, un adepto puede lanzar tan sólo un número determinado de conjuros de un determinado nivel por día. La cantidad básica diaria de conjuros se muestra en la tabla 4–2: el adepto. Además, recibe conjuros adicionales por día si posee una puntuación elevada de Sabiduría (consultar la tabla 1–1: modificadores de característica y conjuros adicionales, en el *Manual del jugador*). Si la tabla señala que obtiene 0 conjuros de un nivel determinado por día (por ejemplo, 0 conjuros de 2.º nivel en el caso de un adepto de 4.º nivel), únicamente ganará los conjuros adicionales de ese nivel que le permita conseguir su puntuación de Sabiduría.

Cada adepto tiene su propio símbolo sagrado (como foco divino) dependiendo de la tradición mágica de la que provenga.

Convocar familiar: en 2.º nivel, un adepto puede llamar a un familiar, del mismo modo que un hechicero o mago. Consulta el *Manual del jugador* para más información.

Equipo inicial

2d4 × 10 po de valor de equipo.

Lista de conjuros del adepto

Los adeptos escogen sus conjuros de la lista siguiente:

Nivel 0: *crear agua, curar heridas menores, detectar magia, leer magia, luz, orientación divina, purificar comida y bebida, remendar, sonido fantasma, toque de fatiga.*

1.er nivel: *bendecir, causar miedo, comprensión idiomática, curar heridas leves, detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley, dormir, manos ardientes, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa, protección contra el bien, protección contra el caos, protección contra el mal, protección contra la ley, soportar los elementos.*

2.º nivel: *auxilio divino, curar heridas moderadas, fuerza de toro, gracia felina, imagen múltiple, invisibilidad, lentificar veneno, oscuridad, resistencia de oso, rayo abrasador, resistir energía, telaraña, trance animal, ver lo invisible.*

3.er nivel: *contagio, curar heridas graves, don de lenguas, lanzar maldición, llama continua, luz del día, neutralizar veneno, oscuridad profunda, quitar enfermedad, quitar maldición, rayo relampagueante, reanimar a los muertos.*

4.º nivel: *creación menor, curar heridas críticas, muro de fuego, piel pétrea, polimorfar, restablecimiento.*

5.º nivel: *comunión, creación mayor, muro de piedra, polimorfar funesto, revivir a los muertos, romper encantamiento, sanar, visión verdadera.*

ARISTÓCRATA

Los aristócratas normalmente son individuos educados y adinerados, de gran alcurnia. Los aristócratas son las personas ricas y políticamente influyentes que hay en el mundo. A ellos se les ha otorgado la libertad de adiestrarse en los campos de su elección y de viajar ampliamente. Al tener acceso a los mejores bienes y oportunidades, muchos aristócratas se hacen individuos formidables. Algunos incluso se van de aventuras con guerreros, magos y otras clases, aunque estas actividades no pasan de ser una mera diversión. El aristócrata es una clase de personaje potencial, ya que tiene una impresionante selección de habilidades y un respetable entrenamiento en combate.

Sin embargo, ser aristócrata (Ari) no es una elección, sino una posición en la cual se ha nacido. Un aristócrata no puede ser un personaje con múltiples clases, a menos que su primer nivel sea de aristócrata. La mayoría de veces, tendrás que reservar la clase de aristócrata para los dirigentes, sus familiares y los cortesanos.

DG: d8.

TABLA 4-3: EL ARISTÓCRATA

Nivel de PNJ	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol
1.º	+0	+0	+0	+2
2.º	+1	+0	+0	+3
3.º	+2	+1	+1	+3
4.º	+3	+1	+1	+4
5.º	+3	+1	+1	+4
6.º	+4	+2	+2	+5
7.º	+5	+2	+2	+5
8.º	+6/+1	+2	+2	+6
9.º	+6/+1	+3	+3	+6
10.º	+7/+2	+3	+3	+7
11.º	+8/+3	+3	+3	+7
12.º	+9/+4	+4	+4	+8
13.º	+9/+4	+4	+4	+8
14.º	+10/+5	+4	+4	+9
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del aristócrata (y su característica clave) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Hablar un idioma, Interpretar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saber (todas las habilidades se adquieren individualmente) (Int), Supervivencia (Sab), Tasación (Int) y Trato con animales (Car). Consulta el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel adicional: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ aristócrata.

Competencia con armas y armaduras: el aristócrata es competente con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras y escudos.

Equipo inicial

6d8 × 10 po de valor de equipo.

COMBATIENTE

El combatiente es un luchador fuerte y recio, que carece de la astucia y el entrenamiento especializado del guerrero, de las habilidades a campo abierto y de supervivencia del bárbaro o del explorador, o del énfasis en

lo trascendente y lo religioso del paladín. En la batalla, el combatiente (Cmb) es un oponente predecible e impetuoso, aunque digno de respeto.

Los combatientes no son tan buenos como los guerreros, así que los jugadores encontrarán mejores opciones en las clases guerreras del *Manual del jugador*. Los combatientes, que se caracterizan por su experiencia en la lucha, y no por un entrenamiento sofisticado, son comunes entre los humanoides gigantes (orcos, ogros, etcétera). Debes emplear la clase combatiente para los soldados (aunque no para los mandos u oficiales de carrera), guardias, matones locales, gamberros, camorristas, e incluso para aquellos que hayan aprendido a defender sus hogares con cierta pericia.

DG: d8.

Tabla 4–4: El combatiente

Nivel de PNJ	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol
1.º	+1	+2	+0	+0
2.º	+2	+3	+0	+0
3.º	+3	+3	+1	+1
4.º	+4	+4	+1	+1
5.º	+5	+4	+1	+1
6.º	+6/+1	+5	+2	+2
7.º	+7/+2	+5	+2	+2
8.º	+8/+3	+6	+2	+2
9.º	+9/+4	+6	+3	+3
10.º	+10/+5	+7	+3	+3
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del combatiente (y su característica clave) son: Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue). Consulta el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.
Puntos de habilidad cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ combatiente.

Competencia con armas y armaduras: el combatiente es competente con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras y escudos.

Equipo inicial

3d4 × 10 po en equipo.

EXPERTO

Los expertos trabajan en el mundo como artesanos y profesionales. Normalmente no tienen ni las inclinaciones ni el entrenamiento para ser aventureros, pero son competentes en su campo. El herrero experimentado, el abogado astuto, el comerciante avispado, el sabio educado, o el carpintero naval, son ejemplos de expertos.

En principio, el experto (Ext) podría llegar a ser una clase válida para PJs, pero sólo para aquellos jugadores que desearan un personaje enfocado a un tipo de carrera profesional distinta a la de aventurero. Los expertos poseen un gran número de habilidades y la mayoría de comunidades tienen unos pocos expertos en cada campo. Los DMs deberían usar la clase experto para PNJs maestros artesanos, mercaderes experimentados, guías veteranos, marinos curtidos, sabios versados, etc.

DG: 1d6.

Tabla 4–5: El experto

Nivel de PNJ	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol
1.º	+0	+0	+0	+2
2.º	+1	+0	+0	+3
3.º	+2	+1	+1	+3
4.º	+3	+1	+1	+4
5.º	+3	+1	+1	+4
6.º	+4	+2	+2	+5
7.º	+5	+2	+2	+5
8.º	+6/+1	+2	+2	+6
9.º	+6/+1	+3	+3	+6
10.º	+7/+2	+3	+3	+7
11.º	+8/+3	+3	+3	+7
12.º	+9/+4	+4	+4	+8
13.º	+9/+4	+4	+4	+8
14.º	+10/+5	+4	+4	+9
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Habilidades de clase

El experto puede escoger 10 habilidades para que sean sus habilidades de clase. Consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del jugador*, para las descripciones de las mismas.

Puntos de habilidad en el *nivel: (6 + modificador de Int) × 4.
Puntos de habilidad cada nivel adicional: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ experto:

Competencia con armas y armaduras: el experto es competente con todas las armas sencillas y con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

Equipo inicial

3d4 × 10 po en equipo.

PLEBEYO

El pueblo llano cultiva los campos, regenta los comercios, construye los hogares y produce los bienes del mundo donde viven los personajes. Los plebeyos no tienen normalmente ni el deseo de llevar la peligrosa vida de los personajes, ni las habilidades necesarias para emprender los retos a los que los aventureros se enfrentan. Los plebeyos son buenos en sus propias vocaciones, y constituyen la mayoría de la población.

Los plebeyos (Plb) no resultan buenos aventureros. Esta clase debería reservarse para cualquiera que no sea capaz de cualificarse en las otras clases.

DG: d4.

Habilidades de clase

Las habilidades de la clase plebeyo (y su característica clave) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Trato con animales (Car), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (2 + modificador de Int) × 4.
Puntos de habilidad cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de PNJ plebeyo:

Competencia con armas y armaduras: el plebeyo es competente con una única arma sencilla. No es competente con ninguna otra arma, ni con ningún tipo de armaduras o escudos.

Equipo inicial

5d4 po en equipo.

TABLA 4–6: EL PLEBEYO

Nivel de PNJ	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol
1°	+0	+0	+0	+0
2°	+1	+0	+0	+0
3°	+1	+1	+1	+1
4°	+2	+1	+1	+1
5°	+2	+1	+1	+1
6°	+3	+2	+2	+2
7°	+3	+2	+2	+2
8°	+4	+2	+2	+2
9°	+4	+3	+3	+3
10°	+5	+3	+3	+3
11°	+5	+3	+3	+3
12°	+6/+1	+4	+4	+4
13°	+6/+1	+4	+4	+4
14°	+7/+2	+4	+4	+4
15°	+7/+2	+5	+5	+5
16°	+8/+3	+5	+5	+5
17°	+8/+3	+5	+5	+5
18°	+9/+4	+6	+6	+6
19°	+9/+4	+6	+6	+6
20°	+10/+5	+6	+6	+6

ESTADÍSTICAS DE PNJ

Esta sección provee estadísticas de guía para PNJs de todas las clases estándar y a todos los niveles, desde 1.° hasta 20.°, con reglas de cómo ajustar estas estadísticas a diversas razas y tipos de monstruos. Comenzando simplemente con el nivel del PNJ (o con su VD, que es lo mismo), puedes generar un PNJ aleatorio, o puedes trabajar con los datos como te convenga. Las reglas lo cubren todo, desde un típico enano guerrero, hasta un hechicero minotauro semiinfernal.

Las estadísticas te proporcionan personajes básicos con una cantidad mínima de trabajo. Si deseas esforzarte más a la hora de desarrollar tus PNJs, puedes usar estas estadísticas como punto de partida.

Para crear un PNJ puedes escoger las opciones, determinarlas aleatoriamente o improvisarlo todo.

PNJ BASADOS EN TABLAS

Las tablas de esta sección pretenden servirte de apoyo para crear un PNJ cuando prepares una aventura. Aportan la base fundamental y dan ideas sobre el equipo básico, lo demás corre de tu cuenta. Para crear un PNJ a partir de estas tablas, sigue los siguientes pasos:

1. Decide la clase, el nivel y a qué raza o especie de monstruo pertenece el PNJ.

2. Busca la clase y el nivel en las tablas de PNJ (de la tabla 4–12 a la 4–22).

3. Modifica las estadísticas que allí aparecen con la información sobre raza o especie, según 'Ajustes de PNJ según la raza o especie de criatura', en la pág. 126.

4. Equipa al PNJ con el equipo básico que aparece en la tabla y compra equipo adicional hasta alcanzar la cantidad total de po que se permite para ese nivel de personaje. Si lo prefieres, puedes modificar el equipo básico para que se adapte a tu concepto de personaje.

Clase, nivel y raza o especie aleatorios

Para crear aleatoriamente la clase, el nivel y la raza o especie de un PNJ, hay que comenzar con el nivel del PNJ (o con su VD, que normalmente es lo mismo). Después determina aleatoriamente lo siguiente:

1. Tira el alineamiento del PNJ en la tabla 4–7: alineamiento aleatorio para PNJs.

2. Tira la clase aleatoriamente en la tabla 4–8: clase aleatoria para PNJs.

3. Tira la raza o especie aleatoriamente en la columna apropiada de la tabla 4–9: raza o especie de PNJ bueno, tabla 4–10: raza o especie de PNJ neutral, tabla 4–11: raza o especie de PNJ maligno.

TABLA 4–7: ALINEAMIENTO ALEATORIO PARA PNJS

d%	Alineamiento
01-20	Bueno (LB, NB o CB)
21-50	Neutral (LN, N o CN)
51-100	Maligno (LM, NM o CM)

TABLA 4–8: CLASE ALEATORIA PARA PNJS

Bueno	Neutral	Maligno	Clase
01-05	01-05	01-10	Bárbaro
06-10	06-10	11-15	Bardo
11-30	11-15	16-35	Clérigo
31-35	11-25	36-40	Druida
36-45	26-30	41-45	Explorador
46-55	31-50	46-55	Guerrero
56-60	55-55	56-60	Hechicero
61-80	56-75	61-75	Mago
81-85	76-80	76-80	Monje
86-90	—	—	Paladín
91-100	81-100	81-100	Pícaro

PNJ HECHO A MANO

Para crear un PNJ desde cero, basta con la información que se encuentra en el *Manual del jugador*, en el *Manual de monstruos* y en las primeras secciones de este mismo capítulo.

La única información adicional que necesitas es la del valor de su equipo. Consulta la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ, para saber el valor total del equipo de un PNJ. Selecciona equipo cuyo total iguale o no exceda el valor total y la diferencia es dinero en efectivo. Puedes usar las otras tablas como guías o resúmenes.

Si el equipo del PNJ incluye algún objeto mágico con cargas, considera que el valor del objeto es la mitad de su precio de mercado, y haz una tirada para descubrir cuántas cargas le quedan, como haces normalmente con los objetos mágicos aleatorios (si el objeto es uno de los pocos con valor intrínseco diferente de las cargas, divide sólo la parte que corresponda a las cargas, a tu discreción).

Cuando selecciones equipo para un lanzador de conjuros, los objetos mágicos que pudiera crear sólo cuestan el 70% de su valor normal. De hecho, esta regla considera los costes en PX como un coste adicional en piezas de oro. Si el objeto tiene cargas, cuenta la mitad de su valor normal (un 35% neto) y determina aleatoriamente su número de cargas.

PNJS PREGENERADOS

Si tienes prisa y no tienes tiempo para crear un PNJ apropiado, puedes usar uno de los PNJs pregenerados que acompañan a las tablas 4–12 a 4–22. Para cada clase de personaje se presentan uno o dos ejemplos a diferentes niveles de avance. Para un tipo diferente de criatura o de nivel de personaje, podrías tener que ajustar alguna de las características de esos personajes sobre la marcha.

COMBINAR MÉTODOS

Por supuesto, puedes combinar estos métodos, usando el material que aquí aparece como punto de partida, y modificando las elecciones de tu PNJ: diferentes habilidades, diferentes dotes, diferente equipo e incluso diferentes clases (para personajes multiclase).

PERSONAJES CORRIENTES Y DE ÉLITE

Todos los PJs y PNJs descritos en esta sección son "de élite" y están por encima de la media. Los personajes de élite (sean PJs o no) poseen puntuaciones de característica por encima de la media y reciben automáticamente los máximos puntos de golpe en su primer DG. Por otra parte, los personajes corrientes poseen características medias (tiradas con 3d6) y los puntos de golpe de su primer DG no están al máximo. Los monstruos descritos en el *Manual de monstruos* son más personajes corrientes que de élite (aunque también existen los monstruos de élite). De todos modos, algunos guerreros, magos, etc., son gente corriente no de élite, y tienen peores puntuaciones de característica y menos puntos de golpe que los PNJs aquí descritos.

TABLA 4–9: RAZA O ESPECIE DE PNJ BUENO

Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Hcr	Mag	Mnj	Pld	Pcr	Raza/especie	Nivel [2]
—	01	01	—	—	—	01-02	01	01-02	01-10	—	Aasimar (planodeudo)	Normal
—	—	02	—	—	01-03	03	—	—	—	—	Enano de las profundidades	Normal
01-02	02-06	20-22	—	01-05	04-33	04-05	02	03	11-20	01-05	Enano de las colinas	Normal
—	—	23-24	—	—	34-41	06	—	—	21	06	Enano de las montañas	Normal
—	07-11	25	01	—	42	07-08	03-07	—	—	—	Elfo gris	Normal
—	12-36	26-35	02-11	06-20	43-47	09-11	08-41	04-13	—	07-19	Elfo, alto	Normal
03-32	37	36-40	21-21	21	—	12-36	—	—	—	—	Elfo salvaje	Normal
33-34	38	41	22-31	22-36	—	37	42	—	—	—	Elfo del bosque	Normal
—	39	42	32-36	37-41	—	38	43	—	—	20	Gnomo del bosque	Normal
—	40-44	43-51	37	42	48	39-40	44-48	—	22	21-25	Gnomo de las rocas	Normal
35	45-53	52-56	38-46	43-57	49-50	41-45	49-58	14-18	23-27	26-35	Semielfo	Normal
36	54	57-66	47	58	51	46-54	59-63	19	28	36-60	Mediano piesligeros	Normal
—	55	67	—	—	52	55	64	20	29	61-66	Mediano de las profundidades	Normal
—	56	68-69	48	59	—	56	65-67	—	—	67-72	Mediano grandullón	Normal
37-61	57	70	49	60-64	53-57	57-58	68	21-25	30	73-77	Semiorco	Normal
62-98	58-97	71-95	50-99	65-97	58-97	59-95	69-96	25-97	31-97	77-96	Humano	Normal
—	98	96	—	—	—	96	97	—	—	97	Svirfneblin, gnomo	–1
99	99	97-98	100	98	98	97	98	98	98	98	Semicelestial[1]	–1
100	100	99	—	99	99	98-99	99	99	99	99	Semidragón[1]	–2
—	—	100	—	100	100	100	100	100	100	100	Hombre-oso (licántropo)[1]	–2

[1] Vuelve a tirar para determinar la raza o especie base del PNJ (al volver a tirar, ignora los resultados marcados con 1).

[2] Si la criatura es excepcionalmente poderosa, reduce el nivel de clase a fin de que quede más equilibrada. Si su nivel de clase resulta 0 o menor, vuelve a tirar.

INTERPRETACIÓN DE LAS DESCRIPCIONES DE PNJ

Las descripciones de PNJ que hay a continuación resumen gran cantidad de información sobre los PNJs descritos. Los tipos de información se describen a continuación.

Puntuaciones de característica iniciales: todos estos PNJs poseen puntuaciones de característica iniciales que fueron definidas con el reparto de élite (15, 14, 13, 12, 10, 8) y situando las puntuaciones como más convenga al personaje (consulta la página 169 para más información sobre el reparto de élite y otros métodos alternativos para generar las puntuaciones de característica).

Puntuaciones de característica incrementadas: algunas de las puntuaciones de característica de los PNJs aumentan en los niveles superiores, ya sea porque el personaje haya alcanzado un nivel en el que se gana un aumento de puntuación de característica o porque consigue un objeto mágico que mejora una de ellas. Las puntuaciones de característica mejoradas mediante magia están entre paréntesis.

Cuerpo a cuerpo y a distancia: todos los PNJs están equipados con un arma de combate cuerpo a cuerpo y otra a distancia (el monje cuenta con un ataque sin armas que también está listado). Estas columnas de la tabla proporcionan el bono total de ataque del PNJ según su clase y nivel. La cifra "a distancia" no incluye los bonificadores por munición que podrían aplicarse.

F/R/V: los bonificadores basados en el nivel de clase de las salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Pts. de habilidad/Dotes: el número de puntos de habilidad y dotes que posee un PNJ se calculan tomando como referencia a un personaje no humano; para un humano, añade los puntos de habilidad y las dotes correctas. El número total de dotes incluye cualquier dote adicional que otorgue la clase.

Conjuros: la cantidad de conjuros de cada nivel que tiene un lanzador de conjuros están listados por orden de nivel, del más bajo al más alto. Así, "6/7/4" para un hechicero de 4.º nivel, significa seis conjuros de nivel 0, siete de nivel 1 y cuatro de nivel 2.

Equipo: en esta columna se listan la armadura básica, las armas genéricas de cuerpo a cuerpo y a distancia (normales, de gran calidad o mágicas)

TABLA 4–10: RAZA O ESPECIE DE PNJ NEUTRAL

Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Mnj	Hcr	Mag	Pcr	Raza/especie	Nivel[2]
01	01	01-15	—	—	01-10	—	—	—	01	Enano de las profundidades	Normal
02	02-03	16-25	—	01	11-29	01	—	—	02-04	Enano de las colinas	Normal
—	—	26	—	—	30-34	—	—	—	—	Enano de las montañas	Normal
—	04-05	—	01	—	—	—	01	—	—	Elfo gris	Normal
—	06-15	27	02-06	02-06	35	02	02-26	01-02	05-08	Elfo, alto	Normal
03-13	16	28	07-11	07	—	03-12	—	—	—	Elfo salvaje	Normal
14	17-21	29-38	12-31	08-36	36-41	13-15	27-28	03	09	Elfo del bosque	Normal
—	—	—	32	37	—	—	—	—	—	Gnomo del bosque	Normal
—	22-23	39	—	38	—	16	29	—	10	Gnomo de las rocas	Normal
15-16	24-33	40-48	33-37	39-55	42-46	17-31	30-44	04-13	11-25	Semielfo	Normal
17-18	34-36	49-58	38	56	47	32-41	45-47	14	26-53	Mediano piesligeros	Normal
19	37	59	—	—	48	42	—	15	54-58	Mediano de las profund.	Normal
—	38	60	39	57	—	43	48-49	—	59-63	Mediano grandullón	Normal
20-58	39-40	61-62	40	58-67	49-58	44-48	50	16-25	64-73	Semiorco	Normal
59-87	41-98	63-90	41-88	68-96	59-96	49-95	51-97	26-100	74-97	Humano	Normal
88-98	—	91-97	89-98	97-98	97	96-97	—	—	—	Hombre lagarto	Normal
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Svirfneblin, gnomo	–1
—	—	98	—	—	98	98	98	—	98	Doppelgánguer	–3
99	99	99	99	99	99	99	99	—	99	Hombre-jabalí (licántropo)[1]	–1
100	100	100	100	100	100	100	100	—	100	Hombre-tigre (licántropo)[1]	–1

[1] Vuelve a tirar para determinar la raza o especie base del PNJ (al volver a tirar, ignora los resultados marcados con 1).

[2] Si la criatura es excepcionalmente poderosa, reduce el nivel de clase a fin de que quede más equilibrada. Si su nivel de clase resulta 0 o menor, vuelve a tirar.

TABLA 4–11: RAZA O ESPECIE DE PNJ MALIGNO

Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Hcr	Mag	Mnj	Pcr	Raza/especie	Nivel[2]
—	—	01-02	—	—	01-02	—	—	—	01	Enano de las profundidades	Normal
—	—	03	—	—	03-04	—	—	—	—	Enano de las colinas	Normal
—	01	04	—	01	05	—	01-10	—	02	Elfo, alto	Normal
01	—	05	—	—	—	01	—	—	—	Elfo salvaje	Normal
02-03	02	06-08	01-02	02-11	06-07	—	11	—	03	Elfo del bosque	Normal
04	03-17	09-18	03	12-28	08-12	02-16	12-26	01-10	04-18	Semielfo	Normal
05	18	19-20	—	29	13	17-21	27	—	19-38	Mediano piesligeros	Normal
06	19	21	—	—	14	22	—	—	39	Mediano de las profundidades	Normal
—	20	22	04	30	—	23	28	—	40	Mediano grandullón	Normal
07-29	21-22	23-25	05-06	31-39	15-23	24-28	—	11-20	41-50	Semiorco	Normal
30-39	23-97	26-56	07-56	40-69	24-53	29-68	29-78	21-90	51-70	Humano	Normal
40-44	—	57-63	57-71	70-71	54	69	—	—	—	Hombre lagarto	Normal
45	98	64	72	—	55	70	—	—	71-85	Trasgo	Normal
46	—	65	73	72	56-80	71	79-80	91-93	86	Gran trasgo	Normal
47	—	66	74	—	81	72-86	—	—	87	Kóbold	Normal
48-77	—	67	75	—	82-86	—	—	—	—	Orco	Normal
78	99	68	—	—	—	—	81	94	88-89	Tiflin (planodeudo)	Normal
—	—	69-71	—	—	87	—	—	—	—	Drow (elfo) [mujer]	–1
—	—	—	—	—	88	—	82-91	—	—	Drow (elfo) [varón]	–1
—	—	72	—	—	89	—	—	—	—	Duérgar (enano)	–1
—	—	—	—	—	90	—	—	—	—	Enano, derro	–1
79-83	—	73-74	76-100	73-92	91	87	92	—	—	Gnoll	–1
84	—	75-89	—	93	92	88-90	—	—	—	Saurión	–1
85-86	—	90-91	—	94	93	91	93	—	90-93	Osgo	–2
87-90	—	92	—	95	94	92	—	—	—	Ogro	–2
91-94	—	93	—	—	—	93	—	—	—	Minotauro	–4
—	—	94	—	—	95	94	94	—	94	Azotamentes	–8
—	—	95	—	—	96	95	95-96	95-96	—	Ogro hechicero	–8
—	—	96	—	96	97	96	97	97-98	95-96	Hombre-rata (licántropo)[1]	–1
95-96	100	97	—	97-98	98	97	98	—	97	Hombre-lobo (licántropo)[1]	–1
97-98	—	98-99	—	99	99	98	99	99	98-99	Semiinfernal[1]	–2
99-100	—	100	—	100	100	99-100	100	100	100	Semidragón[1]	–2

[1] Vuelve a tirar para determinar la raza o especie base del PNJ (al volver a tirar, ignora los resultados con 1).

[2] Si la criatura es excepcionalmente poderosa, reduce el nivel de clase a fin de que quede más equilibrada. Si su nivel de clase resulta 0 o menor, vuelve a tirar.

y los tipos habituales de equipo mágico que cada PNJ posee. Puedes escoger cualquier arma simple o marcial apropiada (pero no un arma exótica). Si el arma a distancia que eliges es un arco compuesto, no tiene un índice de fuerza alto (ver el arco largo compuesto en el *Manual del jugador*). Para que la columna sea breve, "dgc" es la abreviatura de "de gran calidad" y los términos "cuerpo a cuerpo" y "a distancia" corresponden a "arma cuerpo a cuerpo" y "arma a distancia". Además, el nombre de un objeto mágico específico se ha abreviado a una sola palabra en todas las referencias que siguen a la primera (por ejemplo, *anillo de protección* se convierte en *anillo*).

La riqueza poseída por un PNJ más allá del valor de su equipo está indicada al final de su apartado y puede utilizarse para comprar el equipo adicional que se desee. El coste de equipar a un personaje con un arma exótica o arma de alcance con un índice de fuerza tendrá que salir de esta riqueza extra. Para mayor claridad, estos cálculos se redondean hacia las 50 po más cercanas, y no hay problema en pasarse de unas cuantas po.

Conjuros conocidos por nivel: para los bardos y hechiceros hay una tabla adicional que señala el número de hechizos de cada nivel que conocen, desde 1.º a 20.º nivel.

PNJ BÁRBARO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Fue 16; 8.º, Con 14; 12.º, Fue 17; 16.º, Fue 18; 17.º, Fue 18 (20); 19.º, Fue 18 (24), Des 14 (16); 20.º, Fue 19 (25).

Ejemplo de PNJ bárbaro de 5.º nivel: semiorco Bbr 5; VD 5; humanoide Mediano (orco); DG 5d12+5; pg 43; Inic +2; Vel 30'; CA 18, toque 12, desprevenido 18; Atq base +5; Prs +9: Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d12+6/×3, gran hacha de gran calidad) o +7 a distancia (1d8+4/×3, arco largo compuesto [bonificador de Fuerza +4]); Atq completo +11 cuerpo a cuerpo (1d12+6/×3, gran hacha de gran calidad) o +7 a distancia (1d8+4/×3, arco largo compuesto [bonificador de Fuerza +4]); AE -; CE esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, furia 2/día, sentido de las trampas +1, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +5, Ref +3, Vol +2; Fue 18, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Escuchar +7, Saltar +7, Superviviencia +7, Trepar +7; Esquiva, Soltura con un arma (gran hacha).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no se puede flanquear al bárbaro, salvo en el caso de un pícaro que tenga, como mínimo, cuatro niveles más que él.

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 en las salvaciones de Voluntad, -2 en la CA durante un máximo de 6 asaltos.

Sentido de las trampas (Ex): el bárbaro posee un sentido intuitivo que le alerta de la amenaza de trampas, otorgándole un bonificador de +1 en las salvaciones de Reflejos y otro de +1 de esquiva en la CA contra los ataques de trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): el bárbaro es capaz de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían hacerlo normalmente. Mantiene su bonificador de Des en la CA incluso cuando está desprevenido.

Pertenencias: coraza +1, gran hacha de gran calidad, arco largo compuesto (bonificador de Fue +4), 20 flechas, 5 flechas de hierro frío, 5 flechas argentadas, 2 *pociones de curar heridas moderadas, poción de restablecimiento menor, poción de neutralizar veneno*, 3 frascos de fuego de alquimista, material de escalada, daga.

Ejemplo de PNJ bárbaro de 10.º nivel: semiorco Bbr 10; VD 10; humanoide Mediano (orco); DG 10d12+30; pg 90; Inic +2; Vel 40'; CA 18, toque 12, desprevenido 18; Atq base +10; Prs +14; Atq +16 cuerpo a cuerpo (1d12+7/19-20/×3, *gran hacha +1*) o +13 a distancia (1d8+5/×3, *arco largo compuesto +1* [bonificador de Fue +4]); Atq completo +16/+11 cuerpo a cuerpo (1d12+7/19-20/×3, *gran hacha +1*) o +13/+8 a distancia (1d8+5/×3, *arco largo compuesto +1* [bonificador de Fue +4]); AE -; CE esquiva asom-

TABLA 4–12: PNJ BÁRBARO

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/Dotes	Equipo
1.º	13	16	+4	+3	+3/+2/+1	16/1	escamas dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 200 po
2.º	20	17	+5	+5	+4/+2/+1	20/1	coraza dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 1.200 po
3.º	28	17	+6	+6	+4/+3/+2	24/2	como en 2.º nivel, excepto 1.700 po
4.º	35	17	+8	+7	+5/+3/+2	28/2	como en 2.º nivel, excepto 2.500 po
5.º	43	18	+9	+8	+5/+3/+2	32/2	*coraza +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 2.500 po
6.º	50	18	+10/5	+9/4	+6/+4/+3	36/3	como en 5.º nivel, excepto 3.800 po
7.º	58	18	+11/6	+10/5	+6/+4/+3	40/3	*coraza +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, 3.500 po
8.º	73	19	+12/7	+11/6	+8/+4/+3	44/3	*coraza +1, amuleto de armadura natural +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, 3.500 po
9.º	81	20	+13/8	+12/7	+8/+5/+4	48/4	*coraza +2, amuleto +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, 6000 po
10.º	90	20	+14/9	+14/9	+9/+5/+4	52/4	*coraza +2, amuleto +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 1.000 po
11.º	98	21	+15/10/5	+15/10/5	+9/+5/+4	56/4	*coraza +3, amuleto +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 1.000 po
12.º	107	22	+16/11/6	+16/11/6	+10/+6/+5	60/5	*coraza +3, amuleto +2, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 1.000 po
13.º	115	24	+17/12/7	+17/12/7	+10/+6/+5	64/5	como en 12.º nivel, excepto 9.000 po
14.º	124	24	+19/14/9	+18/13/8	+11/+6/+5	68/5	*coraza +3, amuleto +2, anillo de protección +2, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1*, 11.000 po
15.º	132	24	+21/16/11	+19/14/9	+11/+7/+6	72/6	*coraza +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +1*, 14.000 po
16.º	141	24	+24/19/14/9	+21/16/11/6	+12/+7/+6	76/6	*coraza +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2*, 25.000 po
17.º	149	26	+26/21/16/11	+22/17/12/7	+12/+7/+6	80/6	*coraza +4, amuleto +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2, guanteletes de fuerza de ogro +2*, 3.000 po
18.º	158	28	+27/22/17/12	+24/19/14/9	+13/+7/+6	84/7	*coraza +5, amuleto +3, anillo +3, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +3, guanteletes +2*, 17.000 po
19.º	166	29	+30/25/20/15	+26/21/16/11	+13/+8/+6	88/7	*coraza +5, amuleto +3, anillo +3, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +3, cinturón de fuerza de gigante +6, guantes de destreza +2*, 16.000 po
20.º	175	29	+31/26/21/16	+27/22/17/12	+14/+9/+7	92/7	como en 19.º nivel, excepto 66.000 po

brosa, esquiva asombrosa mejorada, furia 3/día, reducción del daño 2/-, sentido de las trampas +3, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +9, Ref +5, Vol +4; Fue 18, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Escuchar +7, Saltar +10, Supervivencia +8, Trepar +11; Ataque poderoso, Crítico mejorado (gran hacha), Esquiva, Soltura con un arma (gran hacha).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no se puede flanquear al bárbaro, salvo en el caso de un pícaro que tenga, como mínimo, cuatro niveles más que él.

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 en las salvaciones de Voluntad, –2 en la CA durante un máximo de 7 asaltos.

Sentido de las trampas (Ex): el bárbaro posee un sentido intuitivo que le alerta de la amenaza de trampas, otorgándole un bonificador de +3 en las salvaciones de Reflejos y otro de +3 de esquiva en la CA contra los ataques de trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): el bárbaro es capaz de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían hacerlo normalmente. Mantiene su bonificador de Des en la CA incluso cuando está desprevenido.

Pertenencias: coraza +2, amuleto de armadura natural +1, gran hacha +1, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fue +4), 20 flechas, 5 flechas argentadas, *2 pociones de curar heridas moderadas*, material de escalada, daga.

PNJ BARDO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 15.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Car 16; 8.º, Car 17 (19); 12.º, Car 18 (20); 16.º, Car 19 (21); 17.º, Car 19 (23); 18.º, Car 19 (25); 20.º, Car 20 (26).

Ejemplo de PNJ bardo de 15.º nivel: Brd 15 humano; VD 15; humanoide Mediano; DG 15d6+15; pg 70; Inic +5; Vel 30'; CA 19, toque 14, desprevenido 18; Atq base +11; Prs +11; Atq +14 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, *espada larga* +2) o +13 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); Atq completo +14/+9/+4 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, *espada larga* +2) o +13 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE -; CE canción de libertad 15/día, conocimiento de bardo 17, contraoda 15/día, *fascinar* 15/día, infundir valor 15/día, inspirar gran aptitud 15/día, inspirar grandeza 15/día, *sugerencia*; AL NM; TS Fort +6, Ref +10, Vol +8; Fue 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 20.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Conocimiento de conjuros +23, Descifrar escritura +20, Diplomacia +30, Engañar +23, Equilibrio +3, Interpretar +26, Intimidar +7, Piruetas +19, Reunir información +23, Saltar +2, Usar objeto mágico +5; Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros), Soltura con una habilidad (Diplomacia), Soltura con una habilidad (Interpretar).

Contraoda (Sb): este bardo es capaz de contrarrestar los efectos mágicos que dependan del sonido, realizando una prueba de Interpretar cada asalto que dura la contraoda. Todas las criaturas que estén a menos de 30' del bardo, y que se vean afectadas por un ataque mágico sónico o basado en el habla, pueden utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo en lugar de su TS, según prefieran. La contraoda dura 10 asaltos.

Fascinar (St): este bardo puede hacer que hasta cinco criaturas situadas a menos de 90' y capaces de verle y oírle se queden *fascinadas* con él (se sienten en silencio, penalizador de –4 en las pruebas de habilidad que se realicen por reacción, como las de Avistar y Escuchar). El resultado de la prueba de Interpretar del bardo marca la CD de la salvación de Voluntad de la víctima. Cualquier peligro obvio rompe el efecto. La fascinación dura 15 asaltos.

Infundir gran aptitud (Sb): un aliado situado a menos de 30', que pueda ver y oír al bardo, recibe un bonificador de competencia de +2 en las pruebas de habilidad de una habilidad determinada, durante tanto tiempo como pueda escuchar la música. Inspirar gran aptitud dura 15 asaltos.

Infundir valor (Sb): los aliados que puedan escuchar al bardo (incluido él mismo) reciben un bonificador de moral de +3 en las salvaciones contra efectos de hechizo y miedo, y también en las tiradas de ataque y de daño de las armas. El efecto se prolonga 5 asaltos, después de que el aliado haya dejado de escuchar al bardo.

Inspirar grandeza (Sb): después de escuchar al bardo cantar durante un asalto completo, hasta tres criaturas a menos de 30' (incluido el propio bardo, si así lo desea) ganarán +2 DG (d10 que aportan puntos de golpe temporales), un bonificador de competencia de +2 en los ataques y un bonificador de competencia de +1 en las salvaciones de Fortaleza. El efecto se prolonga hasta 5 asaltos, después de que la criatura haya dejado de escuchar al bardo.

Canción de libertad (St): cantando durante 1 minuto sin interrupción, el bardo es capaz de crear un efecto de *romper encantamiento*, similar al del

Tabla 4–13: PNJ bardo

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	7	14	+1	+2	+1/+3/+1	24/1	2	cuero tachonado dgc*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc
2.º	11	14	+2	+3	+1/+4/+2	30/1	3/1	como en 1.er nivel, más 1.000 po
3.º	16	14	+3	+4	+2/+4/+2	36/2	3/2	como en 1.er nivel, más 1.500 po
4.º	20	14	+4	+5	+2/+5/+3	42/2	3/3/1	como en 1.er nivel, más 2.300 po
5.º	25	15	+4	+5	+2/+5/+3	48/2	3/4/2	cuero tachonado dgc, *amuleto de armadura natural +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.400 po
6.º	29	15	+5	+6	+3/+6/+4	54/3	3/4/3	como en 5.º nivel, excepto 2.500 po
7.º	34	15	+6	+7	+3/+6/+4	60/3	3/4/3/1	como en 5.º nivel, excepto 4.000 po
8.º	38	15	+7/2	+8/3	+3/+7/+5	66/3	3/4/4/2	cuero tachonado dgc, *amuleto +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, *capa de carisma +2*, 2.500 po
9.º	43	15	+7/2	+8/3	+4/+7/+5	72/4	3/4/4/3	como en 8.º nivel, excepto 5.000 po.
10.º	47	15	+8/3	+9/4	+4/+8/+6	78/4	3/4/4/3/1	*amuleto +2*, *brazaletes de armadura +2*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, *capa +2*
11.º	52	16	+9/4	+10/5	+4/+8/+6	84/4	3/4/4/4/2	*amuleto +2*, *bazaletes +3*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, *capa* *+2
12.º	56	17	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	90/5	3/5/4/4/3	*amuleto +2*, *brazaletes +3*, *anillo de protección +1*, *cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *capa +2*, 1.400 po
13.º	61	18	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	*amuleto +2*, *brazaletes +3*, *anillo +2*, *cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *capa +2*, 3.500 po
14.º	65	19	+12/7	+12/7	+5/+10/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	*amuleto +2*, *brazaletes +3*, *anillo +3*, *cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *capa +2*, 2.500 po
15.º	70	19	+13/8/3	+13/8/3	+6/+10/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	como en 14.º nivel, excepto 16.500 po
16.º	74	20	+14/9/4	+17/9/4	+6/+11/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	*amuleto +2*, *brazaletes +4*, *anillo +3*, *cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *capa +2*, 28.500 po
17.º	79	22	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	*amuleto +3*, *brazaletes +5*, *anillo +3*, *cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *capa +4*, 20.000 po
18.º	83	23	+15/10/5	+15/10/5	+7/+12/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	*amuleto +4*, *brazaletes +5*, *anillo +3*, *cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *capa +6*, 22.000 po
19.º	88	23	+16/11/6	+16/11/6	+7/+12/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	como en 18.º nivel, excepto 62.000 po
20.º	92	23	+17/15/7	+17/12/7	+7/+13/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	como en 18.º nivel, excepto 112.000 po

*15% de posibilidades de fallo de conjuro arcano del nivel 1.º al 9.º.

Conjuros conocidos por nivel

Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros
1.º	4	2.º	5/2	3.º	6/3	4.º	6/3/2
5.º	6/4/3	6.º	6/4/3	7.º	6/4/4/2	8.º	6/4/4/3
9.º	6/4/4/3	10.º	6/4/4/4/2	11.º	6/4/4/4/3	12.º	6/4/4/4/3
13.º	6/4/4/4/4/2	14.º	6/4/4/4/4/3	15.º	6/4/4/4/4/3	16.º	6/5/4/4/4/4
17.º	6/5/5/4/4/4/3	18.º	6/5/5/5/4/4/3	19.º	6/5/5/5/5/4/4	20.º	6/5/5/5/5/5/4

conjuro de un lanzador de 15.º nivel, sobre un único objetivo a menos de 30'. El bardo no puede usar esta aptitud sobre sí mismo.

Sugerencia (St): el bardo puede realizar una sugerencia (como el conjuro *sugestión*) a una criatura que haya *fascinado* previamente. El efecto se anula con una salvación de Voluntad (CD 22).

Conjuros de bardo conocidos (4/6/4/4/4/3; salvación CD 15 + nivel del conjuro): 0: *atontar, leer magia, luces danzantes, luz, nana, sonido fantasma*; 1.º: *causar miedo, curar heridas leves, dormir, hechizar persona*; 2.º: *curar heridas moderadas, inmovilizar persona, invisibilidad, partículas rutilantes*; 3.º: *disipar magia, hechizar monstruo, intermitencia, labia*; 4.º: *alarido, dominar persona, inmovilizar monstruo, romper encantamiento*; 5.º: *bruma mental, disipar magia mayor, doble engañoso*.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +2, brazaletes de armadura +3, anillo de protección +3, espada larga +2, ballesta ligera de gran calidad, 10 virotes, 5 virotes de hierro frío, 5 virotes argentados, 3 *pociones de curar heridas graves*, 2 *pociones de esplendor del águila*, 2 *pociones de volar*, 3 *pociones de labia*, 2 *pociones de don de lenguas, capa de carisma +2, varita de convocar monstruo II*, laúd de gran calidad.

PNJ clérigo

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Sab 16; 8.º, Sab 17; 10.º, Sab 17 (19); 12.º, Sab 18 (20); 13.º, Des 8 (10); 14.º, Sab 18 (22); 16.º, Sab 19 (23); 17.º, Sab 19 (25); 20.º, Sab 20 (26).

Ejemplo de PNJ clérigo de 5.º nivel: humano Clr 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d8+10; pg 36; Inic -1; Vel 20'; CA 21, toque 9, desprevenido 21; Atq base +3; Prs +4; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d8+1, maza de armas de gran calidad) o +2 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d8+1, maza de armas de gran calidad) o +2 a distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); AE expulsar muertos vivientes 4 /día; CE -; AL NB; TS Fort +6, Ref +2, Vol +7; Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Habilidades y dotes: Concentración +10, Conocimiento de conjuros +8, Escuchar +11; Elaborar poción, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (maza de armas).

Conjuros de clérigo preparados (5/5/4/3; salvación CD 13 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia, luz, orientación divina* (2), *resistencia*; 1.º: *bendecir* (2), *escudo de la fe, perdición, santuario**; 2.º: *auxilio divino, curar heridas moderadas**, *explosión de sonido, fuerza de toro*; 3.º: *círculo mágico contra el mal, disipar magia, protección contra la energía**.

*Conjuro de dominio. *Dominios*: Curación (lanza conjuros de curación con un +1 en el nivel de lanzador), Protección (custodia protectora que otorga un bonificador de resistencia de +5 en la siguiente salvación, 1/día).

Pertenencias: armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, maza de armas de gran calidad, ballesta ligera, 10 virotes, 2 rollos de pergamino de *curar heridas leves*, símbolo sagrado de madera, 6 antorchas.

Ejemplo de PNJ clérigo de 10.º nivel: humano Clr 10; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d8+20; pg 68; Inic -1; Vel 20'; CA 22, toque 10, desprevenido 22; Atq base +7; Prs +8; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d8+2, *maza de armas +1*) o +6 a distancia (1d8+1/19-20, ballesta ligera con *virotes de ballesta +1*); Atq completo +8/+3 cuerpo a cuerpo (1d8+2, *maza de armas +1*) o +6 a distancia (1d8+1/19-20, ballesta ligera con *virotes de ballesta +1*); AE expulsar muertos vivientes 4 /día; CE -; AL NB; TS Fort +9, Ref +4, Vol +11; Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 12.

Habilidades y dotes: Concentración +15, Conocimiento de conjuros +13, Escuchar +17; Conjurar en combate, Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (maza de armas).

Conjuros de clérigo preparados (6/6/6/5/5/3; salvación CD 14 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia, luz, orientación divina* (2), *resistencia* (2); 1.º: *bendecir* (2), *escudo de la fe, perdición* (2), *santuario**; 2.º: *auxilio divino, curar heridas moderadas**, *explosión de sonido, fuerza de toro* (2), *inmovilizar persona*; 3.º: *círculo mágico contra el mal, disipar magia* (2), *luz abrasadora, protección contra la energía**; 4.º: *arma mágica mayor, inmunidad a conjuros**, *poder divino, restablecimiento* (2); 5.º: *descarga flamígera, resistencia a conjuros**, *visión verdadera*.

*Conjuro de dominio. *Dominios*: Curación (lanza conjuros de curación con un +1 en el nivel de lanzador), Protección (custodia protectora que otorga un bonificador de resistencia de +10 en la siguiente salvación, 1/día).

Pertenencias: *armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, anillo de protección +1, presea de sabiduría +2, maza de armas +1*, ballesta ligera, *10 virotes +1*, 2 rollos de pergamino de *curar heridas leves*, símbolo sagrado de madera, 6 antorchas.

PNJ DRUIDA

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 10, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 15, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Sab 16; 8.º, Sab 17; 11.º, Sab 17 (19); 12.º, Sab 18 (20); 14.º, Sab 18 (22); 16.º, Sab 19 (23); 17.º, Sab 19 (25); 20.º, Sab 20 (26).

Ejemplo de PNJ druida de 5.º nivel: hombre lagarto Drd 5; VD 6; humanoide Mediano (reptiliano); DG 7d8+14; pg 50; Inic +2; Vel 30'; CA 19, toque 12, desprevenido 17; Atq base +3; Prs +4; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 garras) y +3 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); o +6 cuerpo a cuerpo (1d6+2/18-20, *cimitarra +1*); o +7 a distancia (1d6, honda de gran calidad); Atq completo +5/+5 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 garras) y +3 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); o +6 cuerpo a cuerpo (1d6+2/18-20, *cimitarra +1*); o +7 a distancia (1d6, honda de gran calidad); AE -; CE compañero animal, compartir conjuros, empatía salvaje, forma salvaje (animal Pequeño o Mediano 1/día), pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, sentido de la naturaleza, vínculo con el compañero, zancada forestal, aguantar la respiración; AL N; TS Fort +6, Ref +6, Vol +7; Fue 12, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 8.

TABLA 4–14: PNJ CLÉRIGO

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo		A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/Dotes	Conjuros por día* Equipo
1.º	10	17	+2	-1	+4/-1/+4	8/1	3/3	armadura laminada, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 300 po
2.º	16	18	+3	+0	+5/-1/+5	10/1	4/4	armadura de placas y mallas, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 1.000 po
3.º	23	19	+4	+1	+5/+0/+5	12/2	4/4/3	armadura completa, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 600 po
4.º	29	19	+5	+2	+6/+0/+7	14/2	5/5/4	como en 3.er nivel, excepto 1.400 po
5.º	36	19	+5	+2	+6/+0/+7	16/2	5/5/4/3	como en 3.er nivel, excepto 2.500 po
6.º	42	20	+6	+3	+7/+1/+8	18/3	5/5/5/4	*armadura pesada +1*, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 3.600 po
7.º	49	20	+7	+4	+7/+1/+8	20/3	6/6/5/4/2	como en 6.º nivel, excepto 4.200 po
8.º	55	21	+8/3	+5/0	+8/+1/+9	22/3	6/6/5/5/3	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 6.200 po
9.º	62	22	+8/3	+5/0	+8/+2/+9	24/4	6/6/6/5/3/2	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1, anillo de protección +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 7.000 po
10.º	68	22	+9/4	+6/1	+9/+2/+11	26/4	6/6/6/5/5/3	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1, anillo +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, *presea de sabiduría +2*, 11.500 po
11.º	75	22	+10/5	+7/2	+9/+2/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2	como en 10.º nivel, excepto 20.000 po
12.º	81	23	+11/6	+8/3	+10/+3/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1, amuleto de armadura natural +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, *presea +2*, 14.000 po
13.º	88	24	+11/6	+9/4	+10/+4/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, *guantes de destreza +2, presea +2*, 18.000 po
14.º	94	24	+12/7	+10/5	+11/+4/+15	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3	*armadura pesada +1, escudo pesado de acero +1, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, *guantes +2, presea +4*, 16.000 po
15.º	101	24	+13/8/3	+11/6/1	+11/+5/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2	como en 14.º nivel, excepto 30.000 po
16.º	107	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3	*armadura pesada +2, escudo pesado de acero +2, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, *guantes +2, presea +4*, 41.000 po
17.º	114	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2	*armadura pesada +2, escudo pesado de acero +2, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia normal, *guantes +2, presea +6*, 44.000 po
18.º	120	26	+15/10/5	+13/8/3	+13/+6/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3	como en 17.º nivel, excepto 74.000 po
19.º	127	26	+16/11/6	+14/9/4	+13/+6/+18	44/7	6/8/8/8/7/7/6/6/4/4	como en 17.º nivel, excepto 114.000 po
20.º	133	26	+17/12/7	+15/10/5	+14/+6/+20	46/7	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5	como en 17.º nivel, excepto 164.000 po

*Incluye los conjuros de dominio. Debes escoger un conjuro de los dominios apropiados por cada nivel de conjuro.

TABLA 4–15: PNJ DRUIDA

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	9	17	+1	+3	+3/+2/+4	20/1	3/2	armadura de pieles, escudo pesado de madera, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 250 po
2.º	14	17	+2	+4	+4/+4/+5	25/1	4/3	como en 1.er nivel, excepto 1.350 po
3.º	20	17	+3	+5	+4/+3/+5	30/2	4/3/2	como en 1.er nivel, excepto 1.800 po
4.º	25	17	+4	+6	+5/+3/+7	35/2	5/4/3	como en 1.er nivel, excepto 2.600 po
5.º	31	17	+4	+6	+5/+3/+7	40/2	5/4/3/2	como en 1.er nivel, excepto 3.000 po
6.º	36	18	+5	+7	+6/+4/+8	45/3	5/4/4/3	*armadura de pieles +1*, escudo pesado de madera, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 3.400 po
7.º	42	18	+6	+8	+6/+4/+8	50/3	6/5/4/3/1	como en 6.º nivel, excepto 5.000 po
8.º	47	19	+7/2	+9/4	+7/+4/+9	55/3	6/5/4/4/2	*armadura de pieles +1, escudo pesado de madera +1, anillo de protección +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 3.400 po
9.º	53	20	+7/2	+9/4	+7/+5/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	como en 8.º nivel, excepto 6.000 po
10.º	58	21	+8/3	+10/5	+8/+5/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	*armadura de pieles +1, escudo pesado de madera +1, amuleto de armadura natural +1, anillo *+1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 8.000 po
11.º	64	21	+9/4	+11/6	+8/+5/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	*armadura de pieles +1, escudo pesado de madera +1, amuleto +1, anillo *+1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, *presea de sabiduría +2*, 9.000 po
12.º	69	21	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	*armadura de pieles +1, escudo pesado de madera +1, amuleto +1, anillo *+1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *presea +2*, 6.500 po
13.º	75	22	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	*armadura de pieles +2, escudo pesado de madera +1, amuleto +1, anillo *+1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *presea +2*, 19.500 po
14.º	80	22	+11/6	+13/8	+10/+6/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/4/2	*armadura de pieles +2, escudo pesado de madera +1, amuleto +1, anillo *+1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *presea +4*, 17.500 po
15.º	86	23	+12/7/2	+14/9	+10/+7/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	*armadura de pieles +2, escudo pesado de madera +1, amuleto +2, anillo *+1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *presea +4*, 29.500 po
16.º	91	24	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	*armadura de pieles +2, escudo pesado de madera +1, amuleto +2, anillo *+2, cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *presea +4*, 31.000 po
17.º	97	25	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	*armadura de pieles +2, escudo pesado de madera +2, amuleto +2, anillo *+2, cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *presea +6*, 41.000 po
18.º	102	28	+15/10/5	+16/11	+12/+8/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	*armadura de pieles +3, escudo pesado de madera +4, amuleto +2, anillo *+2, cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *presea +6*, 54.000 po
19.º	108	28	+16/11/6	+17/12	+12/+8/+18	110/7	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	como en 18.º nivel, excepto 94.000 po
20.º	113	28	+17/12/7	+18/13	+13/+8/+20	151/7	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4	como en 18.º nivel, excepto 144.000 po

Habilidades y dotes: Concentración +6, Conocimiento de conjuros +4, Equilibrio +6, Nadar +9, Saber (naturaleza) +8, Saltar +7, Supervivencia +9, Trato con animales +3; Ataque múltiple (consultar el *Manual de monstruos*), Inscribir rollo de pergamino, Rastrear.

Compañero animal (Ex): este druida tiene un cocodrilo por compañero animal. La criatura es un camarada leal que acompaña al druida en las aventuras que resultan apropiadas para los de su especie. Sus aptitudes y características se resumen a continuación.

Compañero animal cocodrilo: VD -; bestia mágica Mediana; DG 3d8+9; pg 22; Inic +1; Vel 20' Nd 30'; CA 15, toque 11, desprevenido 14; Atq base +2; Prs +6; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d8+6, mordisco), o +6 cuerpo a cuerpo (coletazo, 1d12+6); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d8+6, mordisco), o +6 cuerpo a cuerpo (coletazo, 1d12+6); Espacio/Alcance 5'/5'; AE agarrón mejorado; CE truco adicional, aguantar la respiración, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +6, Ref +4, Vol +2; Fue 19, Des 13, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Esconderse +7, Escuchar +4, Nadar +12; Alerta, Soltura con una habilidad (Esconderse).

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, un cocodrilo ha de golpear con su ataque de mordisco. Si gana en la prueba de presa, el cocodrilo agarra al oponente con sus fauces y lo arrastra bajo el agua, con la intención de mantenerlo sujeto en el fondo.

Truco adicional: este compañero animal es capaz de aprender un truco, aparte de cualquier otro que el druida decida enseñarle (consultar la habilidad Trato con animales, en el *Manual del jugador*). Este truco no requiere tiempo de entrenamiento, ni pruebas de Trato con animales, y tampoco cuenta contra el límite normal de trucos conocidos por la criatura. El druida escoge este truco adicional y, cuando lo ha hecho, no puede sustituirse.

Aguantar la respiración (Ex): esta criatura puede aguantar la respiración durante 68 asaltos, antes de sufrir riesgo de ahogarse.

Visión en la penumbra (Ex): con poca luz es capaz de ver al doble de distancia que un humano.

Compartir conjuros (Ex): este druida puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su compañero animal, si en ese momento se encuentra a menos de 5'. El druida también es capaz de lanzar sobre su compañero animal un conjuro que tenga "tú" como objetivo.

Empatía salvaje (Ex): este druida es capaz de mejorar la actitud de un animal del mismo modo que se utiliza una prueba de Diplomacia con los seres inteligentes. El druida tira 1d20+10, o 1d20+6 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2.

Forma salvaje (Sb): este druida puede convertirse en un animal Pequeño o Mediano y volver a su estado normal una vez al día, como con el conjuro *polimorfarse*.

Pisada sin rastro (Ex): este druida no deja huella alguna en entornos naturales y es imposible rastrearlo.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): este druida gana un bonificador de +4 en los TS contra las aptitudes sortílegas de las fatas.

Sentido de la naturaleza (Ex): este druida gana un bonificador de +2 en las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia (los bonificadores están incluidos en las puntuaciones que se han dado).

Vínculo con el compañero (Ex): este druida puede manejar a su compañero animal como acción gratuita, o forzarlo como acción de movimiento, con un bonificador de +4 en las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con dicho animal.

Zancada forestal (Ex): este druida es capaz de moverse entre espinos, zarzas, zonas de maleza y terreno similar a velocidad normal y sin daño o impedimento alguno. No obstante, los espinos, zarzas y zonas de maleza manipuladas mágicamente para obstaculizar el movimiento, siguen afectando al druida.

Aguantar la respiración (Ex): los hombres lagarto pueden aguantar la respiración durante 60 asaltos, antes de sufrir riesgo de ahogarse.

Conjuros de druida preparados (5/4/3/2; salvación CD 13 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia, detectar veneno, luz, orientación divina, purificar comida y bebida*; 1.º: *colmillo mágico* (2), *enmarañar, niebla de obscurecimiento*; 2.º: *filo flamígero, piel robliza, resistir energía*; 3.º: *llamar al relámpago, protección contra la energía*.

Pertenencias: escudo pesado de madera, cimitarra de gran calidad, honda de gran calidad, 10 proyectiles, 2 rollos de pergamino de *curar heridas moderadas*, 2 rollos de pergamino de *neutralizar veneno*, 2 rollos de pergamino de *hablar con las plantas*, *filacteria de fidelidad*, *fetiche de plumas de Quaal* (*tres*), *varita de curar heridas leves*.

PNJ EXPLORADOR

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 14, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Des 16; 8.º, Des 17; 10.º, Des 17 (19); 12.º, Des 18 (20); 14.º, Sab 12 (14); 16.º, Fue 14 (18), Des 19 (21); 17.º, Des 19 (23); 20.º, Des 20 (24).

TABLA 4–16: PNJ EXPLORADOR

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo[1]	A distancia[2]	F/R/V	Pts. habilidad/Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	9	15	+3	+4	+3/+4/+1	24/1 + Rastrear	—	cuero tachonado, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 550 po
2.º	15	15	+5	+5	+4/+5/+1	30/1	—	cuero tachonado dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.200 po
3.º	20	15	+6	+6	+4/+5/+2	36/2 + Aguante	—	como en 2.º nivel, excepto 1.700 po
4.º	25	17	+7	+8	+5/+7/+2	42/2	1	*cuero tachonado +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.500 po
5.º	31	17	+8	+9	+5/+7/+2	48/2	1	como en 4.º nivel, excepto 2.500 po
6.º	37	17	+9/4	+10/5	+6/+8/+3	54/3	2	*cuero tachonado +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 2.800 po
7.º	42	17	+10/5	+11/6	+6/+8/+3	60/3	2	*cuero tachonado +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 1.400 po
8.º	48	17	+11/6	+12/7	+7/+9/+3	66/3	2	como en 7.º nivel, excepto 3.600 po
9.º	53	17	+12/7	+13/8	+7/+9/+4	72/4	2	como en 7.º nivel, excepto 6.200 po
10.º	59	18	+13/8	+15/10	+8/+11/+4	78/4	2/1	*cuero tachonado +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1, guantes de destreza +2*, 6.200 po
11.º	64	19	+14/9/4	+16/11/6	+8/+11/+4	84/4	2/1	*cuero tachonado +2, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1, guantes +2*, 8.200 po
12.º	70	20	+15/10/5	+18/13/8	+9/+13/+5	90/5	2/1	como en 11.º nivel, excepto, 15.000 po
13.º	75	22	+16/11/6	+20/15/10	+9/+13/+5	96/5	2/1	*cuero tachonado +2, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +2, guantes +2*, 12.000 po
14.º	81	22	+18/13/8	+21/16/11	+10/+14/+6	102/5	3/2/1	*cuero tachonado +2, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +2, guantes +2, presea de sabiduría +2*, 12.000 po
15.º	86	23	+19/14/9	+22/17/12	+10/+14/+7	108/6	3/2/1/1	como en 14.º nivel, excepto *cuero tachonado +3* y 21.000 po
16.º	92	23	+22/17/12/7	+23/18/13/8	+11/+15/+7	114/6	3/3/1/1	*cuero tachonado +3, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +2, cinturón de fuerza de gigante +4, guantes +2, presea +2*, 19.000 po
17.º	97	24	+23/18/13/8	+25/20/15/10	+11/+16/+7	120/6	3/3/2/1	como en 16.º nivel, excepto *guantes +4* y 30.000 po
18.º	103	25	+25/20/15/10	+27/22/17/12	+12/+17/+8	126/7	4/3/2/1	*cuero tachonado +4, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +3, cinturón +4, guantes +4, presea +2*, 33.000 po
19.º	108	25	+26/21/16/11	+28/23/18/13	+12/+17/+8	132/7	4/4/3/2	como en 18.º nivel, excepto 73.000
20.º	114	25	+28/23/18/13	+31/26/21/16	+13/+19/+8	138/7	4/43/3	*cuero tachonado +4, amuleto +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +4, cinturón +4, guantes +4, presea +2*, 95.000 po

[1] Si el estilo de lucha del explorador es de dos armas, como acción de ataque completo puede utilizar una segunda arma ligera de cuerpo a cuerpo al combatir. Esto le concede un ataque adicional con dicha arma, con la puntuación de ataque más alta, pero ese asalto todos los ataques tendrán un penalizador de –2. De 6.º a 11.º nivel, si opta por utilizarla, podrá realizar dos ataques adicionales con la segunda arma: uno con la puntuación de ataque más alta y otro con un penalizador de –5 (sigue aplicándose un penalizador de –2 en todos los ataques). A partir de 11.º nivel, utilizar una segunda arma le permite realizar tres ataques adicionales con ella: uno con la puntuación de ataque más alta, otro con un penalizador de –5, y un último con un penalizador de –10 (sigue aplicándose un penalizador de –2 en todos los ataques).

[2] Si el estilo de lucha del explorador es de tiro con arco, como acción de ataque completo, puede realizar un ataque adicional a distancia con la puntuación de ataque más alta, pero ese asalto todos los ataques tendrán un penalizador de –2. De 6.º a 11.º nivel, el explorador puede disparar una flecha adicional en el mismo ataque (y puede disparar una vez más por cada 5 puntos de ataque base por encima de +6). Todos los ataques de ese asalto tendrán un penalizador de –4, que empeorará en –2 por cada flecha adicional más allá de la segunda.

Ejemplo de PNJ explorador de 5.º nivel: gnoll Exp 5; VD 6; humanoide Mediano; DG 7d8+14; pg 49; Inic +3; Vel 30'; CA 18, toque 13, desprevenido 15, Atq base +6; Prs +10; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+6/19-20, espada larga de gran calidad) o +11 a distancia (1d8+4/×3 arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +4]); Atq completo +11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+6/19-20, espada larga de gran calidad) o +11/+6 a distancia (1d8+4/×3 arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +4]) o +9/+9/+4 a distancia (1d8+4/×3 arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +4]); AE -; CE compañero animal, compartir conjuros, enemigo predilecto elfos +4, enemigo predilecto humanos +2, vínculo con el compañero, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +6, Ref +7, Vol +2; Fue 18, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Esconderse +10, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +10, Supervivencia +8; Aguante, Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Disparo rápido, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Rastrear.

Estilo de combate (Ex): este explorador ha escogido tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin los prerrequisitos habituales.

Compañero animal (Ex): este explorador tiene un lobo por compañero animal. La criatura es un camarada leal que acompaña al explorador en las aventuras que resultan adecuadas para los de su especie. Sus aptitudes y características se resumen a continuación.

Lobo compañero animal: VD -; bestia mágica Mediana; DG 2d8+4; pg 13, Inic +2; Vel 50'; CA 14, toque 12, desprevenido 12; Atq base +1; Prs +2; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq completo +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE derribar; CE truco adicional, evasión, olfato, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +5, Ref +5, Vol +1; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Esconderse +2, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +3, Supervivencia +1; Rastrear, Soltura con un arma (mordisco).

Truco adicional: este compañero animal es capaz de aprender un truco, aparte de cualquier otro que el explorador decida enseñarle (consultar la habilidad de Trato con animales, en el *Manual del jugador*). Este truco adicional no requiere ningún tiempo de entrenamiento, ni pruebas de Trato con animales, y tampoco cuenta contra el límite normal de trucos conocidos por la criatura. El explorador escoge este truco adicional y, cuando lo ha hecho, no puede sustituirse.

Derribar (Ex): un lobo que golpea con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita. Para más información, consulta el *Manual del jugador*.

Evasión (Ex): si un compañero animal se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para la mitad de daño, no recibirá daño alguno si consigue superar el TS.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Visión en la penumbra (Ex): con poca luz es capaz de ver al doble de distancia que un humano.

Compartir conjuros (Ex): este explorador puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su compañero animal, si en ese momento se encuentra a menos de 5'. El explorador también es capaz de lanzar sobre su compañero animal un conjuro que tenga "tú" como objetivo.

Empatía salvaje (Ex): este explorador es capaz de mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede hacerlo con los seres inteligentes. Tira 1d20+3, o 1d20-1 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2.

Enemigo predilecto (Ex): este explorador aplica el bonificador señalado en sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia, cuando utiliza estas habilidades contra este tipo de criatura. Aplica el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas contra dicha criatura.

Vínculo con el compañero (Ex): este explorador puede manejar a su compañero animal como acción gratuita, o forzarlo como acción de movimiento, con un bonificador de +4 en las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con dicho animal.

Conjuros de explorador preparados (1; salvación CD 12): 1.º: *enmarañar*.

Pertenencias: cuero tachonado +1, espada larga de gran calidad, arco largo compuesto (bonificador de Fue +4), 20 flechas normales, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas argentadas, *ojos de águila*, 3 *pociones de curar heridas leves*.

Ejemplo de PNJ explorador de 15.º nivel: gnoll Exp 15; VD 16; humanoide Mediano; DG 17d8+34; pg 114; Inic +5; Vel 40'; CA 23, toque 16, desprevenido 18, Atq base +16; Prs +20; Atq +23 cuerpo a cuerpo (1d8+8/17-20, *espada larga* +2) o +24 a distancia (1d8+6/×3 *arco largo compuesto* +2 [bonificador de Fue +4]); Atq completo +23/+18/+13/+8 cuerpo a cuerpo (1d8+8/17-20, *espada larga* +2) o +21/+16/+11/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+8/17-20, *espada larga* +2) y +20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d6+3/19-20 *espada corta* +1), o +24/+19/+14/+9 a distancia (1d8+6/×3 *arco largo compuesto* +2 [bonificador de Fue +4]); AE -; CE camuflaje, compañero animal, enemigo predilecto bestias mágicas +2, enemigo predilecto fatas +2, enemigo predilecto elfos +6, enemigo predilecto humanos +4, evasión, rastreador veloz, visión en la oscuridad 60', zancada forestal; AL CM; TS Fort +11, Ref +13, Vol +7; Fue 18, Des 21, Con 15, Int 8, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +23, Esconderse +25, Escuchar +6, Montar +7, Moverse sigilosamente +20, Saltar +9, Supervivencia +17, Trato con animales +13; Aguante, Ataque poderoso, Combate con dos armas mayor, Crítico mejorado (espada larga), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada corta).

Maestría con estilo de combate (Ex): este explorador ha elegido combate con dos armas. Obtiene la dote Combate con dos armas mayor sin los prerrequisitos habituales.

Camuflaje (Ex): este explorador puede hacer uso de Esconderse en terreno que no ofrezca cobertura ni ocultación.

Compañero animal (Ex): este explorador tiene un lobo terrible por compañero animal. La criatura es un camarada leal que acompaña al explorador en las aventuras que resultan adecuadas para los de su especie. Sus aptitudes y características se resumen a continuación.

Lobo terrible compañero animal: VD —; bestia mágica Grande; DG 6d8+18; pg 45, Inic +2; Vel 50'; CA 14, toque 11, desprevenido 12; Atq base +4; Prs +15; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d8+10, mordisco); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (1d8+10, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; AE derribar; CE truco adicional, olfato, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +8, Ref +7, Vol +6; Fue 26, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Esconderse +0, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +2; Alerta, Correr, Rastrear, Soltura con un arma (mordisco).

Derribar (Ex): un lobo que golpea con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita. Para más información, consultar el *Manual del jugador*.

Truco adicional: este compañero animal es capaz de aprender un truco, aparte de cualquier otro que el explorador decida enseñarle (consultar la habilidad de Trato con animales, en el *Manual del jugador*). Este truco adicional no requiere ningún tiempo de entrenamiento, ni pruebas de Trato con animales, y tampoco cuenta contra el límite normal de trucos conocidos por la criatura. El explorador escoge este truco adicional y, cuando lo ha hecho, no puede sustituirse.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Visión en la penumbra (Ex): con poca luz es capaz de ver al doble de distancia que un humano.

Rastreador veloz (Ex): este explorador puede rastrear a velocidad normal sin sufrir el penalizador habitual de –5, o hacerlo al doble de velocidad con un penalizador de, tan solo, –10.

Empatía salvaje (Ex): este explorador es capaz de mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede hacerlo con los seres inteligentes. Tira 1d20+17, o 1d20+13 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2.

Conjuros de explorador preparados (3/2/1/1; salvación CD 12 + nivel del conjuro): 1.º: *enmarañar, lentificar veneno, resistir energía*; 2.º: *curar heridas leves, trampa de lazo*; 3.º: *colmillo mágico mayor*; 4.º: *zancada arbórea*.

Pertenencias: cuero tachonado +3, *amuleto de armadura natural* +1, *anillo de protección* +1, *espada larga* +2, *espada corta* +1, *arco largo compuesto* +2 (*bonifi-*

Tabla 4–17: PNJ guerrero

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	Pts. habilidad/ F/R/V	Dotes	Equipo
1.º	12	18	+4	+2	+4/+1/+1	8/2	armadura laminada, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 350 po
2.º	19	19	+5	+4	+5/+1/+1	10/3	armadura de placas y mallas, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 750 po
3.º	27	21	+6	+5	+5/+2/+2	12/4	armadura completa, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 350 po
4.º	34	21	+8	+6	+6/+2/+2	14/5	como en 3.er nivel, excepto 1.150 po
5.º	42	21	+9	+7	+6/+2/+2	16/5	como en 3.er nivel, excepto 2.150 po
6.º	49	22	+10/5	+8/3	+7/+3/+3	18/7	*armadura completa +1*, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 2.300 po
7.º	57	22	+11/6	+9/4	+7/+3/+3	20/7	*armadura completa +1*, escudo pesado de acero, *cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 2.900 po
8.º	64	23	+12/7	+10/5	+8/+3/+3	22/8	*armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 4.900 po
9.º	72	23	+13/8	+11/6	+8/+4/+4	24/9	*armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 4.500 po
10.º	79	24	+14/9	+12/7	+9/+4/+4	26/10	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 5.500 po
11.º	87	25	+15/10/5	+13/8/3	+9/+4/+4	28/10	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, anillo de protección +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1*, 8.500 po
12.º	94	25	+18/13/8	+14/10/4	+10/+5/+5	30/12	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1*, 9.500 po
13.º	102	25	+19/14/9	+15/10/5	+10/+5/+5	32/12	como en 12.º nivel, excepto 18.500 po
14.º	109	27	+20/15/10	+16/11/6	+11/+5/+5	34/13	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, amuleto de armadura natural +2, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1*, 20.500 po
15.º	117	28	+22/17/12	+17/12/7	+11/+6/+6	36/14	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +2, amuleto +2, anillo +1, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +1*, 21.500 po
16.º	124	30	+23/18/13/8	+19/14/9/4	+12/+6/+6	38/15	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +2*, 27.500 po
17.º	132	31	+25/20/15/10	+20/15/10/5	+12/+6/+6	40/15	*armadura completa +3, escudo pesado de acero +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +2*, 47.500 po
18.º	139	32	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+13/+7/+7	42/17	*armadura completa +4, escudo pesado de acero +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2*, 56.500 po
19.º	166	32	+30/25/20/15	+22/17/12/7	+14/+7/+7	44/17	*armadura completa +4, escudo pesado de acero +3, amuleto +2, anillo +2, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2, cinturón de fuerza de gigante +6, piedra loun rosa*, 52.500 po
20.º	175	34	+32/27/22/17	+23/18/13/8	+15/+7/+7	46/18	*armadura completa +4, escudo pesado de acero +3, amuleto +2, anillo +4, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2, cinturón +6, piedra loun rosa*, 78.500 po

cador de Fue +4), 12 flechas normales, 5 *flechas +3*, 10 flechas de hierro frío, 15 flechas argentadas, 10 flechas adamantita, *botas de zancadas y brincos, capa élfica, ojos de águila, guantes de Destreza +2, brazaletes menores de la arquería, presea de Sabiduría +2, carcaj de Ehlonna.*

PNJ GUERRERO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Fue 16; 8.º, Fue 17; 12.º, Fue 18; 16.º, Fue 19; 17.º, Fue 19 (21), Con 14 (16); 20.º, Fue 20 (26).

Ejemplo de PNJ guerrero de 5.º nivel: gran trasgo Gue 5; VD 5; humanoide mediano (trasgoide); DG 5d10+15; pg 47; Inic +6; Vel 20'; CA 21, toque 11, desprevenido 20; Atq base +5; Prs +8; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d10+5/19-20, espada bastarda de gran calidad) o +8 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +3]); Atq completo +10 cuerpo a cuerpo (1d10+5/19-20, espada bastarda de gran calidad) o +8 a distancia (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +3]); AE -; CE visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +8, Ref +4, Vol +3; Fue 16, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Mov. sigilos. –1, Saltar +3, Trepar +1; Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialización en armas (espada bastarda), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada bastarda).

Pertenencias: armadura completa, escudo pesado de acero, espada bastarda de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +3), 10 flechas normales, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas argentadas, *capa de resistencia +1, poción de resistencia de oso, poción de curar heridas moderadas.*

Ejemplo de PNJ guerrero de 15.º nivel: gran trasgo Gue 15; VD 15; humanoide mediano (trasgoide); DG 15d10+45; pg 132; Inic +6; Vel 20'; CA 28, toque 12, desprevenido 27; Atq base +15; Prs +19; Atq +23 cuerpo a cuerpo (1d10+9/17-20, *espada bastarda +3*) o +19 a distancia (1d8+7/19-20/×3, *arco largo compuesto +1* [bonificador de Fue +4]); Atq completo +23/+18/+13 cuerpo a cuerpo (1d10+9/17-20, *espada bastarda +3*) o +19/+14/+9 a distancia (1d8+7/19-20/×3, *arco largo +1* [bonificador de Fue +4]); AE -; CE visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +14, Ref +9, Vol +8; Fue 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Intimidar +5, Moverse sigilosamente +1, Saltar +8, Trepar +10; Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (arco largo compuesto), Crítico mejorado (espada bastarda), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Especialización en armas (arco largo compuesto), Especialización en armas (espada bastarda), Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada bastarda).

Pertenencias: armadura completa +2, escudo pesado de acero +2, amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +1, espada bastarda +3, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fue +4), 15 flechas normales, 5 flechas de adamantita, 5 flechas de hierro frío, 10 flechas argentadas, 15 *flechas +2, carcaj de Ehlonna, botas de velocidad, capa de resistencia +2, poción de resistencia de oso, poción de curar heridas moderadas, poción de heroísmo.*

PNJ HECHICERO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 8, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 15.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Car 16; 8.º, Car 17; 12.º, Car 18 (20); 14.º, Des 14 (16); 15.º, Car 18 (22); 16.º, Car 19 (23); 18.º, Car 19 (25); 20.º, Car 20 (26).

Ejemplo de PNJ hechicero de nivel 5.º: kóbold Hch 5; VD 5; humanoide Pequeño (reptiliano); DG 5d4+3; pg 17; Inic +6; Vel 30'; CA 15, toque 13, desprevenido 13; Atq base +2; Prs -2; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d4/×3, media lanza) o +6 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); Atq completo +3 cuerpo a cuerpo (1d4/×3, media lanza) o +6 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE —; CE compartir conjuros, familiar serpiente víbora Menuda, sensibilidad a la luz, vínculo de empatía; AL CM; TS Fort +1, Ref +3, Vol +5; Fue 10, Des 14, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 16.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de trampas) +1, Avistar +3, Buscar +1, Concentración +4, Conocimiento de conjuros +3, Engañar +6, Esconderse +6, Escuchar +3, Oficio (minero) +3; Alerta, Dureza, Iniciativa mejorada.

Compartir conjuros (Sb): este hechicero puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su familiar, si en ese momento se encuentra a menos de 5'. El amo también es capaz de lanzar sobre su familiar un conjuro que tenga "tú" como objetivo.

Familiar serpiente víbora Menuda: al amo de esta criatura obtiene un bonificador de +3 en las pruebas de Engañar. Si se encuentran a menos de 5' de distancia, también gana Alerta. El familiar utiliza las mejores salvaciones base de entre las suyas propias y las de su amo. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Familiar serpiente víbora Menuda: VD -; bestia mágica Menuda; DG 1; pg 8; Inic +3; Vel 15', Nd 15', Tr 15'; CA 20, toque 15, desprevenida 17; Atq base +0; Prs -11; Atq +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2"/0'; AE veneno; CE evasión mejorada, hablar con el amo, olfato, transmitir conjuros de toque; AL CM; TS Fort +2, Ref +5, Vol +1; Fue 4, Des 17, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Equilibrio +11, Esconderse +15, Escuchar +6, Nadar +5, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, 1d6 Con daño inicial y secundario.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectada por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, esta criatura no sufre daño alguno si supera la salvación, y la mitad si la falla.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Sensibilidad a la luz (Ex): los kóbolds son sensibles a la luz y sufren un penalizador de circunstancia de –1 en las tiradas de ataque al encontrarse bajo una luz solar intensa o dentro del área de un conjuro de *luz del día*.

Vínculo de empatía (Sb): este hechicero puede comunicarse telepáticamente con su familiar, si se encuentra a menos de 1 milla de distancia. El amo comparte la misma conexión que tenga el familiar con un objeto o lugar.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; salvación CD 13 + nivel del conjuro): 0: *Atontar, leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma, toque de fatiga*; 1.º: *armadura de mago, causar miedo, dormir, proyectil mágico*; 2.º: *contorno borroso, esfera flamígera*.

Pertenencias: *brazaletes de armadura +1*, media lanza de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad, 10 virotes, *poción de acelerar, poción de contorno borroso, poción de curar heridas moderadas*, 2 rollos de pergamino de *flecha ácida de Melf*, 2 rollos de pergamino de *invisibilidad*, 2 rollos de pergamino de *telaraña*, daga.

TABLA 4–18: PNJ HECHICERO

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	5	12	–1	+3	+1/+2/+3	8/1	5/4	cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 550 po
2.º	8	12	+0	+4	+1/+2/+4	10/1	6/5	como en 1.er nivel, excepto 1.650 po
3.º	12	12	+0	+4	+2/+3/+4	12/2	6/6	como en 1.er nivel, excepto 2.150 po
4.º	15	13	+1	+5	+2/+3/+5	14/2	6/7/4	*brazaletes de armadura +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 950 po
5.º	19	13	+1	+5	+2/+3/+5	16/2	6/7/5	como en 4.º nivel, excepto 2.000 po
6.º	23	13	+2	+6	+3/+4/+6	18/3	6/7/6/4	como en 4.º nivel, excepto 4.300 po
7.º	26	14	+2	+6	+3/+4/+4	20/3	6/7/7/5	*brazaletes +1, anillo de protección +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 3.900 po
8.º	30	14	+3	+7	+3/+4/+7	22/3	6/7/7/6/3	como en 7.º nivel, excepto 6.100 po
9.º	33	15	+3	+7	+4/+5/+7	24/4	6/7/7/7/4	*brazaletes +2, anillo +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 5.700 po
10.º	37	15	+4	+8	+4/+5/+8	26/4	6/7/7/7/5/3	como en 9.º nivel, excepto 9.700 po
11.º	40	16	+4	+8	+4/+5/+8	28/4	6/7/7/7/6/4	*amuleto de armadura natural +1, brazaletes +2, anillo +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 12.700 po
12.º	44	17	+5/0	+9/4	+5/+6/+9	30/5	6/8/7/7/7/6/3	*amuleto +1, brazaletes +2, anillo +2*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, *capa de carisma +2*, 9.700 po
13.º	47	18	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	32/5	6/8/7/7/7/7/4	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *capa +2*, 9.300 po
14.º	51	19	+7/2	+11/6	+5/+7/+10	34/5	6/8/7/7/7/7/5/3	como en 13.º nivel, excepto 19.000 po
15.º	54	19	+7/2	+11/6	+6/+8/+10	36/6	6/8/8/7/7/7/7/4	como en 13.º nivel, excepto *capa +4* y 21.000 po
16.º	58	19	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	38/6	6/8/8/7/7/7/7/5/3	como en 13.º nivel, excepto *capa +4* y 39.000 po
17.º	61	21	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	40/6	6/8/8/7/7/7/7/6/4	*amuleto +2, brazaletes +4, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *capa +4*, 49.000 po
18.º	65	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	42/7	6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	*amuleto +2, brazaletes +5, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *capa +6*, 50.000 po
19.º	68	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	44/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	como en 18.º nivel, excepto 90.000 po
20.º	72	22	+10/5	+14/9	+7/+9/+13	46/7	6/8/8/8/8/7/7/7/7/6	como en 18.º nivel, excepto 140.000 po

CONJUROS CONOCIDOS POR NIVEL

Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros	Nivel	Conjuros
1.º	4/2	2.º	5/2	3.º	5/3	4.º	6/3/1
5.º	6/4/2	6.º	7/4/2/1	7.º	7/5/3/2	8.º	8/5/3/2/1
9.º	8/5/4/3/2	10.º	9/5/4/3/2/1	11.º	9/5/5/4/3/2	12.º	9/5/5/4/3/2/1
13.º	9/5/5/4/4/3/2	14.º	9/5/5/4/4/3/2/1	15.º	9/5/5/4/4/4/3/2	16.º	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17.º	9/5/5/4/4/4/3/3/2	18.º	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1	19.º	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2	20.º	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Ejemplo de PNJ hechicero de nivel 15.º: kóbold Hch 15; VD 15; humanoide Pequeño (reptiliano); DG 15d4+3; pg 42; Inic +6; Vel 30'; CA 19, toque 15, desprevenido 17; Atq base +7; Prs +3; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d4+1/×3, *media lanza* +1) o +11 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); Atq completo +9/+4 cuerpo a cuerpo (1d4+1/×3, *media lanza* +1) o +11 a distancia (1d6/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE -; CE compartir conjuros, escudriñar sobre el familiar, familiar serpiente víbora Menuda, sensibilidad a la luz, vínculo de empatía; AL CM; TS Fort +5, Ref +7, Vol +10; Fue 10, Des 14, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 22.

Habilidades y dotes: Artesanía (fabricación de trampas) +1, Avistar +3, Buscar +1, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +8, Engañar +9, Esconderse +6, Escuchar +3, Oficio (minero) +3; Alerta, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza, Esquiva, Fabricar varita, Iniciativa mejorada.

Compartir conjuros (Sb): este hechicero puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su familiar, si en ese momento se encuentra a menos de 5'. El amo también es capaz de lanzar sobre su familiar un conjuro que tenga "tú" como objetivo.

Escudriñar sobre el familiar (St): este hechicero puede escudriñar sobre su familiar una vez al día, como si hubiese lanzado el conjuro *escudriñamiento*.

Familiar serpiente víbora Menuda: al amo de esta criatura obtiene un bonificador de +3 en las pruebas de Engañar. Si se encuentran a menos de 5' de distancia, también gana Alerta. El familiar utiliza las mejores salvaciones base de entre las suyas propias y las de su amo. Las aptitudes y características de la criatura se resumen a continuación.

Familiar serpiente víbora Menuda: VD -; bestia mágica Menuda; DG 15; pg 21; Inic +3; Vel 15', Nd 15', Tr 15'; CA 25, toque 15, desprevenida 22; Atq base +0; Prs -11; Atq +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE veneno; CE evasión mejorada, hablar con el amo, hablar con otros reptiles, olfato, resistencia a conjuros 20, transmitir conjuros de toque; AL CM; TS Fort +2, Ref +5, Vol +1; Fue 4, Des 17, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Equilibrio +11, Esconderse +15, Escuchar +6, Nadar +5, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, 1d6 Con daño inicial y secundario.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectada por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, esta criatura no sufre daño alguno si supera la salvación, y la mitad si la falla.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Sensibilidad a la luz (Ex): los kóbolds son sensibles a la luz y sufren un penalizador de circunstancia de -1 en las tiradas de ataque al encontrarse bajo una luz solar intensa o dentro del área de un conjuro de *luz del día*.

Vínculo de empatía (Sb): este hechicero puede comunicarse telepáticamente con su familiar, si se encuentra a menos de 1 milla de distancia. El amo comparte la misma conexión que tenga el familiar con un objeto o lugar.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/7/7/4; salvación CD 16 + nivel del conjuro): 0: *Atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma, toque de fatiga*; 1.º: *armadura de mago, causar miedo, dormir, niebla de obscurecimiento, proyectil mágico*; 2.º: *contorno borroso, esfera flamígera, flecha ácida de Melf, invisibilidad, mano espectral*; 3.º: *disipar magia, inmovilizar persona, rayo relampagueante, toque vampírico*; 4.º: *alarido, globo menor de invulnerabilidad, piel pétrea, tormenta de hielo*; 5.º: *cono de frío, inmovilizar monstruo, nube aniquiladora, teleportar*; 6.º: *bruma ácida, desintegrar, disipar magia mayor*; 7.º: *excursión etérea, rociada prismática*.

Pertenencias: *amuleto de armadura natural +1, brazaletes de armadura +3, anillo de protección +2, media lanza +1*, ballesta ligera de gran calidad, 10 virotes, *capa de carisma +4, poción de acelerar, poción de contorno borroso*, 2 rollos de pergamino de *dominar persona, varita de proyectil mágico* (lanzador de 9.º nivel, maximizado), daga.

PNJ MAGO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 10, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Int 16; 8.º, Int 17; 12.º, Int 18 (20); 14.º, Des 14 (16); 15.º, Int 18 (22); 16.º, Int 19 (23); 18.º, Int 19 (25); 20.º, Int 20 (26).

Ejemplo de PNJ mago de nivel 5.º: drow Mag 5; VD 6; humanoide Mediano (elfo); DG 5d4+3; pg 17; Inic +3; Vel 30'; CA 14, toque 13, desprevenido 11; Atq base +2; Prs +2; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d6/18-20, estoque) o +6 a distancia (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); Atq completo +2 cuerpo a cuerpo (1d6/18-20, estoque) o +6 a distancia (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE -; CE rasgos de drow; AL NM; TS Fort +2, Ref +5, Vol +6; Fue 10, Des 16, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +9, Avistar +3, Buscar +6, Concentración +8, Conocimiento de conjuros +14, Escuchar +3, Saber (arcano) +12, Saber (dungeons) +12, Saber (historia) +9; Conjurar en combate, Dureza, Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino.

Rasgos drow: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir* mágico; bonificador racial de +2 en las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la oscuridad 120'; se le permite una prueba de Buscar cuando pasa a menos de 5' de una puerta oculta o secreta, como si la estuviese buscando a propósito; resistencia a conjuros 16; bonificador racial de +2 en las salvaciones de Voluntad contra conjuros o aptitudes sortílegas; aptitudes sortílegas (1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*, como conjuros de un lanzador de 5.º nivel); ceguera ante la luz (la exposición brusca a una luz brillante lo ciega durante 1 asalto, penalizador de circunstancia de -1 en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas que se ejecuten bajo una luz intensa); bonificador racial de +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (contabilizado en las puntuaciones anteriormente dadas).

Conjuros de mago preparados (4/4/3/2; salvación CD 14 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, rayo de escarcha, sonido fantasma*; 1.º: *arma mágica, armadura de mago, proyectil mágico* (2); 2.º: *contorno borroso, flecha ácida de Melf, partículas rutilantes*; 3.º: *acelerar, bola de fuego*.

Libro de conjuros: 0: *atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamarada, rayo de escarcha, sonido fantasma*; 1.º: *rociada de color, arma mágica, armadura de mago, identificar, proyectil mágico*; 2.º: *apertura, contorno borroso, flecha ácida de Melf, partículas rutilantes, resistencia de oso, resistir energía*; 3.º: *acelerar, disipar magia, bola de fuego, círculo mágico contra el bien*.

Pertenencias: *brazaletes de armadura +1*, estoque, ballesta de mano de gran calidad, 10 virotes, *capa de resistencia +1, poción de acelerar, poción de contorno borroso, poción de curar heridas graves, poción de curar heridas moderadas*, 2 rollos de pergamino de *bola de fuego*, rollo de pergamino de *confusión*, rollo de pergamino de *telaraña*, daga.

Ejemplo de PNJ mago de nivel 10.º: drow Mag 10; VD 11; humanoide Mediano (elfo); DG 10d4+3; pg 29; Inic +3; Vel 30'; CA 17, toque 14, desprevenido 14; Atq base +5; Prs +5; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1/18-20, estoque de gran calidad) o +9 a distancia (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1/18-20, estoque de gran calidad) o +9 a distancia (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE -; CE rasgos de drow; AL NM; TS Fort +4, Ref +7, Vol +9; Fue 10, Des 16, Con 11, Int 19, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Artesanía (alquimia) +14, Avistar +3, Buscar +6, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +19, Escuchar +3, Saber (arcano) +17, Saber (dungeons) +17, Saber (historia) +14; Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza, Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino.

Rasgos drow: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir* mágico; bonificador racial de +2 en las salvaciones contra conjuros o efectos de encantamiento; visión en la oscuridad 120'; se le permite una prueba de Buscar cuando pasa a menos de 5' de una puerta oculta o secreta, como si la estuviese buscando a propósito; resistencia a conjuros 26; bonificador racial de +2 en las salvaciones de Voluntad contra conjuros o aptitudes sortílegas; aptitudes sortílegas (1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*, como conjuros de un lanzador de 10.º nivel); ceguera ante la luz (la exposición brusca a una luz brillante lo ciega durante 1 asalto, penalizador de circunstancia de –1 en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas que se ejecuten bajo una luz intensa); bonificador racial de +2 en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (contabilizado en las puntuaciones anteriormente dadas).

Conjuros de mago preparados (4/5/5/4/4/2; salvación CD 14 + nivel del conjuro): 0: *atontar, detectar magia, rayo de escarcha, sonido fantasma*; 1.º: *escudo, impacto verdadero, proyectil mágico* (3); 2.º: *contorno borroso, esfera flamígera, flecha ácida de Melf, partículas rutilantes, telaraña*; 3.º: *acelerar, bola de fuego*, disipar magia, *rayo relampagueante*; 4.º: *alarido, enervación, tormenta de hielo* (2); 5.º: *cono de frío, teleportar*.

Tabla 4–19: PNJ mago

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	Pts. habilidad/ F/R/V	Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	5	12	+0	+2	+1/+2/+3	16/1 + Inscribir rollo de pergamino	3/2	cuerpo a cuerpo normal, a distancia normal, 800 po
2.º	8	12	+1	+4	+1/+2/+4	20/1	4/3	cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 1.650 po
3.º	12	12	+1	+4	+2/+3/+4	24/2	4/3/2	como en 2.º nivel, excepto 2.150 po
4.º	16	13	+2	+5	+2/+3/+5	35/2	4/4/3	*brazaletes de armadura +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 950 po
5.º	19	13	+2	+5	+2/+3/+5	40/3	4/4/3/2	como en 4.º nivel, excepto 2.000 po
6.º	23	13	+3	+6	+3/+4/+6	45/4	4/4/4/3	como en 4.º nivel, excepto 4.300 po
7.º	26	14	+3	+6	+3/+4/+6	50/4	4/5/4/3/1	*brazaletes +1, anillo de protección +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 3.900 po
8.º	30	14	+4	+7	+3/+4/+7	55/4	4/5/4/4/2	como en 7.º nivel, excepto 6.100 po
9.º	33	15	+4	+7	+4/+5/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	*brazaletes +2, anillo +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 5.700 po
10.º	37	15	+5	+8	+4/+5/+8	65/6	4/5/5/4/3/2	como en 9.º nivel, excepto 9.700 po
11.º	40	16	+5	+8	+4/+5/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	*amuleto de armadura natural +1, brazaletes +2, anillo +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, 12.700 po
12.º	44	17	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +1*, cuerpo a cuerpo normal, a distancia dgc, *diadema del intelecto +2*, 9.700 po
13.º	47	18	+7/2	+9/4	+5/+6/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *diadema +2*, 9.300 po
14.º	51	19	+8/3	+11/6	+5/+7/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/3/2	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *guantes de destreza +2, diadema +2*, 15.000 po
15.º	54	20	+8/3	+11/6	+6/+8/+10	144/9	4/6/6/5/5/5/4/2/1	*amuleto +2, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *guantes +2, diadema +4*, 11.000 po
16.º	58	20	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	como en 15.º nivel, excepto 29.000 po
17.º	61	22	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	*amuleto +2, brazaletes +5, anillo +2, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, *guantes +2, diadema +6*, 26.000 po
18.º	65	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	189/10	4/6/6/5/5/5/5/4/3/2	como en 17.º nivel, excepto *brazaletes +6* y 45.000 po
19.º	68	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	198/10	4/6/6/6/5/5/5/5/3/3	como en 17.º nivel, excepto *brazaletes +6* y 85.000 po
20.º	72	23	+11/6	+14/9	+7/+9/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/5/4	como en 17.º nivel, excepto *brazaletes +6* y 135.000 po

Libro de conjuros: 0: *atontar, detectar magia, detectar veneno, leer magia, llamarada, rayo de escarcha, sonido fantasma*; 1.º: *arma mágica, armadura de mago, escudo, hechizar persona, identificar, impacto verdadero, protección contra el bien, proyectil mágico*; 2.º: *contorno borroso, esfera flamígera, flecha ácida de Melf, fuerza de toro, gracia felina, invisibilidad, partículas rutilantes, rayo abrasador, resistencia de oso, resistir energía, telaraña*; 3.º: *acelerar, bola de fuego*, disipar magia, *esfera de invisibilidad, inmovilizar persona, rayo relampagueante, sugestión, volar*; 4.º: *alarido, confusión, enervación, escudriñamiento, esfera elástica de Otiluke, hechizar monstruo, piel pétrea, puerta dimensional, tormenta de hielo*; 5.º: *cono de frío, dominar persona, muro de fuerza, telecinesis, teleportar*.

Pertenencias: *brazaletes de armadura +2, anillo de protección +1, amuleto de armadura natural +1, capa de resistencia +1*, estoque de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 10 virotes, 3 dosis de veneno drow de inconsciencia, libro de conjuros.

PNJ monje

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 14, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Des 14; 8.º, Sab 16; 12.º, Des 15; 15.º, Des 15 (17), Sab 16 (18); 16.º, Des 16 (18); 19.º, Fue 14 (16), Con 12 (14), Des 16 (20); 20.º, Des 16 (22), Sap 17 (23).

Ejemplo de PNJ monje de nivel 5.º: humano Mnj 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d8+5; pg 31; Inic +2; Vel 40'; CA 16, toque 15, desprevenido 14; Atq base +3; Prs +5; Atq +5 ó +7 cuerpo a cuerpo (1d8+2, impacto sin arma o 1d6+3, *kama* +1) o +6 a distancia (1d6, honda de gran calidad); Atq completo +5 ó +7 cuerpo a cuerpo (1d8+2, impacto sin arma o 1d6+3, *kama* +1) o +4/+4 ó +6/+6 cuerpo a cuerpo (1d8+2, impacto sin arma o 1d6+3, *kama* +1), o +6 a distancia (1d6, honda de gran calidad); AE impacto *ki* +1, ráfaga de golpes; CE caída ralentizada 20', evasión, mente en calma, pureza corporal; AL LN; TS Fort +6, Ref +7, Vol +7; Fue 14, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +12, Esconderse +10, Piruetas +12, Saltar +12, Trepar +10; Desviar flechas, Esquiva, Movilidad, Puñetazo aturdidor, Soltura con un arma (kama).

Impacto ki (*Sb*): el impacto sin arma de este monje puede causar daño a una criatura con reducción de daño, como si el golpe se hubiese dado con un arma legal con un bonificador de mejora de +1.

Ráfaga de golpes (*Ex*): este monje puede utilizar una acción de ataque completo para ejecutar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma especial de monje, empleando su ataque base más alto, pero este ataque y todos los realizados durante dicho asalto sufren un penalizador de -1 cada uno. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, de modo que afecta a los ataques de oportunidad que el monje pueda realizar antes de su siguiente acción. Si está armado con una kama, nunchaku o siangham, el monje ejecuta el ataque adicional con el arma o desarmado. Si está armado con dos de estas armas, utiliza una para su(s) ataque(s) normal(es) y la otra para el adicional. De cualquier modo, su bonificador de daño no se ve reducido en el ataque con su mano torpe.

Caída ralentizada (*Ex*): un monje que tenga una pared al alcance de su mano puede emplearla para frenar su descenso al caer. Este monje sufre daño como si la caída tuviese 20' menos de los que tiene en realidad.

Evasión (*Ex*): este monje no sufre daño alguno si supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente causa la mitad de daño cuando se logra la salvación.

Mente en calma (Ex): *este monje obtiene un bonificador de +2 en los TS contra conjuros y efectos que provengan de la escuela de encantamiento.*

Pureza corporal (Ex): *este monje es inmune a todas las enfermedades, excepto a las que son de naturaleza mágica, como la putridez de momia y la licantropía.*

Pertenencias: *kama +1*, honda de gran calidad, *capa de resistencia +1, poción de curar heridas moderadas, poción de gracia felina.*

Ejemplo de PNJ monje de nivel 15.º: humano Mnj 15; VD 15; humanoide Mediano; DG 15d8+15; pg 86; Inic +7; Vel 80'; CA 25, toque 21, desprevenido 22; Atq base +11; Prs +13; Atq +13 ó +17 cuerpo a cuerpo (2d6+2/19-20, impacto sin arma o 1d6+5/19-20, *kama* +3) o +16 a distancia (1d6+2/0, *honda +2*); Atq completo +13/+8/+3 ó +17/+12/+7 cuerpo a cuer-

Tabla 4–20: PNJ monje

Nivel	pg	CA	Impacto sin arma	Ráfaga de golpes	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Equipo
1.º	9	13	+2	+0/0	+3	+1	+3/+3/+4	16/2[1]	c. a c. dgc, a distancia normal, 550 po
2.º	14	13	+3	+1/1	+4	+3	+4/+4/+5	20/4[2]	como en 1.er nivel, excepto 1.650 po
3.º	20	13	+4	+2/2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	*cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc
4.º	25	14	+5	+3/3	+6	+6	+5/+6/+6	28/5	como en 3.er nivel, más 650 po
5.º	31	16	+5	+4/4	+6/	+6	+5/+6/+6	32/5	como en 3.er nivel, más 1.650 po
6.º	36	16	+6	+5/5	+7	+7	+7/+8/+8	36/7[3]	*brazaletes de armadura +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 2.000 po
7.º	42	17	+7	+6/6	+8	+8	+7/+8/+8	40/7	*brazaletes +1, anillo de protección +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 1.500 po
8.º	47	19	+8/3	+7/7	+9/4	*+9/4	+8/+9/+10	44/7	*amuleto de armadura natural +1, brazaletes +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 1.750 po
9.º	53	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	48/8	como en 8.º nivel, excepto *a distancia +1* y 2.300 po
10.º	58	20	+9/4	+9/9/9	+11/6	+10/5	+8/+9/+10	52/8	*amuleto +1, brazaletes +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1*, 350 po
11.º	64	21	+10/5	+10/10/5	+12/7	+11/6	+8/+9/+10	56/8	como en 10.º nivel, excepto *brazaletes +2* y 2.300 po
12.º	69	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	60/9	como en 10.º nivel, excepto *brazaletes +2, a distancia +2* y 2.300 po
13.º	75	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	64/9	como en 10.º nivel, excepto *brazaletes +2, a distancia +2* y 10.000 po
14.º	80	21	+12/7	+12/12/12/7	+15/10	+14/9	+10/+11/+12	68/9	*amuleto +1, brazaletes +2, anillo +1, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +2*, 10.000 po
15.º	86	25	+13/8/3	+13/13/13/8/3	+16/11/6	+16/11/6	+10/+12/+13	72/10	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +1, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +2, guantes de destreza +2, presea de sabiduría +2*, 11.000 po
16.º	91	26	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+17/12/7	+18/13/8	+11/+14/+14	76/10	como en 15.º nivel, excepto 29.000 po
17.º	97	27	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+18/13/8	+18/13/8	+11/+14/+14	80/10	*amuleto +1, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +4, a distancia +2, guantes +2, presea +2*, 9.000 po
18.º	102	28	+15/10/5	+15/15/15/10/5	+20/15/10	+19/14/9	+12/+15/+15	84/11	como en 17.º nivel, excepto *amuleto +2, cuerpo a cuerpo +5* y 38.000 po
19.º	127	30	+17/12/7	+17/17/17/12/7	+22/17/12	+21/16/11	+13/+16/+16	88/11	*amuleto +2, brazaletes +3, anillo +2, cuerpo a cuerpo +5, a distancia +2, guantes +4, presea +4, piedra loun azul pálido, piedra loun rosa*, 36.000 po
20.º	133	34	+18/13/8	+18/18/18/13/8	+23/18/13	+23/18/13	+14/+18/+18	92/11	como en 19.º nivel, excepto *brazaletes +4, guantes +6, presea +6* y 36.000 po

[1] Dote adicional: Presa mejorada o Puñetazo aturdidor.
[2] Dote adicional: Desviar flechas o Reflejos de combate.
[3] Dote adicional: Derribo mejorado o Desarme mejorado.

po (2d6+2/19-20, impacto sin arma o 1d6+5/19-20, *kama* +3) o +13/+13/+13/+8/+3 ó +17/+17/+17/+12/+7 cuerpo a cuerpo (2d6+2/19-20, impacto sin arma o 1d6+5/19-20, *kama* +3), o +16 a distancia (1d6+2/0, *honda* +2); AE impacto *ki* +4, palma temblorosa, ráfaga de golpes; CE alma diamantina, caída ralentizada 70', cuerpo diamantino, evasión mejorada, mente en calma, paso abundante, plenitud corporal, pureza corporal; AL LN; TS Fort +10, Ref +12, Vol +13; Fue 14, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +23, Esconderse +21, Piruetas +23, Saltar +22, Trepar +20; Ataque elástico, Crítico mejorado (impacto sin arma), Crítico mejorado (kama), Desarme mejorado, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Presa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (kama), Voluntad de hierro.

Impacto ki (*Sb*): el impacto sin arma de este monje puede causar daño a una criatura con reducción de daño, como si el golpe se hubiese dado con un arma legal con un bonificador de mejora de +1.

Palma temblorosa (*Sb*): una vez por semana, este monje puede utilizar un impacto sin arma para inundar el cuerpo de otra criatura de vibraciones potencialmente letales. El monje ha de tener más niveles que DG el objetivo. Si la víctima sufre daño del golpe ejecutado por el monje, el ataque de la palma temblorosa surte efecto. Dentro de los 15 días posteriores, el monje es capaz de hacer que el objetivo muera en cualquier momento (como acción gratuita), a menos que éste consiga superar una salvación de Fortaleza CD 21. Si la salvación tiene éxito, la víctima deja de verse amenazada por ese ataque de palma temblorosa en particular.

Ráfaga de golpes (*Ex*): este monje puede utilizar una acción de ataque completo para ejecutar dos ataques adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma especial de monje, empleando su ataque base más alto.

Alma diamantina (*Ex*): este monje posee una resistencia a conjuros de 25.

Caída ralentizada (*Ex*): un monje que tenga una pared al alcance de su mano puede emplearla para frenar su descenso al caer. Este monje sufre daño como si la caída tuviese 70' menos de los que tiene en realidad.

Cuerpo diamantino (*Sb*): este monje es inmune a cualquier tipo de veneno.

Evasión mejorada (*Ex*): cuando se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, este monje no sufre daño alguno si supera la salvación, y la mitad si la falla.

Paso abundante (*St*): este monje es capaz de deslizarse mágicamente entre espacios una vez al día, como con el conjuro *puerta dimensional*, empleado por un lanzador de 7.º nivel.

Plenitud corporal (*Sb*): este monje puede sanar hasta 30 puntos de golpe de sus propias heridas al día, y puede dividir esta curación en varios usos.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +1, brazaletes de armadura +3, anillo de protección +1, kama +3, honda +2, guantes de destreza +2, cinturón de monje, presea de sabiduría +2, poción de heroísmo.

PNJ paladín

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 15.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Sab 14; 8.º, Car 16; 12.º, Car 17 (19); 16.º, Car 18 (20); 19.º, Car 18 (24); 20.º, Car 19 (25).

Ejemplo de PNJ paladín de nivel 5.º: humano Pal 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d10+5; pg 37; Inic -1; Vel 20'; CA 19, toque 9, desprevenido 19; Atq base +5; Prs +7; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o +5 a distancia (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +2]); Atq completo +9 cuerpo a cuerpo (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o +5 a distancia (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +2]); AE castigar al mal 2/día, expulsar muertos vivientes 5/día; CE aura de valor, compartir conjuros con la montura, *detectar el mal*, gracia divina, imposición de manos, montura caballo de guerra pesado, salud divina, vínculo de empatía con la montura; AL LB; TS Fort +7, Ref +2, Vol +5; Fue 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 15.

Habilidades y dotes: Concentración +9, Sanar +10, Montar +7; Ataque al galope, Combatir desde una montura, Soltura con un arma (espada larga).

Castigar al mal (Sb): dos veces al día, este paladín puede intentar castigar al mal con un ataque normal en cuerpo a cuerpo, añadiendo +2 a la tirada de ataque y causando 5 puntos adicionales de daño. Si se castiga a una criatura que no es malvada el ataque no surte efecto, pero se consume ese uso para ese día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 2.º nivel.

Aura de valor (Sb): este paladín es inmune al miedo, tanto mágico como de otro tipo. Los aliados que se encuentren a menos de 10' de él obtienen un bonificador de moral de +4 en los TS contra los efectos de miedo.

Compartir conjuros (Ex): este paladín puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí mismo afecte también a su montura, si en ese momento se encuentra a menos de 5'. El paladín también es capaz de lanzar sobre su montura un conjuro que tenga "tú" como objetivo.

Detectar el mal (Sl): este paladín es capaz de *detectar el mal* a voluntad, como el conjuro.

Gracia divina (Sb): este paladín aplica su bonificador de Carisma a todos sus TS (el modificador ya está calculado en las cifras que se han dado con anterioridad).

Imposición de manos (Sb): este paladín puede curar heridas tocándolas como acción estándar. Cada día puede sanar 10 puntos de golpe. El paladín puede curarse a sí mismo y puede dividir la sanación entre varios objetivos, no es necesario que la utilice toda de una vez. Además, el paladín puede utilizar algunos o todos estos puntos para causar daño a una criatura muerta viviente como ataque de toque.

Montura caballo de guerra pesado: durante un máximo de 10 horas al día, este paladín puede invocar el servicio de un caballo de guerra pesado especial. Sus aptitudes y características se resumen a continuación.

Caballo de guerra pesado: bestia mágica Grande; DG 6d8+12; pg 39; Inic +1; Vel 50'; CA 18, toque 10, desprevenido 17; Atq base +3; Prs +11; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d6+4, pezuña); Atq completo +6/+6 cuerpo a

TABLA 4–21: PNJ PALADÍN

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Conjuros por día	Equipo
1.º	11	17	+4	+0	+3/-1/+1	8/1	—	armadura laminada, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia normal, 350 po
2.º	17	18	+5	+2	+6/+1/+3	10/1	—	armadura de placas y mallas, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 650 po
3.º	24	18	+6	+3	+6/+2/+4	12/2	—	armadura de placas y mallas dgc, escudo pesado de acero, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.100 po
4.º	30	19	+7	+4	+7/+2/+5	14/2	1	armadura completa, escudo pesado de acero dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.000 po
5.º	37	19	+8	+5	+7/+2/+5	16/2	1	como en 4.º nivel, excepto 3.300 po
6.º	43	19	+9/4	+6/1	+8/+3/+6	18/3	2	armadura completa, escudo pesado de acero dgc, *cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 2.900 po
7.º	50	20	+10/5	+7/2	+8/+3/+6	20/3	2	*armadura completa +1*, escudo pesado de acero dgc, *cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 1.900 po
8.º	56	21	+11/6	+8/3	+10/+4/+7	22/3	2/1	como en 7.º nivel, excepto *escudo pesado de acero +1* y 3.100 po
9.º	63	22	+12/7	+9/4	+10/+5/+8	24/4	2/1	*armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, anillo de protección +1, cuerpo a cuerpo +1*, a distancia dgc, 3.700 po
10.º	69	22	+13/8	+10/5	+11/+5/+8	26/4	2/2	como en 9.º nivel, excepto 7.700 po
11.º	76	22	+15/10/5	+11/6/1	+11/+5/+8	28/4	2/2	como en 9.º nivel, excepto *cuerpo a cuerpo +2* y 7.500 po
12.º	82	23	+16/11/6	+12/7/2	+13/+7/+10	30/5	2/2/1	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2*, a distancia dgc, *capa de carima +2*, 6.500 po
13.º	89	24	+17/12/7	+13/8/3	+13/+7/+10	32/5	2/2/1	*armadura completa +2, escudo pesado de acero +2, anillo +1, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1, capa +2*, 9.500 po
14.º	95	24	+19/18/9	+14/9/4	+14/+7/+10	34/5	3/2/1	como en 13.º nivel, excepto *cuerpo a cuerpo +3*
15.º	102	26	+20/15/10	+15/10/5	+14/+9/+11	36/6	3/2/1/1	*armadura completa +3, escudo pesado de acero +3, anillo +1, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +1, capa +2*, 13.500 po
16.º	108	28	+21/16/11/6	+16/11/6/1	+16/+9/+12	38/6	3/3/1/1	*armadura completa +3, escudo pesado de acero +3, amuleto de armadura natural +1, anillo +2, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +1, capa +2*, 23.500 po
17.º	115	29	+23/18/13/8	+17/12/7/2	+16/+9/+12	40/6	3/3/2/1	como en 16.º nivel, excepto *armadura completa +4, cuerpo a cuerpo +4* y 25.500 po
18.º	121	30	+25/20/15/10	+18/13/8/3	+17/+10/+13	42/7	4/3/2/1	*armadura completa +4, escudo pesado de acero +4, amuleto +1, anillo +2, cuerpo a cuerpo +5, a distancia +1, capa +2*, 30.500 po
19.º	128	30	+26/21/16/11	+20/15/10/5	+19/+12/+15	44/7	4/4/3/2	como en 18.º nivel, excepto *a distancia +2, capa +6* y 44.500 po
20.º	134	30	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+20/+12/+15	46/7	4/4/3/3	como en 18.º nivel, excepto *a distancia +2, capa +6* y 94.500 po

cuerpo (1d6+4, 2 pezuñas) y +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; CE evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 19, Des 13, Con 17, Int 6, Vol 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +5; Aguante, Correr.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectada por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, esta montura no sufre daño alguno si supera la salvación, y la mitad si la falla.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Visión en la penumbra (Ex): con poca luz es capaz de ver al doble de distancia que un humano.

Salud divina (Ex): este paladín es inmune a todas las enfermedades, incluidas las de origen mágico, como la putridez de momia y la licantropía.

Vínculo de empatía (Su): este paladín es capaz de comunicarse telepáticamente con su montura, si se encuentra a menos de 1 milla de distancia. El paladín comparte la misma conexión que tenga la montura con un objeto o lugar.

Conjuros de paladín preparados (1; salvación CD 12 + nivel del conjuro): 1.º *bendecir arma*.

Pertenencias: armadura completa, escudo pesado de acero de gran calidad, espada larga de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +2), 10 flechas normales, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas argentadas, 4 *pociones de curar heridas leves*, *poción de resistencia de oso*, 2 rollos de pergamino de *arma mágica*, 2 rollos de pergamino de *protección contra el mal*, bocado y brida (montura), daga, 3 viales de agua bendita, material de curandero, barda de cota de escamas de gran calidad (montura), silla militar (montura), alforjas (montura), símbolo sagrado de plata.

Ejemplo de PNJ paladín de nivel 15.º: humano Pal 15; VD 15; humanoide Mediano; DG 15d10+15; pg 102; Inic -1; Vel 20'; CA 26, toque 10, desprevenido 26; Atq base +15; Prs +17; Atq +21 cuerpo a cuerpo (1d8+5/17-20, *espada larga* +3) o +15 a distancia (1d8+3/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +2]); Atq completo +21/+16/+11 cuerpo a cuerpo (1d8+5/17-20, *espada larga* +3) o +15/+10/+5 a distancia (1d8+3/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +2]); AE castigar al mal 4/día, expulsar muertos vivientes 11/día; CE aura de valor, compartir conjuros con la montura, *detectar el mal*, gracia divina, imposición de manos, montura caballo de guerra pesado, *quitar enfermedad* 4/semana, salud divina, vínculo de empatía con la montura; AL LB; TS Fort +14, Ref +10, Vol +13; Fue 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 19.

Habilidades y dotes: Concentración +19, Sanar +20, Montar +17; Ataque al galope, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (espada larga), Expulsión incrementada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro.

Castigar al mal (Sb): cuatro veces al día, este paladín puede intentar castigar al mal con un ataque normal en cuerpo a cuerpo, añadiendo +4 a la tirada de ataque y causando 15 puntos adicionales de daño. Si se castiga a una criatura que no es malvada el ataque no surte efecto, pero se consume ese uso para ese día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 12.º nivel.

Aura de valor (Sb): este paladín es inmune al miedo, tanto mágico como de otro tipo. Los aliados que se encuentren a menos de 10' de él obtienen un bonificador de moral de +4 en los TS contra los efectos de miedo.

Detectar el mal (Sl): este paladín es capaz de *detectar el mal* a voluntad, como el conjuro.

Gracia divina (Sb): este paladín aplica su bonificador de Carisma a todos sus TS (el modif. ya está calculado en las cifras que se han dado con anterioridad).

Imposición de manos (Sb): este paladín puede curar 60 puntos de golpe de heridas al día.

Montura caballo de guerra pesado: siempre que lo desee, este paladín puede invocar el servicio de un caballo de guerra pesado especial. Sus aptitudes y características se resumen a continuación.

Caballo de guerra pesado: bestia mágica Grande; DG 12d8+12; pg 66; Inic +1; Vel 60'; CA 24, toque 10, desprevenido 23; Atq base +3; Prs +13; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+4, pezuña); Atq completo +8/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+4, 2 pezuñas) y +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, mordisco); Espacio/Alcance 10'/5'; CE *dar órdenes*, evasión mejorada, olfato, resistencia a conjuros 20, visión en la penumbra; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 22, Des 13, Con 17, Int 9, Vol 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +5; Aguante, Correr.

Dar órdenes (Sl): utilizable 7/día contra otros equinos (Vol CD 21 niega).

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectada por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, esta montura no sufre daño alguno si supera la salvación, y la mitad si la falla.

Olfato (Ex): puede percibir enemigos que se acercan, descubrir adversarios ocultos mediante el olfato, y rastrear gracias a este sentido.

Visión en la penumbra (Ex): con poca luz es capaz de ver al doble de distancia que un humano.

Quitar enfermedad (Sl): este paladín puede *quitar enfermedades*, como el conjuro, cuatro veces a la semana.

Salud divina (Ex): este paladín es inmune a todas las enfermedades, incluidas las de origen mágico, como la putridez de momia y la licantropía.

Vínculo de empatía (Su): este paladín es capaz de comunicarse telepáticamente con su montura, si se encuentra a menos de 1 milla de distancia. El paladín comparte la misma conexión que tenga la montura con un objeto o lugar.

Conjuros de paladín preparados (3/2/1/1; salvación CD 14 + nivel del conjuro): 1.º: *bendecir arma* (2), *favor divino*; 2.º: *escudar a otro*, *fuerza de toro*; 3.º: *sanar a una montura*; 4.º: *espada sagrada*.

Pertenencias: *armadura completa +3*, *escudo pesado de acero +3*, *anillo de protección +1*, *espada larga +3*, *arco largo compuesto +1* (bonificador de Fue +2), 10 flechas normales, 10 flechas +2, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas argentadas, 8 flechas de adamantita, *capa de carisma +2*, *bolsa de contención de tipo II*, 2 *pociones de curar heridas moderadas*, 2 *pociones de curar heridas graves*, *poción de vuelo*, *poción de sabiduría del búho*, *poción de don de lenguas*, rollos de pergamino de *custodia contra la muerte*, 3 rollos de pergamino de *lentificar veneno*, 2 rollos de pergamino de *arma mágica*, 2 rollos de pergamino de *quitar parálisis*, 2 rollos de pergamino de *resistir energía (fuego)*, 2 dosis de contraveneno, bocado y brida (montura), daga, 4 viales de agua bendita, barda de cota de bandas de gran calidad (montura), silla militar (montura), alforjas (montura), símbolo sagrado de plata.

PNJ PÍCARO

Puntuaciones de característica iniciales: Fue 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Puntuaciones de característica incrementadas: 4.º, Des 16; 8.º, Des 17; 12.º, Des 18 (20); 16.º, Des 19 (21); 17.º, Des 19 (23); 19.º, Des 19 (25); 20.º, Des 20 (26).

Ejemplo de PNJ pícaro de nivel 5.º: trasgo Pcr 5; VD 5; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 5d6+5; pg 25; Inic +8; Vel 30'; CA 19, toque 15, desprevenido 19; Atq base +3; Prs –1; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4/19-20, daga de gran calidad) o +9 a distancia (1d4/×3, arco corto de gran calidad); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d4/19-20, daga de gran calidad) o +9 a distancia (1d4/×3, arco corto de gran calidad); AE ataque furtivo +3d6; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1; AL N; TS Fort +3, Ref +9, Vol +2; Fue 10, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +12, Avistar +8, Buscar +10, Equilibrio +6, Esconderse +20, Escuchar +8, Inutilizar mecanismo +10, Montar (wargo) +8, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +12, Saltar +2, Tasación +10, Usar objeto mágico +6; Competencia con escudo, Iniciativa mejorada.

Encontrar trampas (Ex): este pícaro puede valerse de la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando la tarea tiene una CD superior a 20. Encontrar una trampa que no sea mágica tiene, como mínimo, una CD de 20, y si está bien oculta es aún mayor. Dar con una trampa mágica tiene una CD de 25 + el nivel del conjuro empleado para crearla. Los pícaros pueden utilizar la habilidad de Inutilizar mecanismo para desarmar las trampas mágicas. Desactivar una trampa mágica suele tener una CD de 25 + el nivel del conjuro que empleado para crearla. Por lo general, un pícaro que supere la CD de una trampa en 10 o más con una prueba de Inutilizar mecanismo, puede estudiarla, deducir cómo funciona y eludirla (con su grupo) sin desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): este pícaro es capaz de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían hacerlo normalmente. Mantiene su bonificador de Des a la CA incluso cuando está desprevenido.

Evasión (Ex): si este pícaro se ve afectado por un efecto que normalmente permite un TS de Reflejos para la mitad de daño, no recibirá daño alguno si consigue superar el TS.

Sentido de las trampas (Ex): este pícaro posee un sentido intuitivo que le alerta de la amenaza de trampas, otorgándole un bonificador de +1 en las salvaciones de Reflejos y otro de +1 de esquiva en la CA contra los ataques de trampas.

Tabla 4–22: PNJ pícaro

Nivel	pg	CA	Cuerpo a cuerpo	A distancia	F/R/V	Pts. habilidad/ Dotes	Equipo
1.º	7	15	+2	+3	+1/+4/+0	40/1	cuero tachonado dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 100 po
2.º	11	15	+3	+4	+1/+5/+0	50/1	como en 1.er nivel, excepto 1.200 po
3.º	16	16	+4	+5	+2/+5/+1	60/2	cuero tachonado dgc, broquel dgc, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 1.500 po
4.º	20	17	+5	+7	+2/+7/+1	70/2	como en 3.er nivel, excepto 2.300 po
5.º	25	17	+5	+7	+2/+7/+1	80/2	como en 3.er nivel, excepto 3.000 po
6.º	29	17	+6	+8	+3/+8/+2	90/3	como en 3.er nivel, excepto 4.600 po
7.º	34	19	+7	+9	+3/+8/+2	100/3	*cuero tachonado +1, broquel +1*, cuerpo a cuerpo dgc, a distancia dgc, 4.200 po
8.º	38	19	+8/3	+10/5	+3/+9/+2	110/3	como en 7.º nivel, excepto 6.400 po
9.º	43	19	+8/3	+10/5	+4/+9/+3	120/4	*cuero tachonado +1, broquel +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia* +1, 5.000 po
10.º	47	19	+9/4	+11/6	+4/+10/+3	130/4	*broquel +2, brazaletes de armadura +2, anillo de protección +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia* +1, 1.000 po
11.º	52	19	+10/5	+12/7	+4/+10/+3	140/4	como en 10.º nivel, excepto 6.000
12.º	56	22	+11/6	+15/10	+5/+13/+4	150/5	*broquel +2, amuleto de armadura natural +1, brazaletes +2, anillo +1, cuerpo a cuerpo +1, a distancia +1, guantes de destreza* +2, 6.000 po
13.º	61	22	+12/7	+15/10	+5/+13/+4	160/5	como en 12.º nivel, excepto *cuerpo a cuerpo* +2 y 8.000 po
14.º	65	22	+13/8	+16/11	+5/+14/+4	170/5	como en 12.º nivel, excepto *cuerpo a cuerpo* +2 y 18.000 po
15.º	70	22	+14/9/4	+17/12/7	+6/+14/+5	180/6	*amuleto +1, brazaletes +4, anillo +2, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +1, guantes* +2, 18.000 po
16.º	74	22	+15/10/5	+18/13/8	+6/+15/+5	190/6	como en 15.º nivel, excepto 36.000 po
17.º	79	24	+15/10/5	+20/15/10	+6/+16/+5	200/6	*amuleto +1, brazaletes +5, anillo +2, cuerpo a cuerpo +2, a distancia +2, guantes* +4, 32.000 po
18.º	83	24	+16/11/6	+21/16/11	+7/+17/+6	210/7	como en 17.º nivel, excepto 62.000 po
19.º	88	25	+18/13/8	+23/18/13	+7/+18/+6	220/7	*amuleto +1, brazaletes +5, anillo +2, cuerpo a cuerpo +3, a distancia +2, guantes* +6, 72.000 po
20.º	92	26	+19/14/9	+26/21/16	+7/+20/+6	230/7	como 19.º nivel, excepto *cuerpo a cuerpo +3* y 112.000 po

Pertenencias: armadura de cuero de gran calidad, broquel de gran calidad, daga de gran calidad, arco corto de gran calidad, 10 flechas normales, 5 flechas de hierro frío, 5 flechas argentadas, *capa de resistencia +1, 6 pociones de curar heridas leves, 2 pociones de neutralizar veneno*, herramientas de gran calidad para ladrón.

Ejemplo de PNJ pícaro de nivel 10.º: trasgo Pcr 10; VD 10; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 10d6+10; pg 47; Inic +8; Vel 30'; CA 21, toque 16, desprevenido 21; Atq base +11; Prs +7; Atq +13 cuerpo a cuerpo (1d4/18-20, *estoque +1* Pequeño) o +13 a distancia (1d4/×3, *arco corto +1* Pequeño); Atq completo +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d4/18-20, *estoque +1* Pequeño) o +13/+8 a distancia (1d4/×3, *arco corto +1* Pequeño); AE ataque furtivo +5d6; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, evasión, evasión mejorada, sentido de las trampas +3; AL N; TS Fort +4, Ref +11, Vol +3; Fue 10, Des 19, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +12, Avistar +6, Buscar +8, Equilibrio +12, Esconderse +20, Escuchar +8, Inutilizar mecanismo +10, Montar (wargo) +10, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +12, Saltar +2, Tasación +10, Usar objeto mágico +4; Disparo a bocajarro, Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma.

Encontrar trampas (Ex): este pícaro puede valerse de la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando la tarea tenga una CD superior a 20. Encontrar una trampa que no sea mágica tiene, como mínimo, una CD de 20, y si está bien oculta es aún mayor. Dar con una trampa mágica tiene una CD de 25 + el nivel del conjuro empleado para crearla. Los pícaros pueden utilizar la habilidad de Inutilizar mecanismo para desarmar las trampas mágicas. Desactivar una trampa mágica suele tener una CD de 25 + el nivel del conjuro que empleado para crearla. Por lo general, un pícaro que supere la CD de una trampa en 10 o más con una prueba de Inutilizar mecanismo, puede estudiarla, deducir cómo funciona y eludirla (con su grupo) sin desarmarla.

Esquiva asombrosa (Ex): este pícaro es capaz de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían hacerlo normalmente. Mantiene su bonificador de Des en la CA incluso cuando está desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no se puede flanquear a este pícaro, excepto si lo hace otro pícaro que tenga, como mínimo, nivel 14.º.

Evasión (Ex): si este pícaro se ve afectado por un efecto que normalmente permite un TS de Reflejos para la mitad de daño, no recibirá daño alguno si consigue superar el TS.

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud funciona igual que evasión, exceptuando que, aunque el pícaro sigue sin recibir daño si supera la salvación de Reflejos contra conjuros como *bola de fuego* o armas de aliento, ahora sólo sufre la mitad de daño aunque la falle.

Sentido de las trampas (Ex): este pícaro posee un sentido intuitivo que le alerta de la amenaza de trampas, otorgándole un bonificador de +3 en las salvaciones de Reflejos y otro de +3 de esquiva en la CA contra los ataques de trampas.

Pertenencias: broquel +2, brazaletes de armadura +2, anillo de protección +1, estoque +1 Pequeño, *arco corto +1* Pequeño, 20 flechas, 5 flechas argentadas, *poción de curar heridas graves*, herramientas de gran calidad para ladrón.

AJUSTES DE PNJ, SEGÚN LA RAZA O ESPECIE DE CRIATURA

Añade los ajustes que siguen a las estadísticas de cada clase. Añade y aplica todos los ajustes, como en el caso de los ajustes de características. Por ejemplo, un mediano gana un modificador racial +2 a la Destreza (y, por tanto, un bonificador +1 a la Des) y un +1 a todas sus salvaciones, lo que significa que el personaje, ya finalizado, tiene un +2 a la salvación por Reflejos. Si una dote está duplicada, elige una nueva.

Consulta el *Manual del jugador* y la *Guía del Dungeon Master* para conocer más rasgos por raza o especie de criatura (los rasgos raciales que afectan siempre a las pruebas de habilidades ya están añadidos en los ajustes de los totales de los bonificadores de habilidad).

Explicaciones y definiciones

Las anotaciones siguientes explican o definen ciertos términos empleados en la lista de ajustes.

–3 rangos/habilidad: resta 3 a cada modificador de habilidad que el PNJ tenga en su descripción a 1.er nivel (el PNJ posee DG como monstruo y, por lo tanto, no consigue el cuádruple de sus rangos de habilidad en 1.er nivel).

Competencia con un arma: sin tener en cuenta la clase, el PNJ es competente, al menos, en las armas sencillas y en las armas listadas en el *Manual de monstruos* para su especie de criatura.

Grande: los bonificadores de ataque y CA del PNJ son 1 punto inferiores, y sufre un penalizador de –4 en las pruebas de Esconderse. El arma del PNJ es de mayor tamaño, lo que aumenta el daño (consulta la página 28). La criatura tiene un alcance de 10'.

Lento: la velocidad terrestre base del PNJ es de 20' en lugar de 30.

Pequeño: los bonificadores de ataque y CA del PNJ son 1 punto superiores, y gana un bonificador de +4 en las pruebas de Esconderse. El arma del PNJ es de menor tamaño, lo que reduce el daño (consulta la página 28).

Ajustes a los PNJs

Lo que aquí se presenta muestra los ajustes de características y las habilidades de diversas criaturas. Si una criatura posee DG raciales, esta información incluye ajustes relacionados al ataque base y a los modificadores de habilidad.

Además de los ajustes señalados a continuación, hay que añadir las dotes, dependiendo de los DG totales, y los ataques y cualidades especiales de la criatura básica.

Aasimar (planodeudo): +2 Sab, +2 Car. +2 Avistar, +2 Escuchar.

Azotamentes: +8 VD. +2 Fue, +4 Des, +2 Con, +8 Int, +6 Sab, +6 Car. +8d8 DG. +6 ataque base. +2 Fort, +2 Ref, +6 Vol. +3 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +4 Averiguar intenciones, +8 Avistar, +6 Concentración, +8 Engañar, +8 Esconderse, +8 Escuchar, +4 Intimidar, +8 Moverse sigilosamente, +8 Saber (uno cualquiera).

Derro: +3 VD. +4 Des, +2 Con, –6 Sab, +6 Car. +3 DG. +3 ataque base. +1 Fort, +3 Ref, +3 Vol. +2 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +2 Engañar, +7 Esconderse, +4 Escuchar, +7 Moverse sigilosamente. Pequeño. Velocidad 20'.

Doppelgánguer: +3 VD. +2 Fue, +2 Des, +2 Con, +2 Int, +4 Sab, +2 Car. +4d8 DG. +4 ataque base. +1 Fort, +4 Ref, +4 Vol. +4 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +4 Averiguar intenciones, +4 Avistar, +8 Disfrazarse, +9 Engañar, +4 Escuchar.

Drow (elfo): +1 VD. +2 Des, –2 Con, +2 Int, +2 Car. +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar.

Elfo, alto [común]: +2 Des, –2 Con. +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar.

Elfo del bosque: +2 Fue, +2 Des, –2 Con, –2 Int. +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar.

Elfo gris: –2 Fue, +2 Des, –2 Con, +2 Int. +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar.

Elfo salvaje: +2 Des, –2 Int. +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar.

Enano de las colinas [común]: +2 Con, –2 Car. Velocidad 20'.

Enano de las profundidades: +2 Con, –2 Car. Velocidad 20'.

Enano de las montañas: +2 Con, -2 Car. Velocidad 20'.

Enano, duérgar: +1 VD. +2 Con, -4 Car. +1 Avistar, +1 Escuchar, +4 Moverse sigilosamente. Velocidad 20'.

Gnoll: +1 VD. +4 Fue, +2 Con, –2 Int, –2 Car. +2d8 DG. +1 ataque base. +3 Fort, +1 armadura natural. -3 rangos/habilidad, +3 Avistar, +2 Escuchar.

Gnomo de las rocas [común]: –2 Fue, +2 Con. +2 Artesanía (alquimia), +2 Escuchar. Pequeño. Velocidad 20'.

Gnomo del bosque: -2 Fue, +2 Con, +2 Car. +2 Artesanía (alquimia), +4 Esconderse, +2 Escuchar. Pequeño. Velocidad 20'.

Gnomo, svirfneblin: +1 VD. –2 Fue, +2 Des, +2 Sab, –4 Car. +2 Fort, +2 Ref, +2 Vol. Bonificador de esquiva de +4 a la CA. Pequeño. Velocidad 20'.

Gran trasgo: +2 Des, +2 Con. +4 Moverse sigilosamente.

Hombre lagarto: +1 VD. +2 Fue, +2 Con, –2 Int. +2d8 DG. +1 ataque base. +3 Ref, +5 armadura natural. -3 rangos/habilidad, +5 Equilibrio, +6 Nadar, +6 Saltar.

Hombre-jabalí (licántropo): +1 VD. +2 Fue, +2 Con, -2 Car. +2 armadura natural. +2 ataque base. +3 Fort, +3 Ref, +1 Vol. +3 Avistar, +3 Escuchar. Consultar la forma de jabalí y la híbrida en el *Manual de monstruos*. El PNJ pierde el equipo en forma animal.

Hombre-lobo (licántropo): +1 VD. +2 Fue, –2 Int, +4 Sab, –2 Car. +2 armadura natural. +1 ataque base. +3 Fort, +3 Ref, +0 Vol. +1 Avistar, +1 Escuchar. Rastrear, Voluntad de hierro. Consultar la forma de lobo o la híbrida en el *Manual de monstruos*. El PNJ pierde el equipo en forma animal.

Hombre-oso (licántropo): +5 VD. +2 Fue, +2 Con, –2 Car. +4 ataque base. +5 Fort, +5 Ref, +2 Vol. +2 armadura natural. +2 Avistar, +2 Escuchar +4 Nadar. Voluntad de hierro. Rastrear. Consultar la forma de oso y la híbrida en el *Manual de monstruos*. El PNJ pierde el equipo en forma animal.

Hombre-rata (licántropo): +1 VD. +2 Des, +2 Con, –2 Car. +2 armadura natural. +2 Fort, +2 Ref, +2 Vol. +1 Esconderse, +1 Moverse sigilosamente. Alerta, Voluntad de hierro. Consultar la forma de rata y la híbrida en el *Manual de monstruos*. El PNJ pierde el equipo en forma animal.

Hombre-tigre (licántropo): +1 VD. +2 Fue, +2 Con, –2 Int. +2 armadura natural. +4 ataque base. +5 Fort, +5 Ref, +2 Vol. +3 Avistar, +3 Escuchar. Alerta, Voluntad de hierro. Consultar la forma de tigre y la híbrida en el *Manual de monstruos*. El PNJ pierde el equipo en forma animal.

Humano: 1 dote adicional. +1 habilidad (rangos = nivel +3).

Kóbold: -4 Fue, +2 Des, –2 Con. +1 armadura natural. +2 Artesanía (fabricación de trampas), +2 Buscar, +2 Oficio (minero). Pequeño

Mediano de las profundidades: –2 Fue, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Vol. +1 al ataque con arma arrojadiza (si la hay). +2 Escuchar. Pequeño. Velocidad 20'.

Mediano grandullón: -2 Fue, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Vol. +1 al ataque con arma arrojadiza (si la hay). +2 Avistar, +2 Buscar, +2 Escuchar. Pequeño. Velocidad 20'.

Mediano piesligeros [común]: –2 Fue, +2 Des. +1 Fort, +1 Ref, +1 Vol. +1 al ataque con arma arrojadiza (si la hay). +2 Escuchar, +2 Moverse sigilosamente, +2 Saltar, +2 Trepar. Pequeño. Velocidad 20'.

Minotauro: +4 VD. +8 Fue, +4 Con, –4 Int, -2 Car. +6d8 DG. +6 ataque base. +2 Fort, +5 Ref, +5 Vol. +5 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +7 Avistar, +4 Buscar, +7 Escuchar, +3 Intimidar. Grande.

Ogro: +2 VD. +10 Fue, -2 Des, +4 Con, -4 Int, -4 Car. +4d8 DG. +3 ataque base. +4 Fort, +1 Ref, +1 Vol. +5 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +2 Avistar, +2 Escuchar, +3 Trepar. Grande. Velocidad 40'.

Ogro hechicero: +8 VD. +10 Fue, +6 Con, +4 Int, +4 Sab, +6 Car. +5d8 DG. +3 ataque base. +4 Fort, +1 Ref, +1 Vol. +5 armadura natural. –3 rangos/habilidad, +8 Avistar, +8 Concentración, +8 Conocimiento de conjuros, +8 Escuchar. Grande. Velocidad 50'.

Orco: +4 Fue, -2 Int, -2 Sab, -2 Car.

Osgo: +2 VD. +4 Fue, +2 Des, +2 Con, –2 Car. +3d8 DG. +2 ataque base. +1 Fort, +3 Ref, +1 Vol. +3 armadura natural. -3 rangos/habilidad, +2 Avistar, +4 Esconderse, +2 Escuchar, +6 Moverse sigilosamente, +2 Trepar.

Saurión: +1 VD. –2 Des, +4 Con, -2 Int. +2d8 DG. +1 ataque base. +3 Fort. +6 armadura natural. –3 rangos / habilidad, +6 Esconderse, +3 Escuchar. Ataque múltiple (consultar el *Manual de monstruos*).

Semicelestial: +1 VD (hasta 5 DG), +2 VD (6-10 DG), +3 VD (11 DG o más). +4 Fue, +2 Des, +4 Con, +2 Int, +4 Sab, +4 Car. +1 armadura natural. Alas (vuela al doble de su velocidad terrestre). Añade estos modificadores a los ajustes de la criatura básica.

Semidragón: +2 VD. +8 Fue, +2 Con, +2 Int, +2 Car. +4 armadura natural. Los DG de la criatura básica aumentan un grado, hasta un máximo de d12 (no tiene efecto en los DG de clase). Si es Grande, tiene alas (vuela al doble de su velocidad terrestre). Añade estos modificadores a los ajustes de la criatura básica.

Semielfo: +1 Avistar, +1 Buscar, +2 Diplomacia, +1 Escuchar, +2 Reunir información.

Semiinfernal: +1 VD (hasta 4 DG), +2 VD (5-10 DG), +3 VD (11 DG o más). +4 Fue, +4 Des, +2 Con, +4 Int, +2 Car. +1 armadura natural. Alas (vuela a su velocidad terrestre). Añade estos modificadores a los ajustes de la criatura básica.

Semiorco: +2 Fue, -2 Int, –2 Car.

Tiflin (planodeudo): +2 Des, +2 Int, -2 Car. +2 Engañar, +2 Esconderse.

Trasgo: –2 Fue, +2 Des, –2 Car. +4 Montar, +4 Moverse sigilosamente. Pequeño.

TABLA 4–23: VALOR DEL EQUIPO DE UN PNJ

Nivel del PNJ	Valor del equipo	Nivel del PNJ	Valor del equipo
1.°	900 po	11.°	21.000 po
2.°	2.000 po	12.°	27.000 po
3.°	2.500 po	13.°	35.000 po
4.°	3.300 po	14.°	45.000 po
5.°	4.300 po	15.°	59.000 po
6.°	5.600 po	16.°	77.000 po
7.°	7.200 po	17.°	100.000 po
8.°	9.400 po	18.°	130.000 po
9.°	12.000 po	19.°	170.000 po
10.°	16.000 po	20.°	220.000 po

ACTITUDES DE LOS PNJS

Por lo general, tú interpretas a un PNJ igual que un jugador interpretaría a un PJ: actúas como lo haría el personaje, suponiendo que la acción sea posible. Esto viene a cuento porque es importante determinar la actitud y características generales de un PNJ con antelación, si es posible, para que sepas como interpretar correctamente el personaje.

Cuando un PJ está tratando con un PNJ, tú determinas la actitud del PNJ y un personaje puede intentar utilizar Diplomacia para influir en dicha actitud tal y como se explica en el *Manual del jugador*. Si un personaje no tiene rangos en Diplomacia, realiza una prueba de Carisma en su lugar.

Elige la actitud de uno o varios PNJs en función de las circunstancias. La mayoría de la gente que se encuentra en una ciudad neutral muestran indiferencia. La mayoría de guardias muestran indiferencia pero son suspicaces, porque eso es lo que se espera de ellos.

Pruebas de Carisma de un PNJ para alterar las actitudes de otros PNJs: si se da el caso, un PNJ puede realizar una prueba de Diplomacia o Carisma para influir a otro PNJ. Sin embargo, los PNJs nunca pueden influir en las actitudes de un PJ. Los jugadores siempre toman las decisiones de sus personajes.

CÓMO DAR CUERPO A LOS PNJS

Un PNJ con una tos seca y unas opiniones enérgicas sobre el rey siempre es más interesante que uno al que sólo describas como Kiale, el plebeyo de 2.º nivel. Recuerda que los PNJs no son simples estadísticas del juego, son individuos con personalidades, peculiaridades y opiniones. Debes esforzarte para hacer que muchos de los PNJs que utilices en tu partida se conviertan en personajes inolvidables, que pueden gustar o disgustar a los PJs dependiendo de cómo los interpretes; a veces un PNJ no es memorable o simplemente a los personajes les deja indiferentes. Ya está bien así; en la vida real tampoco todo el mundo es inolvidable.

Esto no significa que haga falta que escribas de antemano la vida de cada PNJ. Como norma práctica, dale a un PNJ uno o dos rasgos distintivos. Considera dichos rasgos como aquello que los PJs recordarán del PNJ ("Volvamos a ver al tipo ese del mal aliento. Parece que sabe lo que se dice, aunque hablar con él pueda ser desagradable").

La tabla 4–24: cien rasgos, ofrece sugerencias que puedes elegir cuando crees PNJs (o escogerlas aleatoriamente, si quieres). Esta tabla es sólo el principio. Se pueden añadir a la lista muchos más rasgos. Ninguno de los que están en la lista tiene efecto sobre las puntuaciones de característica, habilidades, o mecanismo de juego. Algunos puede parecer que influyen en las estadísticas de juego (como podría ser un intenso olor corporal y el Carisma). En tal caso, no modifiques la puntuación de Carisma, pero interpreta al PNJ de forma que encaje con sus rasgos distintivos. Por ejemplo, un personaje con olor corporal y una puntuación de Carisma media o alta tiene bastante atractivo como para superar el rasgo. Un personaje legal bueno con el rasgo "cruel" no tendrá paciencia o compasión para con lo maligno. Un personaje con una puntuación alta en Destreza que tiene el rasgo de "cojera" posee unos reflejos agudos a pesar de su inconveniente.

También puedes usar las puntuaciones del juego para crear rasgos. Si un personaje tiene una puntuación baja de Constitución, se cansa con facilidad, o bien puede tener exceso de peso. Si un personaje es muy inteligente, puede ser de ingenio ágil a la hora de hacer chistes o rápido al replicar con agudeza. Si un personaje tiene una serie de habilidades y rasgos físicos, probablemente sea atlético y musculoso. Los alineamientos también añaden rasgos distintivos, tales como el altruismo, el sadismo o el amor por la libertad.

Tabla 4–24: cien rasgos

d%	Rasgo
01	Cicatriz característica
02	Le falta un diente
03	Le falta un dedo
04	Mal aliento
05	Olor corporal intenso
06	Olor agradable (perfumado)
07	Sudoroso
08	Manos temblorosas
09	Extraño color de ojos
10	Tos seca
11	Estornuda y se sorbe los mocos
12	Voz particularmente baja
13	Voz particularmente alta
14	Mal hablado
15	Ceceo
16	Tartamudeo
17	Pronuncia con mucha claridad
18	Habla a gritos
19	Susurra
20	Duro de oído
21	Tatuaje
22	Marca de nacimiento
23	Extraño color de piel
24	Calvo
25	Pelo muy largo
27	Extraño color de pelo
28	Cojea
29	Lleva joyas características
30	Viste ropas llamativas o extravagantes
31	Mal vestido
32	Viste muy cursi
33	Tiene un tic en los ojos
34	Manotea y se mueve de forma nerviosa
35	No para de silbar
36	No para de cantar
37	Lanza una moneda
38	Buena planta
39	Espalda encorvada
40	Alto
41	Bajo
42	Delgado
43	Gordo
44	Cicatrices o llagas visibles
45	Mira de reojo
46	Mira al infinito
47	Suele masticar algo
48	Sucio y descuidado
49	Aseado
50	Nariz peculiar
51	Egoísta
52	Servil
53	Soñoliento
54	Pedante
55	Observador
56	Despistado
57	Excesivamente crítico
58	Artista apasionado o amante del arte
59	Apasionado del ocio (pesca, caza, juegos, animales, etc.)
60	Coleccionista (libros, trofeos, monedas, armas, etc.)
61	Tacaño
62	Derrochador
63	Pesimista
64	Optimista
65	Borracho
66	Abstemio
67	Cortés
68	Mal educado
69	Asustadizo
70	Petimetre
71	Altivo
72	Reservado
73	Orgulloso
74	Individualista
75	Conformista
76	De mal genio
77	Apacible
78	Neurótico
79	Envidioso
80	Valiente
81	Cobarde
82	Dejado
83	Curioso
84	Veraz
85	Mentiroso
86	Perezoso
87	Enérgico
88	Reverente o piadoso
89	Irreverente o irreligioso
90	Opiniones morales o políticas acentuadas
91	Temperamental
92	Cruel
93	Habla con florituras y palabras largas
94	Repite las mismas frases sin cesar
95	Sexista, racista o cualquier otro prejuicio
96	Fascinado por la magia
97	Receloso ante la magia
98	Prefiere a los miembros de una clase por encima de las demás
99	Bromista
100	Sin sentido del humor (ver el n.º 26)

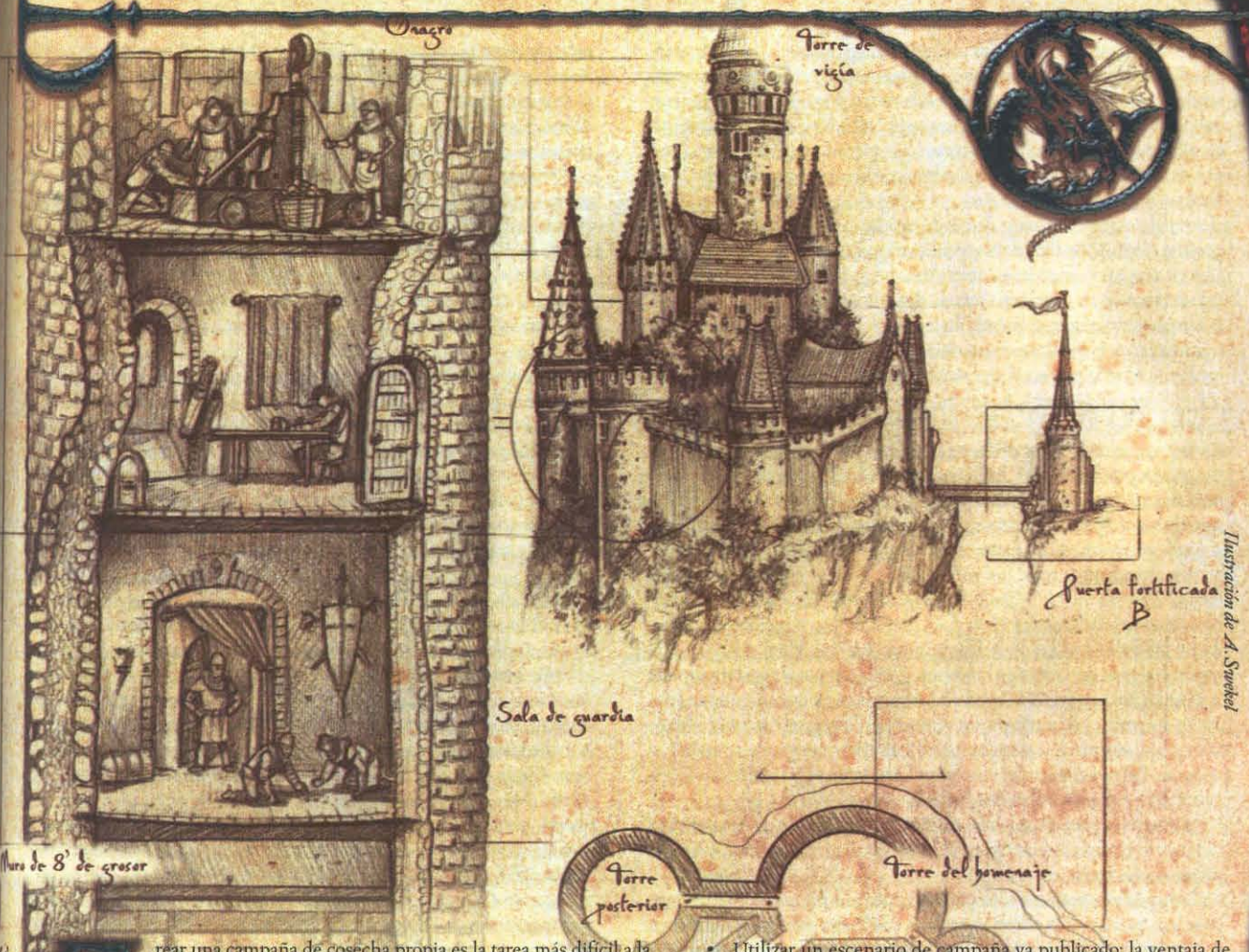


Ilustración de A. Swekel

Crear una campaña de cosecha propia es la tarea más difícil a la que se enfrenta un DM, pero también la más satisfactoria. Las buenas campañas se componen de buenas aventuras; y las aventuras son a las campañas lo que los encuentros a las aventuras.

Es importante distinguir entre una campaña y un mundo, ya que muchas veces estos términos parecen ser intercambiables. Una campaña se compone de una serie de aventuras, los personajes no jugadores (PNJs) involucrados en esas aventuras y los acontecimientos que rodean a todo aquello que suceda en esas aventuras. Cuando llevas a los jugadores a través de aventuras que has diseñado tú y los jugadores eligen los caminos para sus personajes dentro de dichas aventuras, entonces estás desarrollando una campaña.

Un mundo es un lugar ficticio en el cual se sitúa la campaña. También se le suele llamar "escenario de campaña". Una campaña necesita un mundo en el que tenga lugar la acción, pero tanto en el caso de que construyas tu propio mundo como en el de que uses un escenario ya definido, la campaña que tú diriges siempre es tuya.

Por lo general, a lo largo de una campaña se mantiene el mismo grupo de personajes (consulta 'El grupo de aventureros', más adelante), que son el vínculo entre las aventuras de la campaña. Puedes imaginarte la campaña como una serie de películas o novelas, en las que los mismos personajes se enfrentan a nuevos desafíos que no han de estar obligatoriamente relacionados con los anteriores.

MONTAR UNA CAMPAÑA

En primer lugar, una campaña necesita un mundo. Un "mundo" es un entorno sólido para la campaña. En el mundo, la geografía y las personas son coherentes: Cuervoburgo siempre está en la misma orilla del río y los PNJs recuerdan a los personajes jugadores después de haberse encontrado con ellos. Cuando vayas a construir un mundo para tu campaña, tienes dos opciones:

- Utilizar un escenario de campaña ya publicado: la ventaja de utilizar un escenario publicado es que tendrás menos trabajo que hacer. Gran parte de la creación ya está a tu disposición, normalmente desde los fundamentos básicos hasta los detalles. Por supuesto, siempre eres libre de escoger entre el material publicado y usar solamente lo que te guste. Un inconveniente de usar un mundo ya publicado es que tus jugadores pueden haber leído los mismos productos que tú y, como consecuencia, pueden saber tanto como tú (o más) sobre ese mundo en cuestión. ("No, creo que Cuervoburgo está gobernado por una reina..."). Sobre todo, aunque sea un producto publicado, ese mundo es tuyo.
- Crear tu propio mundo: para más información al respecto, consulta 'Creación de mundos', en la página 135.

Una vez que tengas un mundo ficticio para el juego y una aventura como punto de partida para los personajes, ya puede empezar la campaña. El propósito más importante de una campaña es conseguir que los jugadores sientan que sus personajes viven en un mundo real. Esta apariencia de realismo, también llamada verosimilitud, es importante porque permite que a los jugadores les deje de parecer que están jugando a un juego y empiece a darles la impresión de que están interpretando un papel. Cuando estén inmersos en sus papeles, es más probable que estén más pendientes del malvado señor Erimbar que de ti interpretando al señor Erimbar.

Sabrás si has tenido éxito cuando los jugadores te hagan preguntas cada vez más detalladas, no preguntas del tipo "¿Qué hay detrás de aquellos árboles?" sino cuestiones como "Si los exploradores mantienen una estrecha vigilancia alrededor del bosque, ¿cómo es posible que los incur-

sores orcos sigan atacando a las poblaciones cercanas sin llamar la atención?" Cuando los jugadores plantean preguntas de este tipo, están pensando como personajes. Nunca respondas a una pregunta de este tipo con un "Porque lo digo yo" o "Porque yo soy el DM". Haciendo eso fomentarás el pensamiento metalúdico (consulta la página 11). O les das una respuesta o les preguntas qué van a hacer los personajes para encontrar la solución.

En ocasiones, un jugador detectará una laguna o inconsistencia en lo que has creado. Usa dicha observación en tu propio beneficio antes que admitir que has cometido un error. Haz que la búsqueda de la respuesta sea una parte de la aventura. Cuando descubran que el jefe de los exploradores está cobrando sobornos de los orcos por hacer la vista gorda, se sentirán recompensados por estar planteando las preguntas apropiadas y confiarán mucho más en la verosimilitud de tu mundo.

EL GRUPO DE AVENTUREROS

Formar una partida de aventureros (el grupo) puede ser un verdadero reto. No por los jugadores, que están todos sentados alrededor de la mesa, sino por los personajes. ¿Cómo relacionar a un grupo de razas y profesiones dispares para que formen un equipo que va junto en busca de aventuras? El objetivo de plantearse esta cuestión es evitar que los jugadores puedan sentirse insatisfechos porque les parezca que van de aventuras con sus compañeros sólo por el hecho de que esa gente son los otros PJs. Una manera de evitar esta sensación es que los jugadores creen juntos a sus personajes y añadirles la tarea de que determinen cómo han llegado a reunirse antes de que empiece la primera aventura. He aquí algunas sugerencias más:

Casualidad: la primera aventura empieza con alguien que pone un anuncio en busca de mercenarios o aventureros para que realicen alguna tarea y los personajes son los hombres y mujeres que han respondido al anuncio. Otra opción podría ser que, al encontrarse los personajes, descubran que han sido asignados para ir al mismo sitio.

Historia: los personajes son amigos de toda la vida que se conocen desde hace tiempo. A pesar de tener unos antecedentes y una formación diferentes, ya son buenos amigos.

Conocidos comunes: los personajes no empiezan siendo amigos pero son presentados como amigos de confianza de amigos comunes.

Intervención externa: una fuerza externa reúne a los personajes (alguien con la suficiente autoridad como para ser obedecido) y se les ordena que trabajen juntos, al menos en la primera aventura.

El típico tópico: los personajes se encuentran en una taberna frente a unas jarras de cerveza y deciden trabajar juntos.

EMPEZAR LA CAMPAÑA

Empieza con poca información. Sitúa la primera aventura en el punto que desees, proporciona a tus jugadores la información que necesitan para esa aventura, y permíteles sólo que conozcan un poco sobre el área circundante. Más adelante puedes ampliar esta información, o los PJs pueden explorar y obtener información de primera mano. En cada sesión de juego, ve dándoles un poco más de información sobre el escenario de la campaña. Poco a poco, ante ellos se irá desarrollando lo que parece ser un mundo real.

Otro gran momento en la carrera de cualquier DM es cuando los jugadores empiezan a referirse a los lugares y a las gentes que tú has creado para la campaña como si fueran reales: "¡Nunca te dejarán que te lleves eso de la ciudad de Falcongrís!" "Me pregunto qué estará haciendo últimamente el señor Nosh... La última vez que le vimos estaba buscando un aprendiz." Cuando empiezan a darse este tipo de comentarios, ya puedes disfrutar las mieles de una campaña con éxito.

MANTENER UNA CAMPAÑA

Una vez iniciada, el mantenimiento de una campaña requiere tanto trabajo como preparar aventuras. Has de tener en cuenta todo lo que sucede, cualquier cosa que hayas explicado a tus jugadores sobre el escenario, y trabajar para convertir todo eso en un mundo totalmente actualizado. Construye cada aventura sobre las que tuvieron lugar antes. Aprende de lo que ha sucedido, tanto de lo bueno como de lo malo.

CONTEXTO

El aspecto más importante de una campaña es el contexto en el cual puedes ubicar las aventuras y los jugadores pueden situar a sus personajes.

Coherencia: la manera de conseguir que tu campaña sea coherente es que tus notas sean precisas. Si la posada del Verraco azul tiene una puerta que cruje cuando los jugadores visitan el lugar, asegúrate de que esa puerta cruje cuando vuelvan por allí (a menos que haya una razón por la cual haya dejado de crujir). Una vez que los jugadores observen detalles coherentes (sean detalles secundarios, como el crujido de una puerta, o relevantes, como el nombre de una suma sacerdotisa) empezarán a percibir que el mundo que has creado es un sitio real. Lleva una libreta o un archivador con todas tus anotaciones de la campaña, de manera que tengas a mano cualquier cosa que necesites durante una sesión de juego. Si un jugador pregunta por el nombre de un lugar que alguien le dijo a su personaje que estaba siendo asediado, deberías tener una respuesta que darle.

Calendarios y notación temporal: haz un seguimiento preciso del paso del tiempo. Marca el cambio de cada estación, lo que te permitirá describir el clima. Señala la llegada y el paso de festividades y otras fechas de importancia. Esta práctica te ayudará a organizarte, del mismo modo que te animará a establecer un calendario para tu escenario. Esta es otra manera de darle verosimilitud a tu mundo.

Acontecimientos: el estancamiento es poco realista. El cambio contribuye a dar sensación de realismo: sequías que arruinan las cosechas, reinos que

VARIANTE: MANUTENCIÓN

En lugar de tener que preocuparte por el precio de la comida, del alojamiento, de reponer la ropa que haya quedado hecha trizas y de otros costes diversos, como aquellos que se dan en la vida diaria y no se contemplan en las tablas del Capítulo 7 del *Manual del jugador*, puedes exigir que cada jugador pague un coste de manutención mensual basado en el estilo de vida del personaje.

La manutención puede adoptarse para tener en cuenta cualquier gasto excepto el coste de equipo específico para aventuras (impuestos incluidos). Por último, cada jugador elege el nivel de manutención que desea pagar.

De lo más modesto a lo más caro, los niveles de manutención son: subsistencia, exigua, pobre, corriente, buena, y extravagante.

Subsistencia: 2 po mensuales. Aunque tengas tu propia casa (o vivas con alguien), cultives tu propia comida, te hagas tu propia ropa y cosas por el estilo, alguna vez necesitas adquirir un par de zapatos nuevos, pagar un peaje de carretera o comprar artículos de primera necesidad, como podría ser la sal. Un bracero corriente gana unas 3 po al mes, así que normalmente se ve obligado a ser autosuficiente sólo para poder sobrevivir.

Exigua: 5 po mensuales. Una manutención exigua supón que comes poco (o cazas y recoges una buena parte de tu alimento de lo que da la naturaleza) y duermes en una fonducha, y ocasionalmente en la calle o al aire libre.

Pobre: 12 po mensuales. Manutención pobre significa que te proporciona el alojamiento básico propio de los viajeros que, pese a todo, es mejor que vivir en la calle o en los bosques.

Corriente: 45 po mensuales. Vives el día a día en posadas, alimentándote a base de comida de taberna, práctica que acaba por resultar un poco cara. Este nivel de manutención supone pasar alguna que otra noche bebiendo en una taberna o tomarte un buen vaso de vino con la comida.

Buena: 100 po mensuales. En las posadas siempre te alojas en una habitación individual y comes alimentos sólidos y saludables con un vaso de vino. Luces un estilo elegante en el vestir e intentas disponer de las cosas buenas de la vida.

Extravagante: 200 po mensuales. Compras y usas sólo lo mejor. Pagas las mejores habitaciones en las mejores posadas, comes en abundancia con los mejores vinos, atiendes y das fiestas sonadas, tienes ropas dignas de un rey y demuestras extravagancia realizando grandes gastos. Incluso puedes tener una casa impresionante de propiedad, con sirvientes incluidos.

entran en guerra, la reina da a luz una hija, el precio del acero se dispara en cuanto cierran las minas de hierro y una nueva política de impuestos provoca el tumulto entre los ciudadanos de a pie. En el mundo de la campaña, igual que en el mundo real, cada día tienen lugar nuevos acontecimientos. A diferencia de nuestro mundo, en el mundo de la campaña puede que no haya la tecnología necesaria para difundir la información rápidamente pero, de vez en cuando, llegarán hasta los personajes noticias novedosas. No es necesario que todos los acontecimientos sean fermento para aventuras. Algunos cumplirán su cometido sirviendo simplemente como ambientación de fondo.

Un entorno reactivo: las acciones llevadas a cabo por los PJs deberían afectar a la campaña. Si los PJs queman una taberna en el centro de la villa, las autoridades irán tras ellos al menos para interrogarles, si no para castigarles o exigirles una indemnización (consulta 'PJs descontrolados', en la página 135). Cuando los PJs realicen algo realmente destacable, las gentes del mundo de la campaña oirán hablar de ello. La gente corriente empezará a conocer los nombres de los personajes y, tal vez, incluso sus caras. Si los personajes liberan una población del yugo de un tirano, la próxima vez que pasen por allí las condiciones deberían haber mejorado, o al menos ser distintas.

BASARSE EN EL PASADO

Otra clave para el mantenimiento de una campaña es basarse en el pasado para acentuar el dramatismo, crear motivaciones y desarrollar el mundo. Pon a los personajes frente a una situación cruel. Establece en el mundo de la campaña un lugar que sea una zona maravillosa, libre y pacífica. Más adelante en la campaña, haz que el lugar sea invadido y arrasado por una fuerza maligna. Habiendo colocado ya en la mente de los personajes la idea de que aquél era un sitio estupendo, no te hará falta dar ningún tipo de explicaciones para aclarar por qué los villanos son tan malos ni será necesario dar una motivación a los personajes para que se vean envueltos en la labor de detenerlos.

Utiliza lo que ya ha sucedido y prepara lo que aún ha de suceder. Ese enfoque es lo que distingue a una campaña de una serie de aventuras inconexas. Entre las estrategias utilizadas para mantener una campaña basándose en el pasado se incluyen las de utilizar personajes recurrentes, la de que los PJs tengan relaciones personales cuyo alcance vaya más allá de la aventura en curso, cambiar lo que los PJs conocen, tocar la fibra de los PJs allí donde más duele, disponer a los PJs para el futuro y anunciar acontecimientos que pueden producirse.

Personajes recurrentes: del mismo modo que en esta categoría se incluye a Juana la posadera, que está en la posada cada vez que los PJs regresan de explorar ruinas subterráneas, también quedan incluidos del mismo modo otros personajes. El misterioso desconocido que vieron en un callejón de la ciudad de Falcongrís reaparece en el camino que lleva al ducado de Urnst, revelando su identidad e intenciones originales. El villano responsable de incitar a los trasgos para que atacaran el pueblo regresa, esta vez en posesión de un poderoso objeto mágico. Los otros aventureros que los PJs encontraron en los subterráneos bajo el castillo Reglis se presentan justo a tiempo para ayudarles a luchar contra el dragón negro Irrkut. Utilizar demasiados personajes recurrentes puede hacer que un escenario parezca artificial, pero volver a usar personajes ya existentes de forma juiciosa no sólo confiere realismo sino que remarca el propio pasado de los PJs y, por lo tanto, reafirma su posición en la campaña.

Relaciones más allá de la aventura: los PJs se hacen amigos del hijo del posadero y cada vez que pasan por la ciudad van a visitarle aunque sólo sea para oír alguno de sus chistes. Un PJ se enamora de una princesa y, con el tiempo, se casan. Kragar el viejo, un guerrero retirado, ve a los PJs como a los hijos que nunca tuvo. Cada año, los centauros del bosque Cáliz entregan un presente a los PJs que mataron al dragón verde en el aniversario de su heroica hazaña. Este tipo de relaciones contribuye a desarrollar el mundo de la campaña.

Cambia lo que los PJs conocen: el rey de los elfos es depuesto por un usurpador. Aquellos caminos que pasan cerca del río Tortuoso y que eran tan peligrosos, ahora son seguros gracias al incremento de las patrullas y a un poderoso grupo de aventureros PNJs que acabó con todos los monstruos de la zona. Cambia unos cuantos hechos y haz que los jugadores se intriguen y quieran saber por qué o cómo han cambiado las cosas.

Tócales la fibra: si los PJs se hacen amigos del herrero de la ciudad, puedes hacer que la cosa se ponga interesante haciendo que el herrero les explique que su hijo estaba entre los secuestrados cuando atacaron los esclavistas. Si a los PJs les gusta realmente visitar la villa Sombra de arboleda, pon a Sombra de arboleda en el camino de un ejército de clérigos malignos que avanza implacable. No abuses de este tipo de recursos, pues los PJs acabarán por no establecer lazos con nadie ni con nada, por temor a ponerlos en peligro. Sin embargo, este tipo de estrategia funciona como un motivador potente si se usa con moderación.

Prepara a los PJs para el futuro: si, en la campaña, sabes que más adelante quieres tener trolls que salgan de sus guaridas y empiecen a atacar las ciudades Profundas de los enanos, haz que los PJs oigan algo acerca del lugar o incluso que las visiten durante alguna aventura que tenga lugar mucho antes de que empiecen los ataques. Haciendo algo así conseguirás que la aventura de los trolls sea mucho más significativa cuando suceda. Insertar datos en las primeras aventuras que informen a los PJs de elementos de futuras aventuras ayuda a tejer el conjunto de la campaña.

Anuncia acontecimientos venideros: si el kóbold que los personajes capturaron habla de un nuevo rey troll y los PJs oyen de boca de enanos y gnomos la historia ocasional de un enfrentamiento con un troll, estarán mejor preparados para el momento en el que deban intentar evitar que los trolls destruyan las ciudades Profundas. Incluso puede que investiguen en la dirección que has ido apuntando sin que ni siquiera hayas empezado la aventura.

LOS PERSONAJES Y EL MUNDO QUE LOS RODEA

Los PJs viven en un mundo lleno de vida. Aquí se incluyen detalles específicos con respecto a las clases de personaje y el lugar que ocupan en el mundo.

PJS Y PNJS

Las clases para PNJs presentadas en el Capítulo 4 de este libro muestran la diferencia entre los PJs y el resto del mundo: los PJs están entre los miembros más capacitados de la población, o al menos, entre aquellos con mayor potencial. La variación de las puntuaciones de característica (de 3 a 18) muestra que toda la gente del mundo es diferente y que no tiene las mismas oportunidades.

En este caso, tener las mismas oportunidades significa tener adiestramiento. El entrenamiento y el adiestramiento son la diferencia entre un adepto y un mago, entre un combatiente y un guerrero, y entre un plebeyo y un experto. Aún teniendo unas buenas puntuaciones de características, un PNJ sería combatiente en lugar de guerrero porque nunca tendría la oportunidad de obtener el entrenamiento para serlo. Podría blandir una espada, pero no con la sutileza de un guerrero adiestrado. Sin embargo, en teoría podría entrenarse como guerrero en algún punto posterior al comienzo de su carrera como combatiente, ganando niveles de guerrero con la opción multiclase.

No obstante, el entrenamiento y el adiestramiento no siempre sirven de ayuda. Nadie con una Inteligencia de 6 será mago, ya que es incapaz de lanzar conjuros, aunque en teoría, alguien con la inteligencia, la inclinación y el entrenamiento necesario, podría aprender magia.

ROLES DE LAS CLASES EN LA SOCIEDAD

Los personajes, concretamente cuando avanzan de nivel, necesitan saber cómo encajan ellos y sus análogos en el mundo. Esta sección puede ser útil para dar una idea de a qué clase pertenecería un PNJ concreto, qué tipos de PNJs encontraría uno en el mundo, cómo pueden los PJs encajar en él y a qué pueden aspirar. Por supuesto, los PJs pueden marcarse las metas que deseen, pero la siguiente información podría, al menos, darles algunas ideas.

Bárbaro: por naturaleza, los bárbaros no tienen cabida en la sociedad civilizada. En su propia sociedad tribal son cazadores, guerreros y jefes militares, pero en una comunidad civilizada, lo mejor que pueden esperar es unirse a organizaciones de guerreros y ocupar roles de guerrero. A menudo, los guerreros de una sociedad civilizada no seguirán a un líder bárbaro a menos que haya probado de algún modo ser digno de su lealtad. Los bárbaros de leyenda aspiran frecuentemente a reunir congéneres y gente como ellos y fundar sus propias tribus e incluso sus propios reinos.

Bardo: los bardos trabajan como animadores, ya sea por gusto, para comer o en compañías artísticas. Algunos bardos aspiran a ser el trovador de

un aristócrata. Ocasionalmente, los bardos se reúnen en conservatorios y centros artísticos. Los bardos famosos y de alto nivel fundan a menudo escuelas de bardos. Estas escuelas funcionan en las ciudades como centros de enseñanza convencionales, sirviendo también como una especie de cofradía donde los bardos pueden encontrar adiestramiento y apoyo.

Clérigo: la mayoría de clérigos tienen una estructura organizada en torno a su clase. Generalmente, las religiones tienen jerarquías y cada clérigo ocupa un lugar en la estructura. Las iglesias pueden asignar tareas a sus clérigos, o éstos pueden ir por libre. Los clérigos pueden servir en el ejército de un aristócrata respaldado por su religión o en alguna orden militar autónoma de una iglesia establecida para la defensa. Un clérigo de alto nivel se espera que algún día pueda ser el pastor de su propia congregación y templo, aunque algunos acaban como consejeros religiosos de aristócratas o de líderes de su propia comunidad, con su pueblo siguiéndolos para ser guiado espiritual y terrenalmente. Los clérigos trabajan a menudo con los paladines, y virtualmente cada orden de caballería tiene un clérigo en sus filas.

Druida: los druidas suelen ser solitarios. Se recluyen en lo más profundo de arboledas sagradas situadas en territorio salvaje o en otras zonas que han reclamado para sí, algunas veces ayudados por un único explorador o por un grupo de ellos. Los druidas pueden organizarse en afiliaciones sin lazos demasiado fuertes. En raras ocasiones, los druidas que comparten un enclave concreto pueden organizarse en órdenes más unidas y sólidas. También es posible que criaturas como sátiros, centauros y otras fatas se unan a estos grupos.

Todos los druidas son, al menos nominalmente, miembros de la sociedad druídica que se extiende por el mundo, pero esta sociedad es tan poco rígida que tiene apenas influencia sobre un druida en particular. Los druidas ayudan e incluso lideran pequeñas comunidades rurales que se benefician de su sabiduría y poder.

Explorador: los exploradores a menudo se aíslan, vagando por territorios salvajes durante largos periodos de tiempo. Si aspiran al liderazgo, es a menudo como protectores de pequeñas comunidades fronterizas. Algunos exploradores forman asociaciones poco estructuradas y a menudo secretas. Estos grupos de exploradores vigilan los acontecimientos del territorio y sus miembros se reúnen para intercambiar información. A menudo tienen la mejor perspectiva de cuanto acontece al mundo. Los exploradores de alto nivel aspiran a fundar sus propias sociedades exploradoras y a regir sus propias comunidades, incluso aquellos que se han curtido en el mundo salvaje.

Los druidas y exploradores trabajan a menudo juntos, compartiendo incluso sus propias redes secretas. Algunas veces los grupos de exploradores incluyen a unos pocos druidas y viceversa.

Guerrero: estos personajes trabajan a menudo como mercenarios u oficiales del ejército. El alguacil de un pequeño pueblo, bien sería un guerrero. Los soldados corrientes y los guardias generalmente son combatientes (consulta la página 108).

Los guerreros pueden ser solitarios o reunirse en sociedades marciales para entrenarse, por camaradería o para conseguir empleos (como compañías mercenarias, guardaespaldas, etc.). Los guerreros de alto nivel y gran renombre fundan típicamente estas sociedades. Un guerrero de baja cuna puede también optar a ser, algún día, el campeón de un aristócrata, pero aquellos que tienen verdaderas aspiraciones de grandeza planean ganar sus propias concesiones de tierras y hacerse nobles por derecho propio.

Hechicero: para la gente corriente, los hechiceros son indistinguibles de los magos. A menudo, adoptan el mismo papel que los magos en la sociedad, aunque rara vez se unen a los gremios de magos, ya que no tienen necesidad de investigar y estudiar. Los hechiceros se cuidan más que los magos. El hechicero está en los límites de la sociedad, pues suele hallarse entre criaturas que la gente considera monstruos.

Por raro que parezca, algunos hechiceros encuentran que la vida militar se amolda a ellos, inclusive mejor que a los magos. Los hechiceros que se centran en conjuros de batalla son más mortíferos que los magos y a menudo son mejores con las armas. Un hechicero de alto nivel tiene las mismas aspiraciones que tendría un mago, pero a pesar de sus similitudes, sus discrepancias hacen que hechiceros y magos estén en conflicto más de lo que ellos desearían.

Mago: los magos pueden adoptar diferentes roles en la sociedad. Los magos contratados son útiles para los ejércitos como artillería pesada (algunos ejércitos emplean unidades enteras de magos para destruir al enemigo, proteger a sus tropas del peligro, derruir muros de castillos...), o pueden servir a la comunidad como solventadores de entuertos bien pagados, algunos capaces de limpiar una población de una plaga, otros de contener un tumulto o de leer el futuro. Un mago puede abrir una tienda y vender los objetos mágicos crados por él, o lanzar conjuros a cambio de honorarios. El mago puede aspirar a servir a un aristócrata como consejero y jefe de magos, o incluso a regir su propia comunidad. A veces la gente teme a los magos por su poder, pero lo más frecuente es que el mago local sea muy respetado en su comunidad.

Los magos se suelen reunir en gremios, sociedades o cábalas para cooperar en la investigación y para vivir junto a aquellos que comprenden la fascinación inagotable por la magia. Sólo los más poderosos y famosos tienen la reputación necesaria para fundar enclaves permanentes como son las escuelas de magia. En los lugares donde existen los gremios de magia, los magos controlan cuestiones tales como el precio y disponibilidad de los objetos mágicos, y los conjuros de la comunidad.

Monje: la tradición del entrenamiento monacal comenzó en lejanas tierras, pero ahora ha llegado a ser tan conocida que la gente de otras regiones marcha a los monasterios para aprender espiritualidad y artes marciales. En las grandes ciudades, los monjes adquieren sus habilidades en academias especiales. Los monjes sirven a menudo en las mismas academias y monasterios donde aprendieron. En otras ocasiones, no lo hacen y se unen a otras. Un monje de alto nivel y buena reputación puede incluso fundar su propia academia o monasterio.

Sólo en raras ocasiones los monjes tienen cabida en la sociedad, fuera de sus monasterios. Ese tipo de monjes puede convertirse en consejeros espirituales, comandantes militares, o incluso en defensores de la ley. De hecho, una unidad de monjes dentro del cuerpo de guardia local, o de un ejército, es muy temida.

Paladín: los paladines son caballeros que trabajan para su iglesia o en una orden de caballería. Cumplir los requisitos para entrar en una orden es a menudo difícil, y siempre se precisa que el paladín siga un código de conducta específico. Estas órdenes a veces admiten a los que no son paladines como miembros, siendo más frecuentes los exploradores y guerreros de alineamiento bueno.

Los paladines pueden servir en el ejército de un aristócrata respaldado por su religión, o en alguna orden militar autónoma de una iglesia establecida para la defensa. Un paladín de alto nivel podría tratar de regir sus propios dominios (sólo para asegurar la benevolencia a las masas), establecer su templo donde no lo hubiera, o servir como lugarteniente de confianza de un alto clérigo o de un aristócrata digno. Tales paladines suelen recibir el nombre de "justicias" o apelativos similares, que implican que el paladín está al cargo de impartir la justicia promulgada por la iglesia.

Pícaro: los pícaros suelen servir en los ejecitos como espías o rastreadores. Pueden trabajar como agentes de los templos o como solventadores de problemas de los aristócratas, habiendo alcanzado estas posiciones gracias a sus habilidades y aptitudes.

Sin embargo, frecuentemente se unen en gremios enfocados a un área profesional: el robo. Los gremios de ladrones son comunes. Cuanto más grande sea una ciudad, más posibilidades hay de que tenga gremio de ladrones. A veces el populacho y los cuerpos de guardia los odian. Otras veces son tolerados o incluso aceptados, pero sólo si no se pasan de la raya. Esta aceptación también se consigue mediante sobornos a políticos corruptos.

GREMIOS Y ORGANIZACIONES

Como se ha mencionado en muchas de las descripciones anteriores, los personajes se reúnen a menudo en grupos de la misma clase. A veces es la mejor manera de conseguir un lugar en la sociedad o de encontrar amigos con intereses comunes. Otras por presión o para cumplir las leyes. Por ejemplo, si eres un mago de la ciudad de Dyversa, harías bien en inscribirte en la cábala local de magos para que de otro modo no seas reprendido rápidamente por usar la magia sin su permiso. También son notorios los gremios de ladrones por el desagrado (y la contundencia de su respuesta) que les supone la existencia de otros pícaros actuando en su zona. Por otro lado, los gremios pueden ser beneficiosos sólo para los miembros de una

clase concreta (ver más adelante). O puede ser una manera de controlar a personajes de una clase determinada por alguna fuerza externa. Por ejemplo, una ciudad podría exigir a los bardos que residen allí que el gremio local de bardos les expidiera una licencia de actuación intramuros, para evitar baladas críticas con algunas personalidades locales.

Los gremios a menudo exigen a sus miembros cuotas, juramentos de lealtad u otros compromisos. La cantidad de requisitos es proporcional a la calidad y número de beneficios que ofrecen a sus miembros. Los beneficios tangibles incluyen alguno de los siguientes:

- Entrenamiento
- Disponibilidad de equipo (algunas veces con descuento)
- Alojamiento
- Información
- Oportunidades laborales
- Contactos influyentes
- Beneficios legales (a los miembros se les permite hacer cosas que a otros se les prohíben)
- Seguridad

Una buena razón para unirse a un gremio es la de disponer de ayuda y de todo lo necesario para el entrenamiento de los personajes. Si empleas costes y/o requisitos para el entrenamiento en tu partida, los gremios pueden ofrecer ese entrenamiento con descuentos para sus miembros. Además los agremiados tendrán asegurado un maestro al llegar el momento de necesitarlo. Los gremios que ofrecen entrenamiento, a menudo lo hacen gratuitamente, pero tienen una cuota anual de al menos 1.000 po. Otros grupos lo ofrecen a la mitad del coste normal y las cuotas son sólo de 50 po.

No toda organización necesita estar basada en una clase. Los Defensores de la verdad es una organización formada por miembros de casi todas las clases (incluso pícaros) fundamentada en mantener los derechos y el orden de una comunidad determinada. La Sociedad de la garra es un grupo secreto y maligno de monjes, guerreros, pícaros y hechiceros, que persiguen derrocar al rey y tomar el control de su reino.

LA GUERRA Y OTRAS CALAMIDADES

A medida que la campaña progresa, la tierra, o incluso el mundo, llegarán a ser sacudidos por sucesos calamitosos. El más común de éstos desastres es el estallido de una guerra. La guerra puede funcionar como trasfondo para una campaña, pero existiendo sólo como un complemento de la acción principal. También puede ayudar a generar aventuras, porque las personas y los lugares crearán necesidades basadas en el conflicto, como cuando un ciudad ve cortados todos sus suministros y necesita ayuda, una plaga producida por la guerra asola la tierra, o un cargamento de armas necesita ser protegido. Puede incluso involucrar de manera directa a los personajes si deciden unirse a un bando u otro, actuando como espías, una pequeña fuerza de choque o, incluso, como comandantes del ejército.

En tiempo de guerra, las autoridades pueden restringir los materiales y suministros (caballos, comida, armas, minerales vitales y otro tipo de pertrechos). Las personas capaces podrían ser obligadas a alistarse en el ejercito. Los PJs pueden encontrarse sin la posibilidad de obtener el equipo que requieren para una aventura o incluso pueden toparse con que su equipo (o ellos mismos) sean confiscados por las autoridades por causa de la guerra.

INVASIONES EN D&D

El escenario creado por una guerra en un mundo fantástico es parecido a los del mundo real, pero los elementos fantásticos de la ambientación (magia, héroes y monstruos) crean algunas diferencias obvias en las tácticas que se reflejan en la composición de los ejércitos. En una guerra en D&D, una fuerza invasora suele tener varios componentes: el ejercito, diversos monstruos y la fuerza de choque.

El ejército: si se produce una gran invasión, el ejército invasor está principalmente compuesto por reclutas. Éstos son utilizados como avanzadilla e infantería. Los soldados profesionales, mejor entrenados y con mejor equipo, apoyan a los reclutas formando parte de la infantería y los arqueros. Los caballeros, la caballería y la unidades compuestas por magos, hechiceros y/o clérigos sirven para cumplir ciertos roles específicos en el ejército.

Recluta típico: un recluta típico suele ser un plebeyo de primer nivel con armadura acolchada, un escudo de madera y una media lanza. Un recluta al que se haya causado una sola herida, aunque esté por encima de 0 pg, es muy probable que se tire al suelo y se haga el muerto. Los reclutas no cumplen bien las órdenes y suelen romper filas y huir cuando la lucha se pone en su contra.

Infante típico: la mayoría de los soldados son combatientes de primer nivel que llevan armadura de cuero tachonado, un arma marcial Pequeña o Mediana (por defecto, una espada larga) y un escudo de madera o un arco largo. Estos soldados son profesionales o reclutas experimentados de tierras conflictivas donde las guerras son comunes. Están mejor entrenados y probablemente aguantarán la posición y cumplirán las órdenes mucho mejor que un recluta típico.

Jinete típico: un soldado a caballo (o montado) típico es un combatiente de primer nivel con cota de escamas, lanza ligera de caballería, un escudo de madera y un arma marcial Mediana (por defecto, una espada larga). Estos soldados son siempre profesionales y se puede considerar que están entre los soldados típicos mejor entrenados del campo de batalla.

Caballeros y lanzadores de conjuros: los individuos que pertenecen a la clase guerrero son raros en el campo de batalla. Normalmente, llevan cota de mallas o coraza y sirven como caballeros armados (aunque puede que no ostenten ningún título) y comandantes. Tan raros como los guerreros son los magos, hechiceros o clérigos listos para prestar apoyo mágico y capacidad de fuego. Los ejércitos bien estructurados y organizados tienen pequeñas unidades de lanzadores de conjuros de bajo nivel armados con varitas y otros objetos mágicos que les permiten ejecutar múltiples ataques mágicos. Otros ejércitos prefieren tener un solo lanzador de conjuros con cada unidad de soldados, para lanzar conjuros protectores o apoyar los ataques de los soldados con conjuros ofensivos. Los clérigos son particularmente bien acogidos en cualquier ejercito, ya que llevan armadura sin que impida el lanzamiento de conjuros y manejan las armas de manera efectiva además de lanzar conjuros. También ayudan a curar a los caídos. De hecho, una pequeña unidad de clérigos con *varitas de curar heridas leves* forma una efectiva segunda oleada que puede ser asignada al seguimiento de la fuerza principal durante la batalla y a curar los caídos, que luego pueden servir de refuerzos.

Monstruos: la caballería aérea montada sobre grifos o hipogrifos, monstruos y animales *hechizados*, y criaturas convocadas es frecuente en el campo de batalla. Lanceros montados sobre elefantes y tricerátopos chocan con trasgos montando huargos y orcos montando tigres terribles. Los dragones sobrevuelan el combate y sus alientos diezman unidades enteras de soldados.

La fuerza de choque: los personajes excepcionales de más de primer nivel sirven a su bando de una manera especial. Pueden ayudar al grueso de su ejército en la batalla, tal como se mencionó más arriba, como caballeros o como apoyo mágico o trabajando en una unidad con mezcla de clases (similar a un grupo de aventureros) que se enfrenta a las amenazas especiales como los comandantes enemigos, los puntos fuertes del defensor, monstruos *hechizados* o a su contrapartida en el otro bando. También pueden formar pequeñas fuerzas de choque que se internan en el territorio enemigo para secuestrar a sus comandantes, destruir almacenes de suministros, robar los planes de guerra, debilitar las defensas o llevar a cabo cualquier otro tipo de misiones especiales. Hacer que un grupo sirva como fuerza de choque es una forma excelente de involucrar a los PJs en una guerra sin tener que jugar grandes e interminables batallas desde el inicio de la sesión de juego (aunque dichas batallas pueden ser interesantes, en general sólo son útiles para la campaña si permanecen en el trasfondo).

OTRAS CALAMIDADES

Otras amenazas, además de la guerra, incluyen terremotos, tormentas a gran escala (como los huracanes), plagas y el hambre. Al igual que la guerra, estas calamidades consumen los recursos del pueblo llano. También crean situaciones horribles y peligrosas que pueden concluir en aventuras para los PJs que quieran resolver los problemas o aliviar el sufrimiento de otros.

OTROS FACTORES DE LA CAMPAÑA

Otras cuestiones al ocuparse de las campañas incluyen cosas como introducir a nuevos jugadores en una campaña ya empezada, fomentar objetivos de los jugadores, cambiar alineamientos, dirigir la transición de los PJs al pasar de niveles bajos a niveles altos y hacer frente al incremento del poder de los personajes.

INTRODUCIR NUEVOS PERSONAJES

Los jugadores van y vienen. Cuando un jugador nuevo se une al grupo, haz la media de los niveles de los PJs existentes y deja que el nuevo jugador cree un personaje de ese nivel. La única excepción a esta directriz es cuando el nuevo jugador desconoce por completo el juego D&D. En un caso así, es más sencillo para el jugador comenzar con un personaje de 1.er nivel.

Introducir a un nuevo personaje dentro del grupo es algo parecido a lo que sucede cuando, al principio, tratamos de establecer por qué los componentes del grupo van juntos, pero puede resultar más difícil si el grupo se encuentra en mitad de una aventura. A continuación se aportan algunas ideas:

- El nuevo PJ es amigo o pariente de uno de los PJs ya existente y, tras ponerse al día, acaba uniéndose al grupo definitivamente.
- El nuevo PJ es un prisionero de los enemigos contra los que están luchando los PJs existentes. Cuando lo rescatan, se une al grupo.
- El nuevo PJ formaba parte de otro grupo de aventureros que fue destruido y sólo queda él.
- El nuevo PJ fue enviado al lugar por razones que no están relacionadas con la aventura del grupo (lo cual puede conducir más adelante a otra aventura que puede ser iniciada por el nuevo PJ) y se une a los PJs existentes por aquello de que la unión hace la fuerza.

FOMENTAR OBJETIVOS DE LOS JUGADORES

Con el tiempo, los jugadores deberían desarrollar objetivos para sus personajes. Los objetivos pueden ser cosas como unirse a un gremio, crear su propia iglesia, construir una fortaleza, montar un negocio, conseguir un objeto mágico, obtener el suficiente poder como para derrotar a los enemigos que amenazan a su ciudad natal, encontrar a un hermano perdido o localizar al villano que escapó de ellos hace tiempo. Por tu parte, no sólo deberías alentar los objetivos de los personajes, sino que sería deseable para poder diseñar aventuras basadas en dichos objetivos. Los objetivos no deben ser fáciles de conseguir, pero un jugador siempre tiene que tener, por lo menos, la oportunidad de realizar los objetivos que ha desarrollado para su personaje (suponiendo que dichos objetivos sean realistas).

CAMBIO DE ALINEAMIENTO

El sentir de un personaje puede sufrir cambios que le lleven a adoptar un alineamiento diferente. Los alineamientos no son obligaciones, excepto en casos específicos (como los paladines y los clérigos). Los personajes pueden actuar libremente y sus actos, en muchos casos, dictan un cambio de alineamiento. He aquí un par de ejemplos de cómo puede manejarse un cambio de alineamiento:

- Un jugador crea un nuevo personaje: un pícaro llamado Garrett. El jugador decide que Garrett sea neutral bueno y eso es lo que escribe en su hoja de personaje. Sin embargo, tras dos sesiones de juego en la carrera de Garrett, está claro que el jugador no está jugando a Garrett como un personaje de alineamiento benigno. A Garrett le gusta robar objetos de poco valor a los demás (aunque no a sus amigos) y no le preocupa ayudar a la gente o detener el mal. Garrett es un personaje neutral, y el jugador cometió un error al declarar el alineamiento de Garrett porque aún no tenía decidido realmente cómo quería jugarlo. El DM le dice al jugador que borre la palabra "bueno" de la hoja de personaje de Garrett, con lo que su alineamiento pasa a ser sencillamente "neutral". No hay más que discutir.
- Un PNJ que viaja con los PJs es caótico maligno y finge ser de otro modo porque fue enviado para espiarles y frustrar sus planes. Ha sido maligno toda su vida y ha vivido entre otros que actúan como él. Sin embargo, a medida que lucha junto a los PJs aventureros de alineamiento benigno ve cómo colaboran unos con otros y cómo se ayudan. Él empieza a envidiar su camaradería. Por último, contempla cómo el PJ paladín da su vida para salvar no sólo a sus amigos, sino a toda una ciudad que se hallaba al borde de la destrucción a manos de un malvado hechicero. Todos están profundamente conmovidos, incluido el PNJ maligno, y la ciudad rinde honores al abnegado paladín. Los ciudadanos aclaman a los aventureros como héroes. El PNJ está tan conmovido que se arrepiente, dejando de lado su manera de ser claramente maligna (y su misión). Pasa a ser caótico neutral, pero ya va bien encaminado para convertirse en caótico bueno, particularmente si sigue en compañía de los PJs. Si los PJs no hubieran actuado de forma tan valerosa, él podría no haber cambiado su comportamiento. Si ellos se vuelven contra el PNJ cuando descubren su pasado, él puede volver a ser maligno.

La mayoría de personajes no infringen ninguna regla del juego por cambiar de alineamiento, pero deberías tener en cuenta una serie de puntos:

Tú eres el que manda: eres tú el que controla los cambios de alineamiento, no el jugador. Si un jugador dice: "Mi personaje neutral bueno se vuelve caótico bueno", la respuesta apropiada que debes dar es: "Demuéstralo". Los actos dictan el alineamiento, no las declaraciones de intenciones de los jugadores.

El cambio de alineamiento es gradual: los cambios de alineamiento no deben ser drásticos. Normalmente, un personaje cambia de alineamiento sólo un paso cada vez; de legal maligno a legal neutral, por ejemplo, y no directamente a neutral bueno. Un personaje en proceso de cambio puede tener otros alineamientos durante la transición hasta llegar al alineamiento final.

Exigencias temporales: cambiar de alineamiento suele llevar su tiempo. Los cambios en el corazón de una persona no suelen darse repentinamente (aunque puede darse el caso). Lo que se pretende es evitar que un jugador cambie el alineamiento de su personaje a maligno para usar de forma adecuada un artefacto maligno y después vuelva a cambiar una vez que ya lo ha utilizado. Los alineamientos no son como prendas de vestir que uno puede ponerse y quitarse despreocupadamente. Se requiere un intervalo de al menos una semana de tiempo de juego entre cambios de alineamiento.

La indecisión indica neutralidad: los personajes simplones deben ser, sencillamente, neutrales. Si un personaje cambia de alineamiento una y otra vez durante una campaña, lo que pasa en realidad es que el personaje no ha hecho una elección y, por lo tanto, es neutral.

Excepciones: hay excepciones a todo lo anterior. Por ejemplo, es posible (aunque improbable) que el peor villano neutral maligno sufra un cambio repentino y dramático en su forma de ser y se convierta de golpe en neutral bueno.

LA TRANSICIÓN DE LOS NIVELES BAJOS A LOS NIVELES ALTOS

Uno de los aspectos más satisfactorios y divertidos de una campaña, tanto para los jugadores como para el DM, es la lenta pero constante transición desde el 1.er nivel, pasando por los niveles bajos (2.º-5.º), a los niveles medios (6.º-11.º), de ahí a los niveles altos (12.º-15.º) y finalmente a los niveles superiores (16.º-20.º). Debes tener claro que el juego con niveles bajos y el juego con niveles altos son experiencias muy diferentes. En los niveles bajos es difícil mantener con vida a los personajes. En los niveles altos, lo difícil es causarles una cantidad significativa de daño. Aunque tú, ante todo y sobre todo, debas ser imparcial, en los niveles bajos asegúrate de que los desafíos a los que se enfrenten los PJs no sean excesivamente difíciles para ellos. Tendrás tiempo de sobra en niveles más altos para poder quitarte los guantes de piel de cabritilla con toda libertad y lanzar sobre ellos lo que te apetezca. Los personajes de niveles altos tienen el poder y los recursos para sobrevivir y superar prácticamente cualquier cosa.

Nivel bajo

Cuando los personajes estén empezando, e incluso después de que hayan obtenido algunos niveles, ten en cuenta los siguientes puntos:

- Los personajes son frágiles. Sus valores de salvación, de CA y puntos de golpe son todos bajos.
- Los personajes sólo pueden enfrentarse a unos pocos encuentros antes de verse obligados a descansar.
- Los personajes no deben permanecer alejados de la civilización.
- Los personajes no pueden contar con disponer de una capacidad específica. Por ejemplo, incluso si un clérigo prepara un conjuro determinado, no hay nada que garantice que lo seguirá teniendo en su repertorio cuando lo necesite realmente. La duración de los conjuros es breve y los recursos escasos.

Niveles superiores

A medida que los personajes obtengan más niveles, los siguientes puntos se harán cada vez más patentes:

- Los personajes son muy resistentes. Sus valores de salvación, de CA y puntos de golpe son todos altos.
- Los personajes pueden sobrevivir a muchos encuentros antes de necesitar descanso. En los niveles superiores, es raro que la necesidad de reposo sea relevante.
- Los personajes pueden proporcionarse su propia comida, sus propios objetos mágicos y su propia curación. Incluso pueden resucitarse uno a otro.
- Llegados a cierto punto, los personajes pueden hacer casi cualquier cosa. Incluso si el mago del grupo no conoce el conjuro *desintegrar*, puedes ponerles delante una barrera que sólo pueda cruzarse con un *desintegrar* y hacerte a la idea de que el grupo será capaz de cruzarla; pueden conseguir acceso al conjuro en cuestión de alguna manera o utilizar sus otros recursos para alcanzar el mismo objetivo. A niveles superiores, no tengas miedo de ponerles delante cualquier tipo de desafío. En los niveles superiores todos los tipos de acción del personaje (movimiento, resistencia, infligir daño, influir en los demás, acumular información y adaptación a las circunstancias y entornos) tienen unas posibilidades más altas de triunfar.

NIVELES DE PODER DEL PERSONAJE

A medida que la campaña progresa, los PJs se van haciendo más poderosos mediante el ascenso progresivo de niveles, la adquisición de dinero y objetos mágicos y el labrarse una reputación. Debes equilibrar cuidadosamente este avance con desafíos cada vez mayores, tanto con los enemigos que tengan que vencer como con las hazañas que deban realizar.

Sin embargo, además de eso, tendrás que observar con atención a los PJs y asegurarte de que no se descontrolen a causa de su poder incrementado, ni dejen de utilizar lo que se pone a su disposición. Así como depende de ellos el tomar decisiones respecto al avance de sus personajes y a lo que hacer con sus habilidades recién adquiridas, es cosa tuya el mantener el control de la campaña, mantener el equilibrio (consulta 'Mantener el equilibrio de la partida', en la página 13), y ocuparte de que todo vaya sobre ruedas.

Riqueza del personaje

Una de las formas con que puedes mantener un control mensurable sobre el poder de los PJs es a través de una estricta vigilancia de su riqueza, incluidos sus objetos mágicos. La tabla 5-1: riqueza del personaje según el nivel, se basa en una media de los tesoros hallados en un promedio de encuentros comparada con los puntos de experiencia adquiridos en dichos encuentros. Utilizando esa información, puedes determinar la cantidad de riqueza que un personaje debe tener en función de su nivel.

La línea básica de la campaña del juego D&D emplea esta directriz de "riqueza según el nivel" como base para el equilibrio en las aventuras. Ninguna aventura para personajes de nivel 7, por ejemplo, requerirá o supondrá que el grupo posea un objeto mágico que cueste 20.000 po.

TABLA 5–1: RIQUEZA DEL PERSONAJE SEGÚN EL NIVEL

Nivel del personaje	Riqueza	Nivel del Personaje	Riqueza
2.°	900 po	12.°	88.000 po
3.°	2.700 po	13.°	110.000 po
4.°	5.400 po	14.°	150.000 po
5.°	9.000 po	15.°	200.000 po
6.°	13.000 po	16.°	260.000 po
7.°	19.000 po	17.°	340.000 po
8.°	27.000 po	18.°	440.000 po
9.°	36.000 po	19.°	580.000 po
10.°	49.000 po	20.°	760.000 po
11.°	66.000 po		

PJs descontrolados

El poder puede escaparse de las manos; el poder corrompe. A medida que su poder crece, los PJs pueden hacer cosas que manifiesten su arrogancia o su desprecio hacia los que están por debajo de ellos. Un guerrero de 10.° nivel puede tener la sensación de que ya no tiene que seguir tratando con respeto al duque porque puede derrotar con una sola mano a todos los soldados de éste. Un mago poderoso puede sentirse tan imparable como para ponerse a lanzar caprichosamente *bolas de fuego* a uno y otro lado en medio de la ciudad. Del mismo modo que es estupendo que los PJs disfruten de sus habilidades a medida que suben de nivel (pues esa es la idea), no debe permitirse que hagan lo que les venga en gana. Ni siquiera los personajes de nivel alto van por ahí impunes.

Los jugadores deben tener en cuenta un hecho: siempre hay alguien más poderoso. Debes organizar tu mundo con la idea de que los PJs, aunque especiales, no son únicos. Otros personajes, muchos de ellos lo bastante poderosos, han llegado antes que los PJs. Las instituciones influyentes han tenido que tratar con individuos muy poderosos mucho antes de que aparecieran los PJs. El duque puede disponer de algún poderoso combatiente o guerrero a su servicio como apoyo para cuando alguien se pase de la raya. Las autoridades de la ciudad probablemente tendrán una *varita de negación* o un pergamino de *campo antimagia* para manejar a los magos descontrolados. La cuestión es que los PNJs con recursos estarán preparados para los grandes peligros. Cuanto antes se den cuenta los PJs de esto, menos probable será que se desboquen en el mundo de tu campaña.

CREACIÓN DE MUNDOS

Quizás desees crear tu propio mundo. Es una tarea que supone todo un desafío y resulta gratificante, pero también puede requerir demasiado tiempo.

Una vez que decidas crear tu propio mundo, te enfrentarás a una serie de elecciones. ¿Haces que se parezca al mundo conocido y utilizas la historia y el saber del mundo real, o creas algo completamente diferente? ¿Lo sacas todo de tu ambientación de ficción favorita o creas todo por ti mismo? ¿Funcionan las leyes de la física tal como las conocemos, o el mundo es plano y está cubierto por una cúpula de estrellas? ¿Utilizas las razas, clases y equipo estándar que aparecen en el *Manual del jugador* o los creas nuevos? Sólo estas preguntas ya instan al desaliento pero, para aquellos que aman el crear mundos, también son emocionantes.

Por tanto, ¿cómo empiezas? Hay dos formas de crear tu propio mundo de campaña.

De dentro a fuera: empieza con una zona pequeña y construye hacia fuera. No te preocupes de cómo es el mundo o, ni siquiera, de cómo es un reino. Concéntrate primero en una sola villa o en un solo pueblo que, preferiblemente, tenga cerca un dungeon o cualquier otro sitio susceptible de aventuras. Expándelo lentamente y sólo cuando lo necesites. Cuando los PJs estén preparados para abandonar la zona inicial (lo que no tiene por qué ocurrir antes de 10 o más sesiones de juego, dependiendo de tus primeras aventuras), expándelo hacia fuera en todas las direcciones para que estés preparado sea donde sea que quieran ir. Con el tiempo, habrás desarrollado un reino completo, donde todo se habrá derivado de aquello que mejor se haya acomodado a tu punto de comienzo original. Sigue con otras comarcas vecinas y determina las estructuras políticas de cada una. Mantén tus notas lo más fieles y actualizadas posibles mientras juegas porque si no, puede que un día, por ejemplo, levantes rumores sobre hostilidades con un reino vecino antes de haber creado ese reino.

La ventaja de este método radica en que no necesitas trabajar mucho para empezar. Idea un área pequeña (probablemente con una comunidad reducida) diseña una aventura y empieza. Este método también te asegura que no desarrollarás zonas de la campaña que nunca serán visitadas por los PJs y que podrás ir creando cosas (y cambiarlas) a medida que avances.

De fuera a dentro: empieza con una visión general, dibuja el mapa de todo un continente o una parte de él. De forma alternativa puedes empezar con un diseño a gran escala de cómo interactúan una serie de reinos y naciones o crear la silueta de un vasto imperio. Puedes incluso empezar con una cosmología, decidiendo como interactúan las deidades con el mundo, la situación del mundo en relación con otros mundos y cuál es la imagen del mundo tomado como un todo. Sólo después de haber alcanzado este nivel en el diseño conceptual deberías centrarte en una zona en particular. Cuando empieces con un trabajo más detallado, trabaja a gran escala poniendo primero las bases y luego ve descendiendo hasta la pequeña escala con todos sus detalles. Por ejemplo, después de haber creado el mapa de tu continente, escoge un solo reino e invéntate al gobernante

o gobernantes y sus condiciones generales. Desde ese punto, céntrate en algún subestado o región dentro del reino, desarrolla quién o qué vive allí (y por qué) y condimenta la región con algunos interrogantes y secretos para un desarrollo posterior. Finalmente, una vez que hayas llegado a la pequeña escala (una sola comunidad, una zona particular en un bosque o valle, o cualquier cosa en la que elijas empezar la campaña) desarrolla el área con gran detalle. Aquello que sea específico de esta pequeña zona debería reflejar y estar ligado a las bases que has establecido para las grandes áreas.

Este método te asegura que, una vez has empezado la campaña, estés bien encaminado hacia la obtención de una ambientación completa. Cuando los sucesos se desarrollen con rapidez durante la campaña, podrás centrarte en los personajes y las aventuras individuales porque el mundo está prácticamente acabado. Este método también te permite prever por anticipado los acontecimientos importantes, los lugares lejanos y las grandes aventuras.

GEOGRAFÍA

La campañas necesitan mundos. Los mundos tienen su geografía. Esto significa que, al crear tu mundo, necesitas situar las montañas, los océanos, los ríos, las villas y pueblos, las fortalezas secretas, los bosques hechizados, los lugares encantados y todo los demás sitios y rasgos.

Si quieres un mundo realista, usa enciclopedias y atlas para aprender más sobre topografía, clima y geografía (física y política). Sólo necesitas saber lo básico para crear un mundo fantástico, a menos que tú o tus jugadores seáis unos entusiastas de la fidelidad. Investiga y aprende tanto como necesites para crear un mundo que agrade a tus jugadores. En general, sin embargo, con que sepas un poco sobre cómo afecta el terreno al clima, cómo interactúan los diferentes tipos de terreno (las montañas suelen seguir las líneas de costa, por ejemplo) y cómo, tanto el clima como el terreno determinan donde suele vivir la gente; con todo esto deberías tener más que suficiente. Cuando acabes, puedes crear el mapa o mapas necesarios para tu campaña.

Tipos de clima/terreno

Hay tres tipos diferentes de clima y ocho tipos diferentes de terreno con los que debes estar familiarizado en el D&D, aunque puedes crear tipos adicionales para tu propio mundo. Estos tipos de clima y terreno son los que se citan en las descripciones de monstruos del *Manual de monstruos* y en las tablas de encuentros al aire libre que se encuentran en el Capítulo 3: aventuras.

Deberías asignar a cada región de tu mundo un tipo de clima/terreno para definir qué tipo de paisaje tiene, qué estaciones y condiciones climáticas son habituales y qué tipo de monstruos la habitan.

Algunos de estos tipos son incompatibles. Por ejemplo, sin alguna clase de acontecimiento mágico, no encontrarás un bosque tropical (una zona de clima cálido) al lado de una planicie ártica (una región de clima frío). Algunos tipos de terreno están mucho más habitados por los tipos de razas usuales de los PJs que otros, aunque todos tienen monstruos, animales y criaturas inteligentes nativas de ese tipo de terreno.

Frío: este tipo de clima describe las zonas árticas y subárticas. Cualquier área en la que las condiciones invernales a lo largo de un año se mantengan durante más tiempo que cualquier otro tipo de variación estacional, se considera fría.

Templado: este tipo de clima describe áreas en las que se alternan estaciones de calor y de frío con aproximadamente la misma duración.

Cálido: este tipo de clima describe las zonas tropicales y subtropicales. Cualquier área en la que las condiciones veraniegas a lo largo de un año se mantengan durante más tiempo que cualquier otro tipo de variación estacional se considera cálida.

Acuático: este tipo de terreno se refiere a las zonas de agua dulce o salada.

Desierto: este tipo de terreno describe cualquier área seca con vegetación muy dispersa.

Llanura: cualquier área prácticamente llana que no sea un desierto, pantano o bosque se considera una llanura.

Bosque: cualquier área cubierta de árboles es un terreno boscoso.

Colina: cualquier área con terreno accidentado no montañoso se considera de colinas.

Montaña: los terrenos accidentados que estén más elevados que las colinas son considerados montañas.

Marjal o pantano: las áreas bajas, llanas e inundadas por agua son marjales.

Subterráneo: las zonas que se encuentran bajo tierra se consideran terreno subterráneo.

Ecología

Una vez que has determinado la forma del terreno, puedes dedicarte a lo que vive en cada sitio.

El *Manual de monstruos* provee de un tipo de clima/terreno para cada clase de criatura. Con esa información para trabajar, decide qué criaturas viven en cada sitio dentro de todas las regiones de tu mundo. Si tienes espacio en tu mapa para marcar esta información, hazlo. Te ayudará a no perderte un poco más tarde, tanto cuando determines los encuentros aleatorios como cuando desarrolles planes para tus aventures. Por ejemplo, si sabes que los PJs van de camino a la villa de Thorris, puedes comprobar que hay sagas, arpías y un dragón negro viviendo en los pantanos de alrededor y que los viajeros podrían encontrárselos. También puedes utilizar esta información para idear una aventura que relacione a Thorris con el dragón negro, en la que la criatura coacciona a las sagas para que ataquen a la gente que vive allí.

Considerar los aspectos ecológicos del pantano ayuda a explicar la existencia de las criaturas. ¿Qué comen las sagas? ¿Y las arpías? ¿Deben competir por los recursos y por esto se evitan, o luchan entre sí? El mundo está lleno de depredadores si nos basamos en las criaturas descritas en el *Manual de monstruos*. Diseñar la ecología de tu mundo significa encontrar la forma de que todos existan a la vez. Puede que en muchas zonas existan abundantes presas, cuya existencia podría explicarse debido a la omnipresente existencia de una vibrante y enérgica vida vegetal. Quizás los predadores se cazan entre ellos. No tienes que diseñar una cadena alimenticia completa, pero reflexionar sobre los aspectos ecológicos te ayudará más tarde a contestar algunas preguntas de los jugadores; y eso te resultará útil para conseguir que tu mundo les parezca real.

DEMOGRAFÍA

Una vez que has determinado la geografía, puedes poblar tu mundo. Este punto es más importante que el emplazamiento de los monstruos y la eco-

TRAS EL TELÓN: ¿QUÉ GRADO DE REALISMO TIENE TU FANTASÍA?

Este apartado sobre la creación de mundos supone que tu campaña se desarrolla en un mundo de naturaleza fantástica. Esto es lo mismo que decir que si bien los magos lanzan conjuros, las deidades canalizan su poder hacia los clérigos y los dragones arrasan pueblos, el mundo es redondo, las leyes de la física son aplicables y la mayoría de la gente actúa como la gente real. La razón de hacer esta suposición es la de que, a menos que les digas lo contrario, ésta es la situación que tus jugadores esperarán.

Dicho esto, puedes crear un mundo que sea muy diferente, incluso de estas premisas básicas. Tu campaña podría desarrollarse en un mundo hueco, un mundo plano o situado en el interior de un tubo que da vueltas alrededor del sol.

Puedes cambiar las leyes de la física para producir un mundo con objetos o materiales tan ligeros que floten, áreas en las que el tiempo fluya a un ritmo diferente o en el que exista la amenaza de que el océano pueda precipitar a los viajeros que van por el mar fuera de los límites del mundo, de manera que cayeran para siempre por una catarata sin fin. Algo a tener en cuenta si vas a cambiar ciertas premisas, que se dan por garantizadas, es que tienes que intentar mantener cierta consistencia. Si el tiempo pasa más lentamente al alejarte de la Montaña central en el Corazón de la tierra, entonces este hecho debería ser siempre cierto. La gente de tu mundo debería entender y aceptar esta realidad. Si así es como el mundo funciona, no les debería parecer extraño.

Podrías establecer un territorio donde la gente sea tan terriblemente buena que no sea necesario ningún gobierno u organización para mantener el orden y la paz. O podrías crear una tierra donde todo el mundo nazca maligno, la prole de un dios padre maligno, y que trabajan juntos para conseguir la desaparición de la bondad. Este tipo de gente no es real, pero ciertamente es interesante.

logía general, no sólo porque los PJs pasarán más tiempo en áreas civilizadas, sino también porque los jugadores tienen experiencias reales con las que medir sus experiencias en el juego cuando se encuentran entre otra gente.

En general, la gente vive en los sitios más convenientes posibles. Intenta situar su comunidad cerca de recursos hídricos y alimenticios, en climas confortables y cerca de sitios que favorezcan el transporte (mares, ríos, tierras llanas para construir caminos y cosas por el estilo). Desde luego, siempre hay excepciones, como una villa en el desierto, una comunidad aislada en las montañas y una ciudad secreta en medio de un bosque o en la cima de una meseta. Pero siempre hay una razón para estas excepciones: la ciudad en la cima de la meseta se sitúa allí por motivos defensivos y la comunidad aislada en las montañas existe porque la gente de allí quiere alejarse del resto del mundo.

La tabla 5–2: generación aleatoria de comunidades, muestra una escala de diferentes tamaños de comunidades. Las comunidades pequeñas son mucho más comunes que las grandes. En general, la cantidad de gente que vive en pequeñas villas y comunidades más grandes debería ser de un 1/10 a un 1/15 de las personas que viven en pueblos, villorrios, aldehuelas o incluso fuera de cualquier comunidad. Podrías crear una metrópolis en el centro del mundo civilizado con 100.000 personas, pero tal comunidad debería ser una excepción, no la regla. Cuanto más se acerque la localización de una ciudad a los parámetros ideales (cercanía de alimentos y agua, un clima confortable, proximidad de sitios que favorezcan el transporte), más grande puede ser. Una ciudad secreta en lo alto de una meseta podría existir, pero es improbable que sea una metrópolis. La gente que vive en las ciudades necesita comida por lo que, si no existen fuentes de comida cercanas (granjas, abundancia de animales salvajes, rebaños de ganado, etc.), la comunidad necesitará medios de transporte eficaces para importar la comida. También necesitará alguna materia prima renovable, como un bosque cercano donde conseguir madera o minerales que extraer, para conseguir algo que pueda intercambiar por la comida importada.

Es más probable que las comunidades pequeñas basadas en la agricultura se sitúen en los alrededores de una ciudad más grande y ayuden a proveer de comida a la población de la ciudad. En estos casos, la comunidad más grande es, probablemente, un medio de defensa (una villa amurallada, un castillo, una comunidad que alberga una gran cantidad de tropas) para los habitantes de las poblaciones colindantes, de manera que puedan buscar refugio o ayuda para su defensa en periodos de necesidad.

A veces, un número de pequeñas comunidades cercanas se agrupan sin que exista ninguna más grande en su centro. Los pequeños pueblos y villorrios forman una red de apoyo y el señor local ofrece a menudo un castillo o fortaleza situada en un lugar central para que se usen como lugares defendibles a los cuales los aldeanos puedan huir cuando se vean amenazados.

A una escala más grande, las fronteras de los reinos y los países suelen coincidir con barreras físicas y geográficas. Los países que reparten sus fronteras por llanuras, granjas y colinas suelen tener que pelear mucho para defenderlas y han de redibujar sus límites frecuentemente hasta que finalmente acaban coincidiendo con barreras naturales. Por ello, las cadenas montañosas, ríos o cambios abruptos en el paisaje deberían marcar las fronteras de las tierras de tu mundo.

GENERACIÓN DE COMUNIDADES

Cuando los PJs lleguen a una comunidad y necesites crearla de forma rápida, puedes utilizar el siguiente material. Para determinar aleatoriamente el tamaño de una comunidad, tira en la tabla 5–2, a continuación:

TABLA 5–2: GENERACIÓN ALEATORIA DE COMUNIDADES

d%	Tamaño	Población*	Límite de po
01-10	Aldehuela	20-80	40 po
11-30	Villorrio	81-400	100 po
31-50	Pueblo	401-900	200 po
51-70	Villa pequeña	901-2.000	800 po
71-85	Villa grande	2.001-5.000	3.000 po
86-95	Ciudad pequeña	5.001-12.000	15.000 po
96-99	Ciudad grande	12.001-25.000	40.000 po
100	Metrópolis	≥25.001	100.000 po

* Población adulta. Dependiendo de la raza de la comunidad el número de individuos no adultos estará entre un 10% y un 40% de esta cifra.

Población y riqueza de una comunidad

Todas las comunidades tienenn límite de piezas de oro, según su tamaño y población. El límite de piezas de oro (consulta la tabla 5–2) es un indicador de qué precio puede tener el objeto más caro disponible en esa comunidad. Cualquier cosa que sea más cara no va a encontrarse en dicho lugar, pero algo con un precio inferior probablemente sí estará disponible, tanto si es un objeto mundano como mágico. Si bien es probable que haya excepciones (un poblado recién creado a consecuencia de una mina acabada de abrir o una comunidad agrícola que se ha empobrecido debido a una larga sequía), éstas son temporales y, en general, todas las comunidades acaban cumpliendo tales normas.

Para determinar en cualquier momento la cantidad de dinero en efectivo que hay en una comunidad o el valor de un objeto del equipo a la venta, multiplica la mitad del límite de po por 1/10 de la población de la comunidad. Por ejemplo, supongamos que un grupo de aventureros que trae un botín (un centenar de gemas de 50 po cada una) llega hasta un villorrio de 90 habitantes. La mitad de las po por 1/10 de su población son 450 po (100/2 = 50, 90/10 = 9, 50/9 = 450). Por lo tanto, los PJs sólo podrán convertir en monedas nueve gemas del total antes de terminar con las reservas de dinero en metálico de la comunidad. Las monedas no serán todas de reluciente y brillante oro. Seguramente habrá una gran cantidad de piezas de plata abolladas o gastadas, así como muchas piezas de cobre, sobre todo en comunidades pequeñas o muy pobres.

Si estos mismos aventureros esperan comprar espadas largas (con un precio de 15 po cada una) para los mercenarios que han contratado, descubrirán que en el villorrio tan sólo pueden adquirirse 30 de estas espadas, ya que el mismo límite de 450 po se aplica tanto a lo que compras como a lo que vendes en una comunidad determinada.

Centro de poder en una comunidad

En ocasiones, lo único que necesita saber el DM acerca de una comunidad es quién ostenta el poder real. Para determinarlo aleatoriamente, utiliza la tabla que hay a continuación, modificando la tirada del d20 según el tamaño de la comunidad. Tal y como se indica en la lista de modificadores, cualquier comunidad del tamaño de una ciudad pequeña o mayor cuenta con más de un centro de poder. Los tipos de centros de poder (convencional, monstruoso, inusual y mágico) se describen más adelante.

CENTROS DE PODER

Tamaño de la comunidad	Modificador a la tirada del d20
Aldehuela	–1
Villorrio	+0
Pueblo	+1
Villa pequeña	+2
Villa grande	+3
Ciudad pequeña	+4 (tira dos veces)
Ciudad grande	+5 (tira tres veces)
Metrópolis	+6 (tira cuatro veces)

d20	Tipo de centro de poder
13 o menos	Convencional*
14-18	Inusual
19 o más	Mágico

* El 5% de las comunidades con un centro de poder convencional tienen otro de tipo monstruoso, aparte del primero.

Convencional: la comunidad tiene una forma de gobierno tradicional: un alcalde, un concejo, un señor feudal que gobierna los alrededores como vasallo de un noble más poderoso, un noble que gobierna la comunidad como una ciudad-estado. Elige la forma de gobierno que se adapte mejor a la zona.

Monstruoso: considera el impacto en una comunidad de un dragón que, de forma ocasional, hace peticiones no negociables y que insiste en ser consultado a la hora de tomar las decisiones más importantes. O una tribu cercana de ogros a los que se les debe pagar un tributo mensual, o un azotamentes que controla en secreto las mentes de la mayor parte de los lugareños. Un poder monstruoso representa cualquier foco de influencia

(más allá de un peligro en las inmediaciones) ejercido por una entidad monstruosa o por seres no naturales de la comunidad en cuestión.

Inusual: aunque la comunidad puede tener un alcalde o un concejo, el auténtico poder está en manos de otros. Puede girar en torno a un gremio, una organización de mercaderes, de artesanos, profesionales, ladrones, asesinos o militares los cuales, de forma colectiva, disponen de mucha influencia. La aristocracia, sea en forma de uno o varios individuos sin afiliaciones políticas, puede ejercer su influencia a través del dinero; la aristocracia con prestigio, como pudiera ser un grupo de competentes aventureros, a través de su reputación y experiencia; y los sabios ancianos, a través de aquellos que respetan su edad, su reputación y la sabiduría de la que hacen gala.

Mágico: este tipo de centro de poder puede estar representado por un templo lleno de sacerdotes o un hechicero solitario enclaustrado en una torre. Un mago o un clérigo pueden ser los gobernantes oficiales y reales del lugar, o simplemente personas de gran influencia.

Alineamiento de los centros de poder

El alineamiento del gobernante o gobernantes no tiene por qué coincidir con el alineamiento de todos, o la mayoría, de los miembros de una comunidad, aunque normalmente coincide. En cualquier caso, el alineamiento del gobernante influye enormemente en la vida cotidiana de los habitantes de la comunidad. Debido a su organización y naturaleza organizada, gran parte de los centros de poder son legales.

Para determinar aleatoriamente el alineamiento de un centro de poder, tira un d% y consulta la siguiente tabla. La forma de actuar que tiene un centro de poder con un alineamiento determinado, o cómo éste es visto por la comunidad, se describe a continuación.

ALINEAMIENTO DEL CENTRO DE PODER

d%	Alineamiento	d%	Alineamiento
01-35	Legal bueno	64	Caótico neutral
36-39	Neutral bueno	65-90	Legal maligno
40-41	Caótico bueno	91-98	Neutral maligno
42-61	Legal neutral	99-100	Caótico maligno
62-63	Neutral		

Legal bueno: una comunidad con un centro de poder legal bueno tiene escrito un conjunto de leyes que mucha gente está deseosa de obedecer de forma voluntaria.

Neutral bueno: un centro de poder neutral bueno rara vez ejerce influencia sobre sus habitantes, y en su lugar se ofrece a ayudarles cuando lo necesiten.

Caótico bueno: este tipo de centro de poder ejerce su influencia ayudando a los necesitados y oponiéndose al coartamiento de las libertades.

Legal neutral: una comunidad con un centro de poder legal neutral dispone de un conjunto de leyes escritas que se sigue al pie de la letra. Quienes están en el poder insisten muy a menudo a los visitantes (y a los propios habitantes de la comunidad) en que obedezcan las regulaciones y las leyes locales.

Neutral: este tipo de centro de poder raramente ejerce influencia sobre la comunidad. Generalmente los que están en el poder prefieren dedicarse a conseguir sus propios objetivos personales.

Caótico neutral: este tipo de centro de poder es impredecible; ejerce su influencia sobre la comunidad en distintos momentos y de distintas formas.

Legal maligno: la comunidad con un centro de poder de este tipo tiene un código de leyes que mucha gente obedece por miedo a los duros castigos.

Neutral maligno: los habitantes de una comunidad con un centro de poder neutral maligno generalmente están oprimidos y subyugados. Tienen un terrible futuro por delante.

Caótico maligno: los habitantes de una comunidad con un centro de poder caótico maligno viven bajo un miedo constante debido a las horribles e impredecibles situaciones que padecen.

Conflictos entre centros de poder

Si una comunidad cuenta con más de un centro de poder, y dos o más de ellos tienen alineamientos opuestos (tanto si es el bien contra el mal o la ley frente al caos), de alguna manera entrarán en conflicto. Este conflicto no siempre será abierto y a veces los centros de poder en conflictos se soportarán a regañadientes.

Por ejemplo, en una ciudad pequeña hay un gremio de poderosos magos caóticos buenos, pero la ciudad está regida por un aristócrata legal bueno. Los magos a veces se exasperan por las rígidas leyes impuestas por el gobernador aristócrata y, ocasionalmente, las rompen o se las saltan cuando esto contribuye a sus (bienintencionados) propósitos. Aun así, buena parte del tiempo un delegado del gremio lleva las preocupaciones y discrepancias de éstos ante el aristócrata. Éste, a su vez, intenta resolver los problemas de forma ecuánime.

Otro ejemplo: en una ciudad grande hay un poderoso guerrero legal maligno, un templo legal bueno y un aristócrata caótico maligno. Al egoísta aristócrata sólo le interesa su propio beneficio y sus depravados deseos. El guerrero ha creado una pequeña legión de combatientes mientras está a la espera de expulsar al aristócrata y hacerse con el poder de la ciudad. Mientras tanto, los clérigos del templo ayudan a los ciudadanos como pueden, sin enfrentarse nunca al aristócrata pero ayudando y apoyando a los que han sufrido a manos de éste.

Autoridades

Es muy importante saber cómo es la estructura de las autoridades en una comunidad. La estructura de la autoridad no tiene por qué ser quien está al mando: indica quién mantiene el orden y hace cumplir lo que dictan las autoridades existentes.

Condestable/capitán de la guardia/corregidor: Esta posición, generalmente, recae en el combatiente de mayor nivel en la comunidad o en uno de los guerreros de mayor nivel. Para determinar aleatoriamente la clase y el nivel de un condestable de la comunidad, tira un d% y consulta la siguiente tabla:

d%	Rango
01-60	El combatiente de mayor nivel
61-80	El segundo guerrero de mayor nivel
81-100	El guerrero de mayor nivel

Para determinar el nivel del condestable utiliza las tablas del apartado siguiente.

Guardias/soldados: por cada 100 miembros de una comunidad (redondeando hacia arriba) hay un guardia o un soldado a jornada completa. Además, en sólo unas horas se puede reclutar para el servicio a un hombre sano por cada 20 miembros de la comunidad.

Otros PNJs de la comunidad

Para partidas urbanas detalladas, es importante saber exactamente quién vive en la comunidad. Las siguientes líneas te permitirán determinar los niveles de los habitantes de mayor poder y luego, extrapolando los datos, se pueden determinar el resto de personajes que dispongan de clase que allí residen.

PNJs de mayor nivel para cada clase: usa las tablas siguientes para determinar el personaje de mayor nivel para cada clase en una comunidad determinada. Consultando la primera tabla que hay más adelante, podrás determinar el modificador de comunidad adecuado; después consulta la segunda tabla, tira el dado que se indica para la clase y aplica el modificador para obtener el resultado.

Un resultado de 0 o menos para una clase de personaje indica que no se puede encontrar ningún personaje de ese tipo en la comunidad. El nivel máximo para cualquier clase es 20.º.

Número total de personajes para cada clase

Usa el método que viene a continuación para determinar los niveles de todos los personajes de una comunidad para cada clase en particular.

Para las clases de PJs, si el personaje de mayor nivel es de 2.º o superior, supón que la comunidad tiene el doble de personajes con la mitad de ese nivel. Si esos personajes están por encima de 1.er nivel, supón que por cada uno de ellos, la comunidad cuenta con dos cuyo nivel es la mitad. Sigue así hasta llegar a personajes de 1.er nivel. Por ejemplo, si el nivel del

guerrero de mayor nivel es 5.º, en la comunidad habrá dos guerreros de 2.º nivel y cuatro guerreros de 1.er nivel.

Haz lo mismo para las clases de PNJs, pero sin realizar la parte final que generaría los personajes de 1.er nivel. En su lugar, toma la cantidad de población restante, después de haber generado todos los demás personajes, y divídela de manera que el 91% sean plebeyos, el 5% combatientes, el 3% expertos y el 1% restante (en partes iguales) aristócratas y adeptos (0,5% para cada uno). Todos estos personajes son de nivel 1.

Usando lo mencionado y las tablas de la sección anterior, la división en clases y niveles de la población de un villorrio típico de unas doscientas personas quedaría así.

- Un aristócrata de 1.er nivel (alcalde)
- Un combatiente de 3.er nivel (condestable)
- Nueve combatientes de 1.er nivel (dos guardias, siete miembros de la milicia)
- Un herrero, experto de 3.er nivel (miembro de la milicia)
- Siete profesionales y artesanos, expertos de 1.er nivel en varias disciplinas
- Un adepto de 1.er nivel
- Un tabernero, plebeyo de 3.er nivel (miembro de la milicia)
- 166 plebeyos de 1.er nivel (uno es miembro de la milicia)
- Un guerrero de 3.er nivel
- Dos guerreros de 1.er nivel
- Un mago de 1.er nivel
- Un clérigo de 3.er nivel
- Dos clérigos de 1.er nivel
- Un druida de 1.er nivel
- Un pícaro de 3.er nivel
- Dos pícaros de 1.er nivel
- Un bardo de 1.er nivel
- Un monje de 1.er nivel

Modificadores de comunidad

Tamaño de la comunidad	Modificador de comunidad
Aldehuela	–3[1]
Villorrio	–2[1]
Pueblo	–1
Villa pequeña	+0
Villa grande	+3
Ciudad pequeña	+6 (tira dos veces)[2]
Ciudad grande	+9 (tira tres veces)[2]
Metrópolis	+12(tira cuatro veces)[2]

[1] Con una tirada de 96-100, una aldehuela o villorrio añade +10 al modificador a la hora de determinar el nivel de un explorador o druida.

[2] Las comunidades tan grandes pueden tener más de una posibilidad de tener más de un PNJ por clase y cada uno de ellos genera personajes de nivel menor tal y como se ha descrito con anterioridad.

Habitantes de mayor nivel

Clases	Nivel del personaje
Adepto	1d6 + modificador de comunidad
Aristócrata	1d4 + modificador de comunidad
Bárbaro[1]	1d4 + modificador de comunidad
Bardo	1d6 + modificador de comunidad
Clérigo	1d6 + modificador de comunidad
Combatiente	2d4 + modificador de comunidad
Druida	1d6 + modificador de comunidad
Experto	3d4 + modificador de comunidad
Explorador	1d3 + modificador de comunidad
Guerrero	1d8 + modificador de comunidad
Hechicero	1d4 + modificador de comunidad
Mago	1d4 + modificador de comunidad
Monje[1]	1d4 + modificador de comunidad
Paladín	1d3 + modificador de comunidad
Pícaro	1d8 + modificador de comunidad
Plebeyo	4d4 + modificador de comunidad

[1] Allí donde estas clases son más comunes, el nivel es 1d8 + modificador.

Aparte de los habitantes generados usando el sistema anterior, puedes decidir que en la comunidad exista algún tipo de residente especial, como sería un hechicero de 15.º nivel solitario y algo fuera de lugar, que vive a las afueras de una aldehuela de 50 personas, o un gremio de asesinos secreto repleto de personajes de alto nivel, que se esconde en una villa pequeña. Los habitantes creados "sobre la marcha" no cuentan en lo que se refiere a los personajes de mayor nivel que forman parte de una comunidad.

Demografía racial

La mezcla racial de una comunidad depende de si está aislada (poco tráfico e interacción con otras razas y lugares), mezclada (tráfico moderado e interacción con otros lugares y razas) o integrada (con mucha interacción con otras razas y lugares).

Mezcla racial en las comunidades

Aislada	Mezclada	Integrada
96% humanos	79% humanos	37% humanos
2% medianos	9% medianos	20% medianos
1% elfos	5% elfos	18% elfos
1% otras razas	3% enanos	10% enanos
	2% gnomos	7% gnomos
	1% semielfos	5% semielfos
	1% semiorcos	3% semiorcos

Si la raza dominante de la zona es otra distinta a la humana, sitúa esta raza en la parte superior de la tabla, pon a los humanos en segundo lugar y desplaza hacia abajo una posición el resto de razas. Por ejemplo, en una villa de la raza enana la población es: 96% enanos, 2% humanos, 1% medianos y 1% otras razas (todas las comunidades enanas se consideran aisladas). También puedes cambiar las cifras para reflejar las preferencias raciales. Por ejemplo, un pueblo mezclado de elfos sería: 79% elfos, 9% humanos, 5% medianos, 3% enanos, 2% gnomos y 2% semielfos (y no hay semiorcos). En una comunidad élfica podrías incluso intercambiar los porcentajes entre gnomos y enanos.

ECONOMÍA

Aunque el tesoro sea lo importante para los PJs, deberías tener una idea clara del sistema económico que sustenta el tesoro que ganan, así como de los precios que se cobran por servicios, equipo y objetos mágicos. La economía de tu campaña no tiene por qué ser complicada o tediosa, pero debería ser, al menos, internamente consistente. Si en Thorris el precio de una espada ancha es de 20 po, no debería dispararse de improvisto hasta 200 po sin explicación alguna, como la interrupción repentina del flujo de metales o minerales, que los únicos armeros en 100 millas hayan muerto debido a un terrible accidente, o algo igualmente peculiar.

Monedas

El sistema económico del juego del D&D está basado en la pieza de plata (pp). Un trabajador común gana 1 pp al día. Es lo mínimo indispensable para permitir que su familia sobreviva, suponiendo que este ingreso se complementa con comida que la familia cultiva para comer, ropas hechas en casa y una supuesta autosuficiencia para la mayoría de las tareas comunes (cuidados personales, salud, cuidar a los animales y cosas por el estilo).

En tus campañas, sin embargo, los PJs manejan principalmente piezas de oro. La pieza de oro (po) es una unidad de moneda más grande y sustanciosa. La razón principal por la que los PJs suelen recibir y gastar piezas de oro es que, como aventureros, corren riesgos mucho mayores que la gente común y logran unas recompensas mucho más elevadas... si sobreviven.

Casi todas las personas con las que se relacionan los aventureros también tratan principalmente en oro. Los armeros, forjadores de armaduras y lanzadores de conjuros ganan mucho más dinero (a veces muchísimo más) que la gente corriente. Los lanzadores de conjuros deseosos de crear objetos mágicos o lanzar conjuros por dinero pueden conseguirlo en grandes cantidades, aunque esto suele conllevar un desgaste del poder personal (PX), y la demanda de objetos tan caros es, en el mejor de los casos, inestable y sólo pueden depender de ella en las grandes ciudades. Los nobles con los que los PJs podrían relacionarse también suelen tratar ma-

yoritariamente en oro ya que a menudo utilizan este tipo de moneda para comprar barcos y edificios, y financiar caravanas e incluso ejércitos.

Algunas economías tienen otras formas de sistemas monetarios, como lingotes de metales no preciosos o letras de cambio que representan diversas cantidades de oro respaldadas por poderosos gobiernos, gremios u otras organizaciones que aseguran su valor. Algunas economías incluso utilizan monedas de diferentes metales: electro, hierro e incluso estaño. En algunas tierras, es incluso permisible cortar una moneda de oro en dos para crear una unidad diferente en el sistema monetario, llamada media pieza de oro.

Impuestos y diezmos

Los impuestos pagados al rey, al emperador o al barón local podrían representar hasta una quinta parte de los bienes del personaje (aunque esto puede variar considerablemente de una tierra a otra). Representantes del gobierno suelen recaudar los impuestos de forma trimestral, anual o bienal. Desde luego, como viajeros que son, los aventureros podrían evitar la mayoría de los periodos de recaudación (y por ello puedes ignorar el pago de impuestos para tus PJs si quieres). Sin embargo, aquellos que posean tierras o residencias podrían verlas tasadas y pagar impuestos por ellas.

Los diezmos los pagan a la iglesia aquellos de sus fieles que son practicantes. Los diezmos suelen ser una décima parte de las ganancias obtenidas por un personaje en sus aventuras, pero la colecta es voluntaria salvo en religiones estrictas y opresivas con recaudadores propios de diezmos. Una carga impositiva religiosa tan elevada requiere del apoyo del gobierno.

Cambistas

Los personajes que se encuentren con las alforjas llenas de monedas antiguas o extranjeras probablemente necesitarán cambiarlas por la moneda local antes de poder gastarlas. En una ambientación en la cual docenas de pequeñas naciones y reinos se amontonan unos junto a otros, el cambista es la persona que se encuentra en el centro del sistema económico. El cambista suele cobrar como honorarios una décima parte de la suma inicial para convertir la moneda. Por ejemplo, si el personaje posee una bolsa con 100 piezas de platino (ppt) que necesita convertir a piezas de oro, el cambista le cobrará 10 ppt por la conversión. El personaje recibe 900 po y el cambista se queda con el resto.

Oferta y demanda

La ley de la oferta y la demanda puede afectar de manera drástica al valor de cualquier moneda; si los personajes empiezan a mostrar por todas partes un montón de oro y a introducirlo en la economía local, los mercaderes podrían subir los precios rápidamente. No se trata sólo de explotar a los ricos, es simplemente la forma que tienen de funcionar las economías pequeñas. Un tabernero que obtenga 100 po por atender a un grupo de afortunados aventureros se gastará sus nuevas ganancias de la misma manera que lo hicieron los héroes y eso, en una villa pequeña, conlleva que *todo* el mundo comience a gastar más en un corto período de tiempo. Más gastos producen un mayor consumo, lo que acarreará una mayor escasez de productos y el consiguiente aumento de precios.

La oferta y la demanda también pueden afectar a la campaña de maneras que no tienen que ver directamente con el oro. Por ejemplo, si el señor local ordenara que la mayor parte de los caballos de la región fueran para sus caballeros, en el momento que los PJs decidieran adquirir media docena de buenas monturas, se encontrarían con que no hay ninguna a un precio razonable. Deberían conformarse con rocines de segunda clase o gastar mucho más de lo que habían pensado en convencer a alguien para que les vendiera un caballo.

POLÍTICA

Las intrigas entre reinos, las ciudades-estado en guerra y las maniobras políticas forman parte de los aspectos más entretenidos de muchas campañas. En tu campaña deberías al menos determinar quién está al mando en cada sitio. Si los gobernantes, nobleza y políticos en general acabaran por aparecer mucho más de lo dicho, usa el siguiente material como punto de partida. Como siempre, la investigación sobre sistemas y estructuras políticas del mundo real (especialmente los ejemplos históricos) enriquecerá tu ambientación ficticia. Al mismo tiempo, no tengas miedo de crear algo totalmente nuevo y no histórico.

Sistemas políticos

La cantidad de sistemas políticos posibles es casi ilimitada. No te pongas limitaciones a la hora de utilizar diferentes tipos en tierras distintas. Esta confusión y mescolanza acentúa las diferencias entre lugares y culturas.

Date cuenta que cualquiera de los sistemas políticos que se listan más abajo podrían ser matriarcados (gobernados sólo por mujeres) o patriarcados (gobernados sólo por hombres), aunque la mayoría no hace esta distinción.

Monarquía: la monarquía es el gobierno de un solo líder. El monarca ostenta un poder absoluto, algunas veces por derecho divino. Los monarcas pertenecen a las líneas sanguíneas reales, y los sucesores al trono son casi siempre escogidos de entre los parientes consanguíneos. Muy raras veces un monarca gobierna debido al poder otorgado por la voluntad del pueblo, el cual está normalmente representado por personas escogidas por las casas nobles. Lo más probable es que la monarquía sea el sistema político más común en tu campaña.

Los monarcas suelen tener, a menudo, consejeros y una corte de nobles que trabajan con ellos para administrar la tierra. Esta disposición crea un sistema de clases formado por nobles y no nobles. La gente normal en este tipo de tierras no suele disfrutar de muchos de los derechos y privilegios de la nobleza.

Estructura tribal o de clanes: una tribu o un clan suele tener sólo un líder que ostenta un poder grande y casi absoluto, parecido al que un monarca posee en una monarquía. Aunque los gobernantes suelen ser escogidos de entre los de una sola línea de sangre, también acostumbran a ser elegidos por su capacidad para gobernar. Habitualmente también son sometidos a un juicio continuo basado en este criterio y son reemplazados si se muestran incapaces. Normalmente existe un consejo de ancianos encargado de escoger y juzgar al líder. De hecho, dicho consejo sólo suele existir para ese propósito, aunque, a veces, también sirve para dar consejos al jefe o líder.

Las tribus son una estructura social que agrupa a diferentes unidades familiares, que de otra manera estarían dispersas, con el propósito de ser más fuertes y obtener las ventajas del trabajo en común. Los clanes funcionan de forma similar, pero con la peculiaridad añadida de ser unidades familiares ampliadas. En ambos casos, el grupo se relaciona con otras tribus o clanes y, a menudo, tiene leyes y costumbres específicas sobre cómo ciertos clanes dentro de una tribu deben interactuar o cómo debe hacerlo la tribu con otras tribus.

Feudalismo: el feudalismo es un complicado sistema de clases, con sucesivos niveles de señores y vasallos, que muy a menudo existe bajo una monarquía. Los siervos (campesinos) trabajan para un señor feudal que, a su vez, debe lealtad a un señor más poderoso, el cual debe lealtad a un señor aún más poderoso y así sucesivamente hasta que la línea alcanza al señor supremo, que suele ser un monarca.

La gente corriente de un estado feudal está siempre en la parte más baja de la línea y casi no tiene derechos: es prácticamente esclava de su señor inmediato. Los señores normalmente tienen una libertad absoluta para abusar de su poder y explotar como les parezca a quienes están por debajo de ellos.

República: una república es un sistema de gobierno encabezado por los políticos que representan al pueblo. Los representantes de una república gobiernan como un solo cuerpo, usualmente algún tipo de consejo o senado, que vota sobre los distintos asuntos y políticas. Algunas veces los representantes son designados y otras veces son elegidos. El bienestar del pueblo depende únicamente del nivel de corrupción entre sus representantes. En una república con un alineamiento mayoritariamente bueno, las condiciones pueden ser bastante placenteras. Una república malvada es un lugar tan horrible para vivir como una monarquía bajo un rey tirano.

En una república avanzada, la gente elige directamente a sus representantes. Este tipo de república se suele llamar democracia. En tales lugares, el derecho a voto se convierte en un privilegio basado en clases. La ciudadanía podría ser un estatus que puede ser comprado o ganado, podría estar garantizada automáticamente para quienes hayan nacido en un lugar gobernado por la república, o se podría transferir sólo por línea sanguínea. Dado que permitir que una población entera vote a sus representantes es engorroso, este sistema político funciona normalmente sólo en zonas pequeñas, como una ciudad-estado.

Magocracia: en una magocracia, los usuarios de la magia arcana tienen un enorme poder político. El gobernante suele ser el mago o hechicero más poderoso del lugar, aunque a veces es simplemente un miembro de la línea sanguínea real, que es un lanzador de conjuros arcano. Así, este sistema podría ser una monarquía y el heredero legítimo al trono podría ser el miembro más viejo de la línea sanguínea capaz de lanzar conjuros. En una

verdadera magocracia, en la que el gobernante es el lanzador de conjuros más poderoso, el monarca podría ser retado en unas ocasiones determinadas durante el año por contendientes que se crean más poderosos que él.

En una magocracia, los lanzadores de conjuros arcanos suelen tener la mayor parte de libertades, y se menosprecia a aquellos que no son capaces de lanzar conjuros. Los lanzadores de conjuros divinos a veces están fuera de la ley, pero normalmente son tratados como segundones de los lanzadores arcanos (aunque, de todas maneras, están mejor considerados que aquellos que no lanzan conjuros).

Estas sociedades suelen ser ricas en magia. Es muy probable que tengan escuelas que se dediquen a enseñar los fundamentos del lanzamiento de conjuros y que dispongan de unidades militares basadas en el uso de la magia. Pueden incluso utilizar la magia para tareas mundanas. Muy raras veces una magocracia considerará a la magia de una forma totalmente opuesta, como un secreto celosamente guardado; en tal caso, los lanzadores de conjuros arcanos que no fuesen nobles estarían prohibidos por la ley.

Teocracia: la teocracia es un sistema político en el que los clérigos (o druidas) gobiernan. El gobernante es un representante directo de la deidad o deidades en que se fundamenta la teocracia. La mayoría de las teocracias se parecen a las monarquías, pero una vez el gobernante se escoge normalmente permanece en ese puesto toda la vida. La gente no puede cuestionar la palabra de una deidad o de su representante.

Algunas teocracias ven a sus líderes como personas que ascienden a la divinidad o son divinos por ellos mismos. Los gobernantes de otros tiempos (y algunos del momento) pueden ser adorados como deidades. Este tipo de gobernantes ostentan un poder absoluto y su línea sanguínea traspasa el derecho divino a gobernar; por ello, sus sucesores son elegidos de entre sus descendientes. En este caso un gobernante no tiene por qué ser un clérigo (aunque a menudo lo es), ya que es más que un representante divino, es una deidad. En estas teocracias es posible que incluso un niño sea escogido como gobernante si tiene sangre divina.

Otros: no es difícil imaginar un sistema político basado en el gobierno de ciertas clases, de los más viejos, de los más fuertes o de los más ricos. Para tu mundo, escoge cualquier criterio que desees para determinar la estructura política de un grupo. La mayor parte del tiempo, sin embargo, cuanto más raro sea el criterio, más pequeño debe ser el grupo. Por ejemplo, mientras que un reino donde la reina es escogida mediante una prueba de habilidad, inteligencia y resistencia física, tiene facilidad para expansionarse, una tierra donde el gobernante sea el bardo con más talento será probablemente pequeña; ser capaz de tocar bien el laúd es fantástico, pero no es, ni por asomo, un indicativo claro de la capacidad de gobernar de uno.

Tendencias culturales

Las sociedades humanas poseen toda la gama de las diferentes estructuras políticas. Otras razas parecen favorecer unas sobre otras.

Elfos: los elfos suelen vivir bajo una monarquía. De todas las razas, sin embargo, los elfos son los que tienen más tendencia a adoptar una magocracia. Los elfos son amantes de la libertad individual y temen a los tiranos. Los gobernantes elfos juzgan cada situación y caso de forma particular más que de acuerdo con un conjunto de leyes estrictas y codificadas.

Enanos: los enanos suelen establecer monarquías, aunque unas pocas teocracias dedicadas a los dioses enanos también son posibles. Los enanos suelen ser extremadamente legales y rígidos en su política, temiendo la falta de ley y la anarquía. Valoran el orden y la seguridad sobre la libertad personal y, por ello, suelen inclinarse por juzgar sus asuntos políticos basándose en lo que es mejor para la mayoría. Las sociedades enanas suelen tener un código legal muy detallado y estricto.

Gnomos: los gnomos tienen predilección por las pequeñas monarquías, aunque también existen las democracias, las repúblicas y los clanes gnomos. Como los medianos, los gnomos tienen menos necesidad de un gobierno fuerte y disfrutan de la libertad personal. Los reyes y reinas gnomos suelen tener poco impacto sobre la vida diaria de sus súbditos y el estatus no conlleva normalmente una posición tan por encima del gnomo ordinario como la que podría tener un rey humano sobre sus súbditos.

Medianos: dado que la mayoría son nómadas y suelen vivir en pequeños grupos, los medianos prefieren algún tipo de sistema tribal o de clanes. El gobierno suele ser adjudicado al miembro más anciano del grupo, aunque el sistema de gobierno no suele ser muy rígido. El verdadero liderazgo entre los medianos está basado en la unidad familiar, con los padres guiando a los niños. Los medianos, más que cualquier otra raza, suelen, de forma natural, convivir bien entre ellos. Tienen poca necesidad de un gobierno fuerte o de un código legal que mantenga la paz y el orden.

Orcos y otras culturas caóticas malignas: los orcos suelen ser demasiado salvajes y corruptos como para valorar cualquier otro sistema de gobierno que no sea la ley del más fuerte. Los líderes orcos gobiernan mediante intimidación y amenazas, y por ello mandan normalmente sólo sobre una pequeña población (las naciones orcas son raras). Si un líder orco falla en su gobierno, se debe a que es débil. La mayor parte de las culturas caóticas malignas suelen tener poblaciones pequeñas, a menos que muchos individuos estén dirigidos por un cabecilla poderoso y único.

Trasgos y otras culturas legales malignas: los trasgos viven en comunidades tribales marcadas con los rasgos de la monarquía. La verdad, sin embargo, es que su gobierno es dirigido por el más fuerte. Si un gobernante trasgo es asesinado, su asesino suele ocupar su lugar. Los humanoides legales malignos suelen adoptar un sistema similar, aunque los kóbold a menudo establecen magocracias y, en culturas más sofisticadas, desarrollan frecuentemente códigos legales y reglas de sucesión. Estas complejas sociedades están llenas de puñaladas por la espalda y traiciones, ejemplos de la propia definición de política bizantina.

Personajes de alto nivel

A veces los personajes de nivel alto construyen sus propios castillos y delimitan un territorio. Esto suelen realizarlo en una tierra otorgada por el gobernante o en una zona salvaje que no esté reclamada y que ellos hayan limpiado. Un personaje que sea justo o generoso es probable que atraiga gente hacia su fortaleza o zona adyacente. Antes de que se de cuenta, será un gobernante.

Cómo gobierne el personaje depende totalmente de él. Sin embargo, los PNJs implicados reaccionarán apropiadamente a las acciones y decretos del personaje. A cambio de protección, explotación de tierras y un gobierno justo, un personaje puede recaudar impuestos o diezmos de aquellos sobre los que gobierna. La negligencia, los abusos y los impuestos abusivos sobre el pueblo pueden conducir a revueltas, que podrían traducirse en una oferta para que otro señor más poderoso destituya o conquiste al personaje, en que se contraten asesinos para atentar contra su vida, o en un levantamiento en toda regla en el que los campesinos blandan sus horcas contra el gobernante.

En la realidad, sin embargo, tales sucesos son raros. La mayor parte de las veces, la gente convive con el gobernante que tenga (para bien o para mal) durante mucho tiempo. Aquellos bajo el yugo de un gobernante malo o injusto sufrirán durante meses o años antes de verse impulsados a actuar.

ASPECTOS LEGALES

No tienes por qué desarrollar un código legal para cada país que te inventes. Supón que las leyes del sentido común siguen vigentes. El asesinato, el asalto, el robo y la traición son ilegales y son merecedoras de prisión o incluso de la muerte. Mientras las leyes tengan sentido y las autoridades actúen con suficiente severidad para asegurar su cumplimiento (o esté claro por qué no lo hacen así), los jugadores no se preguntarán qué pasa con las leyes. Desarrolla un pequeño número de leyes peculiares para hacerlo más llamativo. Aquí tienes algunos ejemplos:

- En una baronía de las Tierras escudo, mentir es ilegal y se castiga con tres días en la picota.
- En la ciudad de Gentalta, maltratar a un animal va contra la ley.
- Cualquiera que vista algo de color rojo en presencia del emperador será encarcelado durante un mes.

Algunos lugares podrían tener leyes que afecten directamente a los aventureros. Estas leyes podrían especificar qué armas pueden poseer o llevar quienes no pertenecen a la nobleza, o prohibir el uso de algunas armas incluso a los nobles, limitando su uso a la guardia real. Estas leyes podrían restringir o prohibir el uso de la magia. Podrían limitar la cantidad de gente armada que puede reunirse de forma pública sin permiso. Todas estas leyes estarán en uso si el gobernante o gobernantes de la zona están preocupados por la posibilidad de que gente poderosa vague incontroladamente (una preocupación legítima para los que ostentan el poder). Ningún rey, duque o alcalde va a querer que haya aventureros independientes más poderosos que sus propios guardias, vasallos o tropas (y por tanto que él) a menos que confíe absolutamente en ellos o tenga algún modo de controlarlos.

CLASES SOCIALES

Muchas sociedades están, de una forma u otra, basadas en clases. Utiliza estas definiciones para la sociedad típica.

Clase alta: los nobles, los mercaderes más ricos y los líderes más importantes (los dirigentes de un gremio, por ejemplo) pertenecen a la clase alta. Los legisladores, administradores y otros oficiales son elegidos de entre esta clase. Poseer sangre noble o ser miembro de una familia de mercaderes ricos permite la entrada a esta clase por nacimiento, mientras que obtener riquezas o una posición importante puede permitir elevarse a este estatus.

Por virtud de su riqueza, es probable que los aventureros asciendan a esta clase rápidamente. Sin embargo, podrían ser rechazados por otros miembros de la clase alta simplemente por cómo pueda ver la sociedad que los rodea a los mercenarios autónomos que utilizan la espada y los conjuros. Parte de los integrantes de la clase alta podrían ver a los aventureros como héroes, pero es igual de probable que los vean como peligrosas amenazas para la seguridad pública (al igual que su seguridad personal) y para la estructura sociopolítica existente.

Clase media: los mercaderes, los maestros artesanos, los profesionales con estudios y los miembros más prominentes de los gremios componen la clase media. A veces, los funcionarios de estatus bajo, como los recaudadores de impuestos y los secretarios del ayuntamiento, son escogidos de entre los de esta clase. El estatus se basa normalmente en la ocupación y educación de cada uno. La riqueza, y no el nacimiento, es lo que prima a la hora de determinar si uno es miembro de esta clase.

Clase baja: comerciantes, oficiales de gremios, trabajadores, campesinos que cultivan lo justo para vivir, propietarios empobrecidos, criados y, básicamente, todos los no mencionados en las clases anteriores, son miembros de la clase baja. Tienden a ser más pobres y a poseer una educación inferior que la gente de la clase media. Aunque a veces existe un consejo de ancianos o algún cuerpo similar, que vela por los intereses de éstos, la mayor parte del tiempo no existe ningún tipo de funcionario o legislador que provenga de sus filas.

Esclavos: algunas culturas (normalmente las malignas) practican la esclavitud. Los esclavos están en una posición incluso inferior a la de los miembros de la clase baja. Aunque no siempre carecen de educación o habilidad, la mayoría de los esclavos son trabajadores o criados.

LA MAGIA EN TU MUNDO

En sus campañas, algunos DM crean ciudades que funcionan exactamente igual que las ciudades históricas medievales: están pobladas por gente que no está acostumbrada a la magia o que no cree en ella, que no sabe nada acerca de monstruos mágicos o míticos y que nunca ha visto un objeto mágico.

Este tipo de trabajo creativo supone un error. Producirá en tus jugadores serias dudas sobre la verosimilitud de tu mundo ver que, al mismo tiempo que ellos lanzan conjuros y usan objetos mágicos, y que las tierras y los dungeons que rodean a la ciudad están plagados de magia y monstruos, dentro de la ciudad todo es como en la Europa de la Edad Media en apariencia y comportamiento.

La presencia de magia en tu mundo de juego te obliga a alejarte de una ambientación verdaderamente histórica. Cuando creas alguna cosa para tu mundo, la idea de que la magia pueda, de alguna manera, alterarla, debería estar siempre presente en tus pensamientos. ¿Rodeará el rey su castillo simplemente con un muro cuando los conjuros de *levitar* y *volar* son comunes? ¿Cómo se asegurarán los guardias del tesoro de que nadie pueda teletransportarse dentro o no pase a través de las paredes siendo etéreo?

A menos que vayas a dirigir una especie de partida de contrastes, la magia está tan suficientemente extendida en el mundo que siempre podrá ser utilizada por aquellos individuos suficientemente capaces como para hacerlo. Un mercader no se quedará sin habla ante la posibilidad de que alguien intente robarle estando invisible. Un estafador estará prevenido por si alguien pudiera detectar sus pensamientos o mentiras.

La magia no debería ser algo de lo que la gente común no supiera nada. Los lanzadores de conjuros pueden ser algo inusuales en conjunto, pero deben ser lo suficientemente comunes para que la gente sepa que, cuando el tío Rufus se cae de la parte trasera del carro, pueden llevarle al templo para que los sacerdotes le curen la herida (aunque el campesino medio probablemente no pueda permitirse el precio). Sólo los granjeros más aislados puede que no hayan visto de forma regular la magia o sus efectos.

Aquí te ofrecemos algunos puntos a tener en cuenta a la hora de ajustar la magia a tu mundo.

- Una taberna frecuentada por aventureros podría tener un letrero de "No se permiten detecciones" encima de la barra para permitir que los clientes se relajen en una atmósfera donde no se tienen que preocupar por alguien que intente discernir sus alineamientos, leer sus pensamientos, averiguar cuáles de sus objetos son mágicos y cosas por el estilo.
- Los mercaderes (conjuntamente) podrían dar empleo a pequeñas compañías de magos para que se pasearan invisibles por el mercado vigilando a posibles rateros, lanzando *detectar pensamientos* sobre personajes sospechosos y *ver lo invisible* para detectar ladrones que usen magia.
- La guardia de la ciudad podría contratar a un lanzador de conjuros o dos (o más) como complemento a su fuerza defensiva, para tratar con lanzadores de conjuros que no respeten las leyes, y para facilitar los interrogatorios.
- Un tribunal podría utilizar *detectar pensamientos* o *discernir mentiras* para facilitar la emisión de veredictos acertados en los casos importantes.
- Una villa podría emplear conjuros sencillos para conseguir hacer más fácil la vida, como utilizar *llama continua* para iluminar las calles. Las ciudades más sofisticadas y ricas podrían utilizar portales para deshacerse de las aguas residuales y *alfombras voladoras* para transmitir mensajes urgentes.

Objetos mágicos

Todos los objetos mágicos descritos en el Capítulo 7 tienen precio. Se supone que, aunque son inusuales, los objetos mágicos pueden comprarse y venderse, igual que cualquier otro bien. Los precios detallados están fuera del alcance de casi todo el mundo, pero los que son muy ricos, incluyendo los PJs de medio a alto nivel, pueden comprar y vender estos objetos o incluso encargarle a algún lanzador de conjuros que se los haga. En ciudades muy grandes, algunas tiendas podrían especializarse en objetos mágicos si su clientela fuese muy pudiente o incluyese numerosos aventureros (estos establecimientos dispondrían de un montón de protecciones mágicas para protegerlos de los ladrones). Los objetos mágicos podrían incluso venderse en tiendas y mercados normales de forma ocasional. Por ejemplo, además de sus mercancías habituales, un armero podría tener algunas armas mágicas a la venta.

Supersticiones

Que la magia exista y la mayor parte de la gente la conozca, no significa que sepan exactamente cómo funciona o cuándo está en efecto. Es probable que las supersticiones (actividades rituales que no producen efectos reales) sigan siendo comunes. Para dar cuerpo a tu mundo y aportar detalles que resalten tanto las rarezas y los miedos ocultos como las preocupaciones de la gente, inventa algunas supersticiones (o copia las del mundo real). Para empezar, puedes sopesar estas ideas:

- El pueblo llano cree que algunos de los fetiches y baratijas vendidos por un comerciante traen suerte, cuando lo cierto es que carecen de poder mágico alguno (similar a lo que ocurre con una pata de conejo en el mundo real).
- En algunas culturas es obligatorio realizar gestos especiales con las manos o decir ciertas palabras en situaciones determinadas (como decir "¡Jesús!" después de un estornudo).
- Alguien asegura tener la capacidad de realizar profecías observando el vuelo de las aves. ¿Su buena reputación se debe a que dice a las personas supersticiosas lo que éstas desean oír o a que realmente posee algún tipo de habilidad mágica?

Restricciones a la magia

En algunas áreas civilizadas, el uso de magia podría estar restringido o prohibido. Se podría requerir algún tipo de licencia, o puede que un permiso oficial otorgado por un gobernante local permitiera a un lanzador de conjuros utilizar sus poderes, pero sin tal permiso, el uso de la magia estaría prohibido. En tales sitios, los objetos mágicos y los efectos mágicos realizados sobre lugares son raros, pero las protecciones contra la magia podrían no serlo.

Algunas localidades podrían prohibir conjuros específicos. Podría ser delito lanzar cualquier conjuro potencialmente utilizable para robar o estafar, como aquellos que otorgan invisibilidad o crean ilusiones. Los encantamientos (especialmente los conjuros de *hechizar*, los efectos de compulsión, los conjuros de *sugestión* y los efectos de dominación) tienden a estar severamente prohibidos por el hecho de privar a sus objetivos del libre al-

bedrío. Los conjuros destructivos también suelen ser prohibidos, por razones obvias. Un gobernante local podría tener fobia a un conjuro o efecto específico (tales como los efectos *polimorfantes*, si tuviera miedo de ser suplantado) y promulgar una ley que limitase dicho tipo de magia.

RELIGIÓN

Ninguna otra fuerza afecta tanto a una sociedad como la religión. Es necesario que las religiones de tu mundo estén en concordancia con las culturas que presentes. ¿Cómo interactúa el clero con el pueblo? ¿Cuál es la opinión más extendida sobre la religión, las deidades o los clérigos? La mayor parte del tiempo, además de adorar a una deidad, una religión se orienta a llenar algún vacío dentro de la sociedad: registrar la historia, oficiar ceremonias, dirimir disputas, atender a los pobres y los enfermos, defender a la comunidad, educar a los jóvenes, salvaguardar el saber, preservar las costumbres y muchas más.

Algunas veces la jerarquía religiosa no está unificada. Puedes tejer interesantes intrigas políticas creando facciones opuestas entre el clero de una misma deidad a partir de una aproximación diferente a la doctrina (e incluso al alineamiento). Diferentes órdenes dentro del sacerdocio podrían distinguirse según qué tipo de dominio se elija. Una deidad que oferta los dominios de Bondad, Saber, Ley y Guerra podría tener clérigos de la Ley y de la Guerra (los justificadores) que tuvieran como oposición a aquellos de la Bondad y el Saber (los profetas).

El panteón y el escenario de campaña

Como ejemplo, he aquí como las religiones de las deidades que aparecen en el *Manual del jugador* interactúan con la sociedad.

Boccob: sus sacerdotes suelen ser gente un tanto sombría que se toman su búsqueda del saber y lo arcano muy seriamente. Los clérigos del Archimago de los dioses visten de color púrpura con detalles dorados. Más que inmiscuirse en asuntos públicos y políticos, prefieren la reserva y ocuparse de sus intereses.

Corellon Larethian: los miembros del clero que sirve al Creador de los elfos operan como defensores y campeones de su raza. A menudo suelen servir como líderes y resuelven disputas entre comunidades de elfos.

Ehlonna: el clero de Ehlonna está formado por gente de los bosques voluntariosa. Sus clérigos llevan ropajes de un color verde pálido y se muestran raudos en la protección de las tierras boscosas contra cualquier amenaza.

Erythnul: los sacerdotes de Erythnul pasan desapercibidos en la mayoría de las tierras civilizadas. En zonas salvajes, los miembros del clero son conocidos como camorristas y tiranos asesinos. Muchos humanoides malignos adoran a Erythnul, pero sus sacerdotes no cooperan unos con otros para conseguir los objetivos últimos de la religión. A los clérigos de Erythnul les suele gustar llevar prendas de un color parecido al hierro oxidado o rojo sangre.

Fharlanghn: los clérigos de Fharlanghn son nómadas que buscan ayudar a sus colegas viajeros. Se visten con ropas de un verde o marrón difíciles de describir, y viajan frecuentemente. Un viajero que se acerque a uno de los santuarios de Fharlanghn que suelen alzarse junto a la mayoría de los caminos más transitados, no encontrará al mismo sacerdote cuidando del lugar dos veces seguidas.

Garl del Oro luminoso: sus clérigos sirven en las comunidades gnomas como educadores y protectores. Enseñan a los jóvenes valiosas habilidades y conocimientos gnomos mediante el uso de un gran sentido del humor. También protegen a sus congéneres gnomos, siempre vigilantes ante las fuerzas de humanoides malignos que pudieran amenazar a su sociedad.

Gruumsh: el dios maligno de los orcos, mantiene una religión basada en la intimidación y el miedo. Sus clérigos pugnan por convertirse en los cabecillas de las tribus orcas o en consejeros del jefe. Muchos se arrancan uno de sus propios ojos para emular a su deidad.

Heironeous: la jerarquía religiosa de Heironeous está organizada como una orden militar. Tiene una clara cadena de mando, líneas de suministro y armerías bien surtidas. Los clérigos de Heironeous luchan contra los adoradores de Hextor siempre que pueden, e invierten el resto de su tiempo protegiendo las tierras civilizadas de las amenazas del mal.

Hextor: la fuerza y el poder guían a los sacerdotes de Hextor. Aunque malignos, no son tan secretistas como otras religiones oscuras. Los templos de Hextor operan de manera abierta en muchas ciudades. Los clérigos de Hextor llevan ropas negras adornadas con calaveras o caras de color gris.

Kord: sus clérigos valoran la fuerza, pero no la dominación. Los templos de Kord se parecen a veces a los salones de festejos de un combatiente y sus clérigos, los cuales suelen portar vestimentas de color rojo y blanco, muchas veces se parecen más a guerreros.

Moradin: los clérigos de este dios presiden la mayor parte de las ceremonias formales de la cultura enana, mantienen sus registros genealógicos, educan a los jóvenes y sirven como parte de la fuerza defensiva de la comunidad.

Nerull: el Segador es temido en todas partes. Sus clérigos vestidos del color del hierro oxidado son psicópatas asesinos que trabajan en secreto, conspirando contra todo lo que es bueno. No tienen una jerarquía dominante y en ciertos momento incluso pueden llegar a actuar unos contra otros.

Obad-Hai: los clérigos de Obad-Hai no tienen jerarquía. Tratan a todos aquellos que pertenecen a su orden como iguales. Llevan ropas de color rojizo y mantienen santuarios escondidos en los bosques que suelen estar alejados de la civilización. Se ocupan de las zonas salvajes y de ellos mismos, y raramente se involucran con el resto de la sociedad.

Olidammara: la religión de Olidammara está, como mucho, medianamente organizada y pocos templos se dedican exclusivamente a su culto. Dicho esto también hay que añadir que sus clérigos son numerosos. En general cooperan con la gente de la ciudad o vagan por los campos. Además de actuar como sacerdotes, los clérigos de Olidammara suelen poseer alguna otra profesión (como la de juglar, cervecero, o hacen de todo un poco) y, por ello, pueden ser encontrados en casi cualquier parte, haciendo y vistiendo casi cualquier cosa.

Pelor: los clérigos del Radiante trabajan para ayudar a los pobres y a los enfermos y por ello la mayor parte de la gente corriente los ve con agrado. Los templos de Pelor son santuarios para los empobrecidos y los enfermos, y sus clérigos de ropas amarillas son normalmente gente amable y tranquila que sólo se altera en su lucha contra el mal.

S. Cuthbert: la orden de S. Cuthbert, en la que todo tiene su sentido, no soporta con facilidad a los tontos, ni tolera el mal en cualquiera de sus formas. Sus clérigos se preocupan de las necesidades de la gente común por encima de las de los nobles o bien educados. Se muestran celosos en su deseo de convertir a otros a su fe y en destruir con rapidez a sus oponentes.

Vecna: el sacerdocio de Vecna está compuesto por grupos aislados de cultistas plenamente dedicados a la búsqueda de oscuros secretos arcanos, que les permitan hacer progresos en sus malignos planes y designios. El rojo y el negro son los colores favoritos de sus clérigos.

Wee Jas: el clero de Wee Jas tiene una jerarquía muy estricta. Sus clérigos son conocidos por la disciplina y obediencia a sus superiores. Trabajan como oficiantes en los funerales, cuidan cementerios, o mantienen bibliotecas de saber arcano. Llevan ropajes de color negro o gris.

Yondalla: los clérigos de Yondalla guían a otros medianos en su búsqueda de una vida segura y próspera. Suelen actuar como líderes de una comunidad.

Crear nuevas deidades

Puedes crear tus propias deidades y religiones. Eres libre de establecerlas de la forma que te plazca. Las deidades pueden existir como individuos o como un panteón unificado que interactúa todo el tiempo.

Cada deidad debería tener un ámbito, que describa su esfera o esferas de influencia. Los elementos de un ámbito de influencia pueden ser conceptos tales como la paz o la muerte, sucesos como la guerra o el hambre, elementos como el fuego o el agua, actividades como el viajar o el entretenimiento, tipos de gentes o profesiones tales como los magos o armeros, así como también razas, alineamientos, sitios o apariencias. Las deidades con ámbitos similares podrían trabajar juntas o estar en conflicto, dependiendo de sus alineamientos y poderes respectivos.

Los dominios que un clérigo de una deidad puede elegir deberían estar siempre basados en el ámbito de ésta. En general, es conveniente no asignar más de cuatro dominios a una deidad. Sin embargo, algunas podrían necesitar más de cuatro, para representar la amplitud de su dominio, mientras que otras podrían necesitar sólo dos o tres, si son muy específicas.

El politeísmo se supone por defecto en la línea básica de Dungeons & Dragons. Podrías crear un mundo monoteísta, pero una religión única y fuerte seguramente detentará un gran poder político y social (tal y como sucedió en Europa durante la Alta Edad Media) y ése es un cambio que produciría serias implicaciones que se extenderían a todo tu escenario de campaña.

CÓMO CREAR UN MUNDO DIFERENTE

Las reglas dejan un margen muy grande de flexibilidad a la hora de crear tu mundo. Sin embargo, supón una serie de principios básicos: un nivel tecnológico medieval, un ambiente que recuerda a la Europa occidental y algo de base histórica. Podrías querer ir más allá de estos límites y crear un mundo realmente diferente.

SOCIEDAD/CULTURA

Puedes desviarte fácilmente de la campaña típica con solo cambiar las bases culturales de la historia del mundo real sobre las que está modelada. Crear una campaña con aires africanos, mesoamericanos o árabes puede ser muy satisfactorio y entretenido. Sin embargo, no te sientas limitado por la cultura que has escogido. Si no te gusta el hecho de que la mayor parte de los guerreros históricos africanos no llevaran armaduras metálicas, ignóralo. Aunque la base cultural que se supone por defecto para la mayor parte de los mundos del D&D sea la de la Europa medieval, la mayoría de estos mundos también se desvían mucho de la historia. Tampoco olvides los demás factores básicos de una ambientación que han sido mencionados previamente. La existencia de una gran cantidad de magia cambiará una ambientación arábica de la misma manera que lo haría con una europea.

Cultura asiática

Por poner un ejemplo detallado, supónte que un DM decide que quiere crear un escenario de campaña basado no en la Europa occidental, sino en Asia. En concreto, quiere que su creación se parezca (tanto en el fondo como en la forma) al ambiente del Japón feudal y de la antigua China. Decide no cambiar las posibilidades de elección de razas, pero no permite que nadie pueda escoger al bardo como clase ya que establece que es exclusivamente occidental. Cambia el nombre de la clase del paladín por la de samurai y ajusta los poderes de la clase sobre unas premisas no religiosas al justificar las habilidades especiales de clase en un poder interno llamado *ki*. Además, diseña nuevas clases para ninjas, wu jen y kensai.

Al examinar las armas, armaduras y el equipo que se lista en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*, descubre que casi todo el material se adapta a lo que necesita, pero añade algunas armas que ha descubierto investigando (descritas en la tabla 5–3: armas asiáticas).

Armas asiáticas: todas las armas de la tabla 7–5: armas, del *Manual del jugador* tienen cabida en una campaña asiática. En especial, resultan apropiadas la daga, el tridente, el shuriken, el kama, el nunchaku, el siangham, el kukri, la media lanza, la lanza corta, la lanza larga, el hacha de mano, el arco corto, el arco corto compuesto, el arco largo compuesto, el bastón, el mangual ligero, la ballesta ligera, la hoz, la guadaña, la clava y el hacha de batalla.

A continuación se describen las nuevas armas de la tabla 5-3: armas asiáticas.

Cerbatana: se utiliza para lanzar pequeños dardos a cierta distancia. Es silenciosa y sus dardos suelen emplearse muy a menudo para envenenar a los oponentes.

Dardos, cerbatana: estos dardos de 2' de longitud se venden en pequeñas cajas de madera donde caben 20. Una caja de éstas es tan ligera que su peso es despreciable. Las puntas de los dardos suelen estar impregnadas con venenos como el aceite de sangreverde, la raíz de sanguinaria, el hiñito azul, la esencia de sombra o incluso la hoja mortal.

Wakizashi: para fabricar esta pequeña espada corta, ligeramente curva, es necesaria una habilidad sólo al alcance de los maestros armeros. Se considera que es un arma de gran calidad y garantiza a su portador un bonificador +1 en las tiradas de ataque. El bonificador en las tiradas de ataque de un arma de gran calidad no se apila con un bonificador de mejora en dichas tiradas.

Kusari-gama: esta pequeña hoz se encuentra unida a un trozo de cadena. Se trata de un arma exótica con alcance. Puede golpear a un oponente que esté a 10' de distancia. Además de esto, y a diferencia de otras armas con alcance, puede utilizarse contra un enemigo adyacente. Se puede usar exactamente igual que una cadena armada (consulta el *Manual del jugador*) en los ataques de derribo, desarmando a los enemigos, y aplicando el modificador de Destreza de quien la maneja en las tiradas de ataque, en lugar de su modificador de Fuerza.

Katana: aunque funcionalmente es como una espada bastarda, esta espada es el arma no mágica con más calidad que existe. Está considerada como un arma de gran calidad y garantiza a su portador un +1 a las tiradas de ataque. Una katana es demasiado grande para usarse a una mano sin un entrenamiento especial; por tanto, es un arma exótica. Una criatura de tamaño Mediano puede usar la katana a dos manos como un arma marcial o una criatura Grande puede utilizarla a una mano de la misma manera. Si posee la Competencia con arma exótica (katana), una criatura Mediana puede utilizarla a una mano. El bonificador por arma de gran calidad en las tiradas de ataque no se apila con un bonificador de mejora en dichas tiradas.

Otros elementos asiáticos: el DM diseña su mundo, llenándolo con señores feudales que sirven a otros señores feudales más poderosos que están por encima de ellos y, al mismo tiempo, gobiernan a quienes ostentan un estatus inferior al suyo. Los monasterios son comunes, con monjes que están al lado de los clérigos como representantes del ensalzamiento espiritual. Ciertas artes, como la poesía, el teatro, y las bellas artes, son de gran importancia para la sociedad (lo que resulta irónico, ya que se ha deshecho del bardo), y así el entretenimiento se convierte en una aptitud que casi cualquier personaje necesita para tener éxito en la campaña.

TECNOLOGÍA

La tecnología define una ambientación casi tanto como la cultura. Si la pólvora es accesible, el mundo se transforma. De repente, un plebeyo con un fusil se convierte en una seria amenaza para un soldado con armadura, y las altas murallas de un castillo no representan ninguna seguridad contra su toma lo que, al mismo tiempo, hace a la gente menos elitista y aislacionista.

Tecnología rudimentaria

Una campaña ambientada en un mundo de la Edad de Bronce, donde las armas son más bastas y las armaduras están menos avanzadas; incluso un mundo en la Edad del Hielo/Edad de Piedra, donde el metal es poco accesible (o no lo es en absoluto), puede ser muy interesante. En estos tipos de campaña, la supervivencia se convierte en el tema central, desde el momento que el encontrar comida y mantenerse caliente se convierten de repente en tareas mucho más arduas. Podrían no existir tiendas en las cuales comprar mercancías (particularmente en una campaña en la Edad del Hielo/Edad de Piedra) o incluso lugares seguros donde pasar la noche. Matar a una bestia enorme no representará sólo una victoria, sino también algo de carne que comer, pieles o cuero para vestir y huesos que transformar en armas y herramientas.

Edad de Piedra: los ataques realizados con armas hechas de hueso o piedra sufren un penalizador de –2 en las tiradas de ataque y daño (aunque el daño mínimo es 1). Las culturas de la Edad de Piedra no fabrican cotas de mallas de piedra ni hueso, emplean armaduras de cuero, acolchadas, de madera o de hueso. Históricamente, sólo existen un par de excepciones a esta regla, y dichas armaduras están todas hechas de bronce.

El hueso tiene una dureza de 6, y 10 puntos de golpe por pulgada de grosor. La piedra tiene una dureza de 8, y 15 puntos de golpe por pulgada de grosor.

Edad de Bronce: las armas de bronce, a pesar de ser claramente inferiores a las de acero, no son tan malas como las de piedra o hueso. Los ataques realizados con armas de bronce sufren un penalizador de –1 en las tiradas de ataque y daño (aunque el daño mínimo es 1). Los escudos de bronce ofrecen el mismo valor defensivo que los de acero, y su coste y peso son iguales. Sin embargo, un escudo de bronce tiene una dureza de 9 (en comparación con uno de acero, que tiene 10). Un escudo pequeño de bronce tiene 7 puntos de golpe, y uno grande 14. A pesar de que el bronce es relativamente blando, y esto disminuye su utilidad al confeccionar armas, permite crear corazas muy elaboradas. El bonificador de armadura de una coraza de bronce es 1 punto inferior al de una de acero (+4), pero su bonificador máximo por Destreza también es 1 punto más elevado (nuevamente +4).

El bronce posee una dureza de 9, y 20 puntos de golpe por pulgada de grosor.

Aumentar el nivel tecnológico

A la inversa, un DM podría adelantar la base pseudohistórica del juego unos pocos cientos de años y situar su campaña en una ambientación renacentista. Esto le permitiría incorporar armas y quizás algo más de equipo de una época más moderna de la historia. Podrían estar disponibles relojes, globos de aire caliente, imprentas e incluso rudimentarias máquinas de vapor. Sin embargo, de mayor importancia para los PJs serían las nuevas armas (consulta la tabla 5–4: armas renacentistas), que se describen a continuación.

TABLA 5–3: ARMAS ASIÁTICAS

Armas simples	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Armas a distancia							
Cerbatana	1 po	1	1	×2	10'	2 lb	Perforante
Dardos de cerbatana (20)	1 po	—		—	—	[1]	—
Armas marciales							
Armas cuerpo a cuerpo ligeras							
Wakizashi[2]	300 po	1d4	1d6	19-20/×2	—	3 lb	Cortante
Armas exóticas							
Armas cuerpo a cuerpo ligeras							
Kusari-gama[3]	10 po	1d4	1d6	×2	—	3 lb	Cortante
Armas cuerpo a cuerpo a una mano							
Katana[4]	400 po	1d8	1d10	19-20/×2	—	6 lb	Cortante

[1] El peso es inapreciable.
[2] Salvo que se indique, el wakizashi se considera una espada corta de gran calidad.
[3] Este arma tiene alcance.
[4] Salvo que se indique, la katana se considera una espada bastarda de gran calidad.

TABLA 5–4: ARMAS RENACENTISTAS

Armas exóticas (armas de fuego)	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Armas a distancia a una mano							
Pistola	250 po	1d8	1d10	×3	50'	3 lb	Perforante
Armas a distancia a dos manos							
Mosquete	500 po	1d10	1d12	×3	150'	10 lb	Perforante

Armas explosivas[1]	Precio	Daño	Radio de explosión	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Bomba	150 po	2d6	5'	10'	1 lb	Fuego
Bomba de humo	70 po	Humo	[2]	10'	1 lb	—

[1] Para usarlas, no hace falta tener competencia con bombas ni bombas de humo.
[2] Consulta la descripción.

Armas de fuego renacentistas: las armas de fuego deberían ser tratadas como cualquier otra arma de proyectil a distancia. La Competencia con arma exótica (armas de fuego), garantiza a una criatura competencia con todas las armas de fuego; de no tenerla, las tiradas de ataque sufrirán un penalizador de –4.

Pólvora: aunque la pólvora arde (1 onza se consume en 1 asalto e ilumina igual que un cetro solar) o incluso explota bajo condiciones adecuadas, se utiliza principalmente para propulsar una bala fuera del cañón de una pistola o fusil, o para formar parte de una bomba (ver más adelante). Se necesita una onza de pólvora para disparar una bala. La pólvora se vende en barriletes (con capacidad para 15 libras y con un peso total de 20 libras, y un valor de 250 po la unidad) y en cuernos para pólvora que la salvaguardan del agua (con una capacidad y un peso total de 2 libras, y un precio de 35 po por un cuerno repleto de pólvora). Si la pólvora se moja, no puede usarse.

Balas: este tipo de proyectiles de plomo, grandes y redondos, se venden en bolsas de 10, por 3 po. Una bolsa de balas pesa 2 libras.

Pistola: este arma de fuego permite un solo disparo y para recargarla hace falta una acción estándar.

Mosquete: el mosquete permite un solo disparo y para recargarlo hace falta una acción estándar.

Armas explosivas renacentistas: no hace falta competencia para usar estos explosivos. Para lograr impactar con una de estas armas es necesario realizar con éxito un ataque de toque a distancia, dirigido contra una casilla. Un impacto directo con un arma explosiva implica que el arma ha alcanzado a la criatura a la que iba dirigida y que todos los que estén dentro del radio de explosión, incluyendo esa criatura, sufren el daño indicado.

Aunque el explosivo no acierte, sigue cayendo en algún lugar. Tira 1d8 para determinar la dirección en la que se desvía el tiro, el 1 indica que vuelve hacia el lanzador, y de 2 a 8 se cuenta en el sentido de las agujas del reloj, alrededor de la casilla objetivo (consulta el diagrama oportuno en el *Manual del jugador*). Después, cuenta 1 casilla más allá de la que era objetivo por cada incremento de distancia del ataque.

Bomba: esta bomba redonda de pólvora debe encenderse antes de ser lanzada, y encenderla se considera una acción de movimiento. El explosivo inflige 2d6 puntos de daño por fuego. Los se hallen dentro del radio de explosión pueden realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para sufrir sólo la mitad del daño.

Bomba de humo: esta bomba cilíndrica debe encenderse antes de ser lanzada, y encenderla se considera una acción de movimiento. Dos asaltos después de encenderla, este explosivo inocuo genera una nube de humo de 20' de radio (como un conjuro de *nube brumosa*). Un viento moderado (≥11 mph) dispersará el humo en 4 asaltos, mientas que uno fuerte (≥21 mph) lo hará en tan solo 1 asalto.

Tecnología actual y futurista

También podrías crear una ambientación con una tecnología muy avanzada. Puede que una nave espacial proveniente de una civilización mucho más desarrollada aterrizara o se estrellara en tu mundo de campaña. El impacto podría haber sucedido hace mucho tiempo y la nave espacial se habría acabado convirtiendo en un dungeon muy especializado y misterioso, donde encontrásemos una clase especial de magia (tecnología avanzada) y de monstruos (extraterrestres y robots que sobrevivieron al accidente). O quizás la civilización avanzada era nativa del mundo de campaña pero desapareció hace tiempo, dejando atrás restos de sus antiguas ciudades repletas de extraños secretos, que ahora se han convertido en lugares de aventura. En este tipo de campañas, podrías decidir que muchas de las extrañas criaturas que se encuentran en el mundo son el producto de una antigua ingeniería genética. Otra posibilidad sería que algunos miembros de una civilización avanzada hubieran llegado a tu mundo de campaña con su ciencia avanzada y se hubieran acabado convirtiendo en protectores o señores supremos, y compartieran en pequeñas dosis su tecnología con aquellos que les sirvieran bien.

No importa la excusa que utilices para introducir objetos de tecnología avanzada en tus partidas, lo importante es que siempre deberían ser tratados como objetos mágicos muy raros o artefactos (difíciles o imposibles de reproducir). Considerarlos artefactos (consulta la página 277) es lo más aconsejable. No deberían dominar el juego, pero podrían servir como distracción ocasional. Es bastante divertido para algunos jugadores que alguna vez sus personajes utilicen un arma muy potente contra un dragón, en lugar de una espada, y puede resultar bastante divertido encontrarse con un robot de guerra en un dungeon en lugar de con una banda de trolls. Pero en un juego de fantasía, la mayoría de los jugadores no quieren que esto suceda a diario.

Algunas armas con tecnología avanzada se detallan más adelante. Estas armas no tienen especificado el coste, porque no pueden ser manufacturadas. Sólo pueden ser encontradas como artefactos.

Las estadísticas de estas armas también te muestran cómo puedes definir el impacto en tu campaña de aquellas cosas con las que quizás no sepas qué hacer. Dado que probablemente tienes una buena idea de cómo es una pistola, o un láser, puedes contemplar esas situaciones con bastante fundamento. Por ejemplo, podrías querer desarrollar una trampa que dispare grandes agujas rápidamente. Podrías utilizar las estadísticas de un fusil de repetición o extrapolarlas de aquello que tu quieras. Cuando describas la trampa, incluso podrías describírsela a los jugadores diciendo que es parecida a una ametralladora, para que lo entiendan mejor.

TABLA 5–5: ARMAS MODERNAS

Armas exóticas (armas de fuego)	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Armas a distancia a una mano						
Pistola automática	2d4	2d6	×2	40'	3 lb	Perforante
Revólver	2d6	2d8	×2	30'	3 lb	Perforante
Armas a distancia a dos manos						
Fusil de caza	2d8	2d10	×2	80'	8 lb	Perforante
Fusil automático	2d6	2d8	×2	80'	8 lb	Perforante
Escopeta	2d6	2d8	×2	30'	7 lb	Perforante
Mortero	[1]	[1]	—	70'	7 lb	—

[1] Dispara granadas de fragmentación o de humo (consultar la tabla de explosivos que hay a continuación).

Explosivos[1]	Daño	Radio de explosión	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Dinamita	3d6[2]	5'[2]	10'	1 lb.	Contundente
Granada de fragmentación	4d6	20'	10'	1 lb.	Cortante
Granada de humo	Humo	20'	10'	2 lb.	—

[1] Para utilizar dinamita o granadas no es necesario poseer competencia.

[2] Consulta la descripción.

TABLA 5–6: ARMAS FUTURISTAS

Armas exóticas (armas de fuego)	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo de daño
Armas a distancia a una mano						
Pistola láser	3d4	3d6	×2	40'	2 lb.	—
Armas a distancia a dos manos						
Fusil antimateria	6d6	6d8	×2	120'	10 lb.	—
Fusil láser	3d6	3d8	×2	100'	7 lb	—
Lanzallamas	3d4[1]	3d6[1]	—	20'	8 lb.	Fuego

[1] Consulta la descripción.

El nuevo Juego de Rol *d20 Moderno*, compatible con D&D y diseñado para jugar aventuras en la época actual, incluye una información mucho más exhaustiva sobre las armas de fuego y otro equipo de alta tecnología.

Armas de fuego modernas: las armas de fuego deberían tratarse como las demás armas de proyectiles a distancia. La dote Competencia con arma exótica (armas de fuego) garantiza a una criatura competencia con todas las armas de fuego; de no tenerla, sufrirá un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque.

Munición: las armas de fuego modernas utilizan balas muy parecidas a las que empleaban los renacentistas. Diez balas pesan 1 lb., y un cargador de balas para pistola automática pesa 1/2 lb.

Las nuevas armas de la tabla 5–5: armas modernas, se describen a continuación.

Pistola automática: una automática puede disparar 15 veces antes de tener que ser recargada y es posible atacar más de una vez por asalto con ella, si quien la usa es capaz de realizar múltiples ataques. Sacar un cargador vacío e insertar otro nuevo se considera una acción de movimiento.

Revólver: un revólver puede disparar cinco veces antes de tener que ser recargado (lo que requiere una acción de asalto completo).

Fusil de caza: un fusil de caza puede disparar seis veces antes de tener que ser recargado (lo que requiere una acción de asalto completo).

Fusil automático: un fusil automático puede disparar 30 veces antes de tener que ser recargado. Sacar un cargador vacío e insertar otro nuevo se considera una acción de movimiento. Como ataque, un fusil automático puede optar por lanzar una ráfaga de diez balas en una zona de 10'. Si el atacante logra una tirada de ataque contra CA 10, todos los que se encuentren en dicha zona tendrán que superar una salvación de Reflejos contra CD 15 o sufrir el daño del arma.

Escopeta: este tipo de arma funciona mejor en la corta distancia. En los ataques con éxito se sufre un penalizador de –1 en la tirada de daño por cada incremento de distancia con el que se haya efectuado el ataque. Puede disparar seis veces (*NdC: entonces, es una escopeta de corredera, no de caza*) antes de tener que ser recargada (lo que requiere una acción de asalto completo). El arma utiliza cartuchos de escopeta, que son de forma cilíndrica y llevan incorporado un percutor en la base. Contienen una mezcla de pólvora y pequeñas bolas de plomo (*NdC: perdigones*).

Mortero: un mortero puede lanzar granadas de fragmentación o de humo utilizando su alcance como distancia de tiro, pero debe ser recargado cada vez que dispara (lo que requiere una acción estándar). Este arma se compone de un tubo sujeto a un trípode metálico y equipado con una mira. Una sola granada de fragmentación o de humo se desliza fácilmente dentro del tubo.

Explosivos modernos: estas "armas" deflagradoras funcionan exactamente igual que las renacentistas (consultar más atrás) a la hora de determinar su utilización y lo que sucede si fallan su objetivo.

Dinamita: estos cilindros cortos y delgados de material explosivo cuentan con una mecha que debe encenderse antes de lanzarlos o colocarlos. Encender un cartucho de dinamita es una acción de movimiento, y el estallido se produce en el mismo asalto o algún tiempo después (según la longitud de la mecha). El explosivo tiene un radio de explosión de 5' e inflige 2d6 puntos de daño contundente. Los que se encuentren dentro del radio de la explosión pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos (CD 15) para mitad del daño.

Es posible unir varios cartuchos de dinamita para que estallen al mismo tiempo. Cada cartucho adicional aumenta el daño en 1d6 (máximo 10d6) y el radio de explosión en 5' (máximo 20').

Granada de fragmentación: una granada de fragmentación se parece a un huevo grande, que a veces se coloca sobre un mango de 1' de largo con pequeñas aletas. Si se lanza, se utiliza su incremento de distancia, pero si se dispara desde un mortero, utiliza el incremento de distancia del arma. Las granadas de fragmentación son explosivos antipersonales avanzados que causan daño cortante en un radio de 20'. Los que se encuentren dentro del radio de explosión pueden hacer una salvación de Reflejos de CD 15 para mitad del daño.

Granada de humo: una granada de humo se parece a un cilindro achaparrado, que a veces se coloca sobre un mango de 1' de largo con pequeñas aletas. Si se lanza se utiliza su incremento de distancia, pero si se dispara desde un mortero, utiliza el incremento de distancia del arma. Un asalto después de aterrizar o golpear a su objetivo, este explosivo inocuo emite una nube de humo (como el conjuro de *nube brumosa*) en un radio de 20'. Un viento moderado (≥11 mph) dispersa el humo en 4 asaltos, mientras que uno fuerte (≥21 mph) lo hará en 1 asalto.

Armas futuristas: las armas futuristas son tratadas igual que cualquier otra arma de proyectiles a distancia, pero el tipo de daño que infligen es especial. La dote Competencia con arma exótica (futurista) da a una criatura competencia con todas las armas futuristas; de no tenerla, se sufrirá un penalizador de –4 en todas las tiradas de ataque.

Las nuevas armas que aparecen en la tabla 5–6: armas futuristas, se describen a continuación.

Pistola láser: una pistola láser dispara 50 veces antes de que haga falta recargarla con una nueva fuente de energía (que pesa 1 lb.), y tiene una cadencia de tiro igual al número de ataques del usuario. Recargar el arma es una acción de movimiento.

Fusil antimateria: un fusil antimateria es un arma devastadora de corto alcance que puede dispararse una vez por asalto. Contiene una fuente de energía (que pesa 1 lb.) que se agota tras efectuar dos disparos. Recargar el arma es una acción de movimiento.

Fusil láser: un fusil láser dispara 30 veces antes de que haga falta recargarlo con una nueva fuente de energía (que pesa 1 lb.), y tiene una cadencia de tiro igual al número de ataques del usuario. Recargar el arma es una acción de movimiento.

Lanzallamas: un lanzallamas sólo puede dispararse una vez por asalto. A diferencia de otras armas a distancia, ésta causa daño en todas las casillas atravesadas por un chorro de 5' de ancho, que se extiende hasta el alcance máximo del lanzallamas (200'). Alberga una unidad de combustión que contiene el combustible suficiente para 10 disparos. Para colocar una unidad nueva se necesita una acción de asalto completo.

AVENTURAS EN OTROS PLANOS

Cuando los personajes alcanzan niveles superiores, sus posibilidades se extienden a otras dimensiones de la realidad (que llamamos planos de existencia). Es posible que los PJs rescaten a un amigo de las malignas profundidades del Abismo, o naveguen por las resplandecientes aguas del río Océano. Puede que alcen sus jarras con los amistosos gigantes de Ysgard, o se enfrenten al caos del Limbo para encontrar a un marchito sabio githzerai.

En el mundo del juego D&D, los planos de existencia dan forma a su cosmología, que es de lo que trata esta sección. Estos planos son lugares extraños y por lo general peligrosos, y los más raros son completamente distintos al que se conoce como "mundo real". Aunque las aventuras planarias pueden resultar peligrosas, también pueden estar llenas de maravillas. Los personajes pueden llegar a visitar un plano formado exclusivamente de fuego sólido, o poner a prueba su coraje en un campo de batalla donde los caídos resucitan cada vez que despunta el alba.

Puesto que los conjuros necesarios para llegar a otros planos son todos de 6.º nivel o superior, las aventuras planarias son territorio casi exclusivo de los PJs de alto nivel. Los demás planos no sólo están repletos de ajenos poderosos, sino que poseen mortíferas condiciones que únicamente los aventureros mejor preparados son capaces de soportar.

La cosmología del D&D está formada por 27 planos de existencia, que abarcan cualquier posibilidad, desde la normalidad del plano Material (el mundo real) hasta la serenidad del plano Astral, pasando por la intensa maldad de los Nueve infiernos. Esta sección describe los rasgos y características que algunos planos tienen en común, y muestra una breve descripción de cada plano que incluye un posible lugar de aventura.

¿QUÉ ES UN PLANO?

Los planos de existencia son distintas realidades entre las que hay tejidas conexiones. Excepto en zonas de enlace poco habituales cada plano es, en sí, su propio universo y posee sus propias leyes naturales. Los planos están poblados por las más poderosas variedades de criaturas, tanto familiares como únicas, que se han adaptado a las extrañas condiciones que les rodean.

Los planos se dividen en varias categorías básicas: el plano Material, los planos Transitivos, los planos Interiores, los planos Exteriores y los semiplanos.

El plano Material: este es el plano con el que los personajes están más familiarizados y generalmente es el "punto de partida" de una campaña normal de D&D. De todos los que existen, el plano Material suele ser el que más se parece a la Tierra y en él se aplican las mismas leyes naturales que en nuestro propio mundo real. Aunque el plano Material es un lugar confortable para los PJs, también puede resultar un entorno peligroso para muchos seres nativos de otros planos que se encuentran en él, al menos temporalmente (quizás como resultado de un conjuro de *convocar monstruo*, o efecto mágico similar).

Los planos Transitivos: estos tres planos tienen en común una característica importante: se utilizan para ir de un sitio a otro. El plano Astral está comunicado con todos los demás planos, mientras que el Etéreo y el de la Sombra sirven como medio de transporte dentro del plano Material, con el que están conectados. En estos planos se produce la interacción más numerosa con el plano Material y suele accederse a ellos mediante diversos conjuros. También cuentan con sus propios moradores.

Los planos Interiores: estos seis planos son representaciones de las piedras angulares básicas del universo. Cada uno está formado a partir de un único elemento o tipo de energía, que destaca abrumadoramente por encima de los otros. Los nativos de un plano Interior determinado están hechos de la misma energía o elemento que el propio plano.

Los planos Exteriores: los dioses moran en los planos Exteriores, al igual que criaturas como los celestiales, los demonios y los diablos. Cada uno de los 17 planos Exteriores posee un alineamiento, para representar una perspectiva moral o ética determinada, y los nativos de cada uno de ellos suelen comportarse de acuerdo con el alineamiento de dicho lugar. Los planos Exteriores también son el último lugar de reposo de las almas del plano Material, independientemente de que este reposo final suponga una sosegada introspección o una condenación eterna.

Los semiplanos: en esta amplia categoría se incluyen todos los espacios extradimensionales que actúan como los planos, pero tienen un tamaño finito y una accesibilidad limitada. Los demás tipos de planos poseen, en teoría, un tamaño infinito, pero un semiplano podría abarcar tan sólo unos cuantos centenares de pies. El acceso a los semiplanos también puede estar restringido a unas zonas concretas (como un portal permanente) o a situaciones determinadas (como una época del año o una condición atmosférica). Algunos semiplanos son fruto de poderosas fuerzas mágicas, los hay que se desarrollan de forma natural, y otros surgen por voluntad de los dioses.

En la cosmología del D&D, también conocida como la Gran rueda, los planos están conectados de forma específica, tal y como se representa en el esquema de la página 153 (en él no se incluyen los semiplanos porque su ubicación, e incluso la existencia de estos espacios extradimensionales, cambia constantemente).

RASGOS PLANARIOS

Cada plano de existencia posee sus propias condiciones (las leyes naturales que se aplican en su universo).

Los rasgos planarios se dividen en varias áreas generales. Todos los planos poseen los siguientes tipos de rasgos:

Rasgos físicos: son los que rigen las leyes físicas y la naturaleza del plano, incluidos el funcionamiento de la gravedad y del tiempo.

Rasgos elementales y de energía: determinan el predominio de una fuerza elemental o energía concreta.

Rasgos de alineamiento: del mismo modo que los personajes pueden ser legales neutrales o caóticos buenos, muchos planos están sujetos a una perspectiva moral o ética determinada.

Rasgos mágicos: la magia funciona de forma diferente de un plano a otra, y estos rasgos establecen los límites de lo que puede o no hacer.

Rasgos físicos

Las dos leyes naturales más importantes que están reguladas por los rasgos físicos son el funcionamiento de la gravedad y el transcurrir del tiempo. Los demás rasgos físicos tienen que ver con el tamaño y forma de un plano, y con el grado de facilidad con que se puede alterar su naturaleza.

Gravedad: la dirección del empuje de la gravedad puede ser inusual, y puede variar incluso dentro del mismo plano.

Gravedad normal: muchos planos poseen una gravedad similar a la del plano Material. Es decir, si algo pesa 10 lb. en el plano Material, seguirá pesando lo mismo en otro el plano. Se aplican las reglas habituales en las puntuaciones de característica, capacidad de carga e impedimenta. A menos que se diga lo contrario, los planos de la cosmología de D&D están sujetos a las condiciones de la gravedad normal.

Gravedad alta: en un plano con este rasgo, la gravedad es mucho más intensa que en el plano Material. Debido a esto, las pruebas de Equilibrio, Nadar, Piruetas, Saltar y Trepar sufren un penalizador de circunstancia de –2, igual que todas las tiradas de ataque. El peso de todos los objetos se dobla, lo que puede afectar a la velocidad de un personaje, y el alcance de las armas se reduce a la mitad. Las puntuaciones de Fuerza y Destreza de un personaje no se ven afectadas.

Los personajes que sufran caídas en un plano con gravedad alta, sufrirán 1d10 puntos de daño por cada 10' caídos, hasta un máximo de 20d10.

Ingrávido: en un plano con este rasgo, los seres flotan sin más en el aire, a menos de que dispongan de otros medios que otorguen una dirección al empuje de la gravedad (como la magia o la fuerza de voluntad).

Gravedad direccional objetiva: en un plano con este rasgo, la fuerza de la gravedad es igual que en el plano Material, pero la dirección no es la tradicional "hacia abajo" al suelo. Puede ser en dirección a cualquier objeto sólido, hacia un ángulo de la superficie del propio plano, o incluso hacia arriba, dando lugar a un mundo donde todos tendrían que estar colgados como lámparas o caer hacia el vacío.

Además, la gravedad direccional objetiva puede cambiar de un sitio a otro. La dirección hacia donde se "cae" puede variar, y es posible que los seres descubran de repente que están cayendo hacia arriba (como en el conjuro *invertir gravedad*) o andando por las paredes.

En los planos con gravedad direccional objetiva, los viajeros suelen ser cautos, ya que nadie quiere descubrir por el método doloroso que el pasillo de 100' de largo que tiene delante se ha convertido en un foso de 100' de profundidad.

Gravedad direccional subjetiva: en un plano con este rasgo, la fuerza de la gravedad es igual que en el plano Material, pero cada ser escoge la dirección de su empuje. En un plano de estas características la gravedad no se ejerce sobre objetos sueltos ni criaturas sin conciencia. Un entorno de este tipo puede llegar a resultar absolutamente desorientador para los recién llegados, pero resulta común en planos "sin peso", como el del aire.

En un plano con gravedad direccional subjetiva, los personajes pueden moverse con normalidad a lo largo de una superficie sólida si se imaginan el "hacia abajo" cerca de sus pies. Si está suspendido en medio del aire, un personaje "vuela" con sólo escoger hacia dónde es "hacia abajo" y "cayendo" en esa dirección. Un ser "cae" 150' en el primer asalto y 300' en cada uno de los siguientes. El movimiento sólo puede ser en línea recta, y para que alguien se detenga ha de frenar su propio movimiento, cambiando la dirección que ha escogido como "abajo" (de nuevo, moviéndose 150' en el primer asalto y 300' en los siguientes).

Es necesaria una prueba de Sabiduría de CD 16 para designar una nueva dirección para la gravedad como acción gratuita (esta prueba se puede realizar una vez por asalto). Los personajes que fallen la prueba reciben un bonificador de +6 en las siguientes, hasta que logren superarla.

Tiempo: la velocidad del fluir del tiempo puede variar en diferentes planos, aunque dentro de un mismo plano se mantiene constante. El tiempo cobra importancia cuando alguien se mueve de un plano a otro, aunque para el viajero sigue transcurriendo a la misma velocidad.

Dicho de otro modo, el tiempo siempre es subjetivo para quien lo experimenta. Si alguien se queda detenido en un lugar durante un año a causa de la magia, cuando se termine ese tiempo, pensará que tan sólo han pasado unos segundos, mientras que para todos los demás habrá pasado un año.

La misma subjetividad se aplica a distintos planos. Es posible que los viajeros se den cuenta de que recuperan o pierden tiempo a medida que se mueven entre los planos, pero, desde su punto de vista, el tiempo siempre pasará de forma natural.

Tiempo normal: este rasgo describe el modo en que transcurre el tiempo en el plano Material. En un plano con tiempo normal, una hora es igual que en el plano Material. A menos que se diga lo contrario, los planos de la cosmología de D&D están sujetos a las condiciones del tiempo normal.

Intemporal: en los planos con este rasgo, el tiempo sigue transcurriendo, pero sus efectos se atenúan. Consulta la descripción del plano Astral, en la página 154, para ver un ejemplo de cómo puede afectar el rasgo de intemporal a ciertas actividades y condiciones como el hambre, la sed, el envejecimiento, los efectos del veneno, y la sanación.

El peligro de un plano intemporal reside en el hecho de que cuando alguien lo abandona y entra en otro en el que el tiempo transcurre de la forma habitual, las condiciones como el hambre y el envejecimiento se aplican retroactivamente. Un personaje que no haya comido nada en una década en un plano intemporal, tendrá un hambre voraz, y uno que se haya quedado "atrapado" a la edad de 20 durante 50 años, pasará a tener 70 en un parpadeo. Las historias del folclore tradicional hablan de lugares donde los héroes viven varios siglos y se convierten en polvo tan pronto como se marchan.

Forma y tamaño: la forma y tamaño de los planos varía entre uno y otro. La mayoría (entre ellos todos los que pertenecen a la cosmología del D&D) son infinitos o, al menos, tan grandes que bien podrían serlo.

Infinito: los planos con este rasgo se extienden de forma interminable, aunque pueden albergar elementos finitos en su interior (por ejemplo, mundos esféricos). También pueden consistir en una expansión que avanza hacia ambos lados, como un mapa que se extiende eternamente.

Rasgos mórficos: este rasgo mide la facilidad con que se puede alterar la naturaleza básica de un plano. Algunos planos responden al pensamiento inteligente, mientras que otros tan sólo pueden ser manipulados por criaturas de enorme poder. También los hay que experimentan respuestas ante los esfuerzos físicos o mágicos.

Morfología alterable: en un plano con este rasgo, los objetos permanecen en su lugar (y siguen siendo lo que son) a menos que se vean afectados por una fuerza física o por la magia. En un plano alterable se puede construir un castillo, reanimar una estatua o plantar una cosecha, modificando el entorno cercano a través de un esfuerzo reconocible. Salvo que se diga lo contrario, todos los planos de la cosmología de D&D (a excepción de los Exteriores) poseen este rasgo.

Altamente mórfico: las características de un plano con este rasgo cambian con tanta frecuencia que resulta difícil conseguir que una zona en particular se mantenga estable. Estos planos reaccionan drásticamente ante determinados conjuros, el pensamiento inteligente o la fuerza de la voluntad, mientras que otros cambian sin razón aparente. En la cosmología de D&D, el Limbo es un plano altamente mórfico.

Divinamente mórfico: algunos seres únicos específicos (los dioses y grandes poderes similares) tienen la aptitud de alterar los objetos, las criaturas y el paisaje de los planos con este rasgo. Los personajes normales consideran que estos planos son parecidos a los alterables, puesto que pueden ser afectados por conjuros y el esfuerzo físico, pero los dioses son capaces de hacer que estos lugares cambien de forma drástica e instantánea, levantando grandes reinos sin esfuerzo alguno. Todos los planos Exteriores, salvo el Limbo, son divinamente mórficos, razón por la que los dioses viven allí.

Rasgos elementales y de energía

En la cosmología de D&D, todas las cosas están creadas a partir de la unión de cuatro elementos básicos y dos tipos de energía. Los elementos son tierra, aire, fuego y agua, y las energías, positiva y negativa.

En el plano Material, estos elementos y energías están en armonía, ya que todos están presentes en él. Cada plano Interior está dominado por un elemento o tipo de energía. Existen otros planos que pueden mostrar distintos aspectos típicos de este rasgo. En la cosmología del D&D hay numerosos planos que carecen de rasgos elementales o de energía. En la descripción de un plano tan sólo se mencionan estos rasgos cuando forman parte de él.

Predominio de agua: los planos con este rasgo son en su mayoría líquidos. Probablemente, los visitantes que no sean capaces de respirar en el agua o alcanzar una bolsa de aire terminarán ahogándose (consulta la página 303). Las criaturas del subtipo fuego se sienten extremadamente incómodas en los planos con este rasgo, y las que están hechas de este elemento, como los elementales de fuego, sufren 1d10 puntos de daño por asalto.

Predominio de aire: espacio abierto en su mayoría, los planos con este rasgo tan sólo contienen un puñado de piedras flotantes u otros elementos. Por lo general su atmósfera es respirable, aunque un plano de estas características también puede albergar nubes de gas tóxico. Aunque no sufren ningún daño real, las criaturas del subtipo tierra (como los elementales de tierra) se sienten incómodas en planos con predominio de aire, ya que apenas contienen tierra natural con la que estar en contacto, si la hay.

Predominio de fuego: los planos con este rasgo están formados por llamas que arden continuamente sin agotar su fuente de combustión. Los planos con predominio de fuego resultan extremadamente peligrosos para los seres del plano Material, y los que no posean resistencia o inmunidad contra el fuego se consumirán rápidamente. La madera, el papel y la tela que estén desprotegidos, así como otros materiales inflamables, arderán casi de inmediato, y los personajes que lleven puesta una vestimenta inflamable sin protección también lo harán (consulta la página 304). Además de esto, los seres sufrirán 3d10 puntos de daño a causa del fuego por cada asalto que permanezcan en un plano de estas características. Las criaturas del subtipo agua se sienten extremadamente incómodas en los planos con este rasgo, y las que están hechas de este elemento, como los elementales de agua, sufren el doble de daño por asalto.

Aunque estas características son aplicables a cualquier zona del plano Elemental del fuego, las condiciones son mucho peores en lugares como fo-

sos de lava, ríos de magma y arroyos volcánicos. En la cosmología de D&D, existen zonas en algunos planos Exteriores de alineamiento maligno en las que también predomina el fuego y, dentro de ellas, también pueden encontrarse lugares especialmente peligrosos.

Predominio de tierra: los planos con este rasgo son sólidos en su mayor parte. Los viajeros que llegan corren el riesgo de asfixiarse (consulta la página 303), si no dan con una gruta u otra cavidad del terreno. Y lo que es peor, los seres que no posean la aptitud de excavar quedarán enterrados en la tierra y tendrán que salir a la superficie cavando como puedan (5' por turno). Aunque no sufren ningún daño real, las criaturas del subtipo aire (como los elementales de aire) se sienten incómodas en planos con predominio de tierra, ya que los consideran lugares opresivos y claustrofóbicos.

Predominio positivo: los planos con este rasgo se caracterizan por poseer una vida exuberante. Las dos clases de rasgos de predominio positivo son: predominio positivo menor y predomino positivo mayor.

Un plano de predominio positivo menor es una bulliciosa explosión de vida en todas sus formas. Los colores son más brillantes, el fuego es más caliente, los ruidos son más altos y las sensaciones son más intensas, debido a la energía positiva que invade el plano. Todos los seres que se encuentren en un plano de predominio positivo ganan curación rápida 2 como aptitud extraordinaria.

En los planos con predominio positivo mayor la situación es incluso más excesiva. Las criaturas que se hallen en un plano de estas características deben superar una salvación de Fortaleza contra CD 15 o quedar cegadas durante 10 asaltos a causa del resplandor que emana el entorno. Tan sólo por encontrarse en el plano se gana curación rápida 5 como aptitud extraordinaria. Además, quienes tengan los puntos de golpe completos ganarán 5 más adicionales de forma temporal por asalto. Estos puntos de golpe adicionales desaparecen 1d20 asaltos después de que la criatura abandone el plano. Sin embargo, los seres deben superar una salvación de Fortaleza contra CD 20 cada asalto que estos puntos de golpe adicionales excedan de su total normal. Si falla la salvación, la criatura estallará en un torbellino de energía que la matará.

El conjuro *protección contra la energía positiva* evita que su objetivo gane la aptitud extraordinaria de curación rápida, corra el riesgo de quedar cegado o reciba los puntos de golpe adicionales mientras permanezca en un plano con predominio positivo.

Predominio negativo: los planos con este rasgo son extensos yermos vacíos que absorben la vida de los viajeros que se aventuran en ellos. Suelen ser lugares solitarios y malditos, carentes de color, y azotados por vientos que arrastran los débiles lamentos de quienes perdieron allí sus vidas. Tal y como sucede con los planos con predominio positivo, los de predominio negativo pueden ser mayores o menores. En los planos con predominio negativo menor, los seres vivos sufre 1d6 puntos de daño por asalto, y cuando sus puntos de golpe llegan a 0 o menos, se convierten en cenizas.

La situación en los planos con pedominio negativo mayor es todavía más difícil. Cada asalto, los que se encuentren allí deben superar una salvación de Fortaleza contra CD 25 o ganar un nivel negativo. Si alguien llega a acumular tantos niveles negativos como niveles normales o puntos de golpe, morirá y se transformará en un incorpóreo.

El conjuro *custodia contra la muerte* protege a un viajero contra el daño y la consunción de energía que se sufre en un plano con predominio negativo.

Rasgos de alineamiento

En la cosmología de D&D, cada uno de los planos Exteriores posee una predisposición hacia un determinado alineamiento. La mayoría de los moradores de estos planos adoptan el alineamiento de su hogar, incluidos los seres de gran poder, como los dioses. Además, las criaturas con alineamiento opuesto al del plano lo pasan mal a la hora de tratar con los nativos y las condiciones del lugar.

El rasgo de alineamiento de un plano afecta las relaciones sociales que en él se producen. Los personajes que sigan alineamientos diferentes al de la mayoría de los habitantes, descubrirán que vivir allí les resulta más difícil.

El rasgo de alineamiento está formado por diversos componentes. En primer lugar destacan los morales (bueno o maligno) y éticos (legal o caótico); un plano puede contar con un componente moral, uno ético o uno de cada. En segundo lugar el rasgo específico de alineamiento, que indica si los componentes anteriores resultan poco o muy evidentes.

Alineamiento bueno/alineamiento maligno: estos planos se han decantado por uno de los dos lados en la batalla del bien contra el mal. Un plano no puede ser de alineamiento bueno y maligno al mismo tiempo.

Alineamiento legal/alineamiento caótico: la lucha entre la ley y el caos es el principio básico de estos planos y sus moradores. Un plano no puede ser de alineamiento legal y caótico al mismo tiempo.

Cada componente del rasgo de alineamiento moral/ético cuenta con una identificación que puede ser "levemente" o "fuertemente", para señalar lo poderosa que es la influencia del alineamiento en el plano en cuestión. Por ejemplo, un plano podría ser de alineamiento levemente bueno y fuertemente caótico.

Levemente alineado: las criaturas poseedoras de un alineamiento opuesto al del plano sufren un penalizador de circunstancia de -2 en todas las pruebas basadas en el Carisma. Por ejemplo, en un plano de alineamiento levemente bueno, los personajes malignos nunca consiguen llevarse del todo bien con los nativos.

Fuertemente alineado: en los planos fuertemente alineados, se aplica un penalizador de circunstancia de –2 en todas las pruebas basadas en el Carisma, realizadas por todas las criaturas poseedoras de un alineamiento distinto al del plano (dicho de otro modo: los personajes neutrales también sufren los penalizadores). Además de esto, el penalizador de -2 también afecta a todas las pruebas basadas en la Inteligencia o la Sabiduría: es como si el propio plano se opusiese a ti.

En un plano de alineamiento fuertemente bueno y fuertemente legal, se aplicaría el penalizador de –2 a todos los seres que tuviesen algún rasgo neutral en su alineamiento (igual que a las criaturas malignas o caóticas).

Los penalizadores de los componentes morales y éticos del rasgo de alineamiento se apilan. Un personaje neutral maligno que se encontrase en un plano de alineamiento levemente bueno y fuertemente caótico, sufriría un penalizador de –2 en las pruebas basadas en el Carisma por ser maligno y estar en un plano de alineamiento levemente bueno, y otro penalizador de -2 en las pruebas basadas en la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma por ser neutral y estar en un plano de alineamiento fuertemente caótico. Dicho personaje tendría un penalizador de circunstancia de –4 en las pruebas basadas en el Carisma y otro de –2 en las basadas en la Inteligencia y la Sabiduría.

Alineamiento neutral: un plano de alineamiento levemente neutral no impone penalizadores de circunstancia a nadie. Un lugar de estas características se podría convertir en un punto de encuentro en el que los seres de distintos alineamientos tendrían la oportunidad de reunirse, o un premio que las fuerzas extraplanarias se disputasen en el campo de batalla. En la cosmología de D&D, el plano Exterior conocido como las Tierras exteriores sirve de ejemplo como plano de alineamiento levemente neutral.

En la cosmología de D&D, se considera que el plano Material posee un alineamiento levemente neutral, a pesar de que en algunos puntos puede mostrar grandes concentraciones de mal o bien, al igual que de ley o caos. Por esta causa, a menudo el plano Material se convierte en el campo de batalla de los distintos planos alineados y sus nativos, puede que en un esfuerzo por cambiar el rasgo de alineamiento de este plano.

Rasgos mágicos

El rasgo mágico de un plano señala cómo funciona en él la magia, en comparación a como lo hace en la plano Material. En un plano puede haber lugares determinados (como los que se encuentran bajo el control directo de una deidad) en los que se aplique un rasgo mágico diferente.

Magia normal: este rasgo mágico significa que todos los conjuros y aptitudes sobrenaturales funcionan tal y como se describen. Si no se especifica lo contrario en su descripción, todos los planos de la cosmología de D&D poseen el rasgo de magia normal.

Magia salvaje: en un plano con el rasgo de magia salvaje (como es el caso del Limbo en la cosmología de D&D), los conjuros y las aptitudes sortílegas funcionan de un modo radicalmente distinto y, en ocasiones, peligroso. Siempre que se emplee un conjuro o una aptitud sortílega en un plano de estas características existe la posibilidad de que las cosas salgan mal. Para que la magia funcione correctamente, el lanzador debe realizar una prueba de nivel (CD 15 + el nivel del conjuro o efecto). En el caso de las aptitudes sortílegas, para la prueba de nivel de lanzador utiliza el nivel o los DG de la criatura que emplea la aptitud, y el nivel de la aptitud sortílega para fijar la CD que tendrá dicha prueba.

Si esta prueba no se supera con éxito, significará que sucede algo extraño; tira d% y consulta la tabla que hay a continuación:

d%	Resultado
01–19	El conjuro rebota sobre el lanzador con su efecto habitual. Si el conjuro no puede afectar al lanzador, simplemente falla.
20–23	Un foso circular de 15' de diámetro se abre bajo los pies del lanzador. Su profundidad es de 10' por cada nivel del lanzador.
24–27	El conjuro fracasa, pero sobre el objetivo, u objetivos, comienzan a caer montones de pequeños objetos (de todo tipo, desde flores hasta frutas podridas), que desaparecen tras impactar. El bombardeo permanece durante 1 asalto, y durante este tiempo, los objetivos quedan cegados y deben superar pruebas de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar conjuros.
28–31	El conjuro afecta a un objetivo o a una zona aleatorios. El DM tendrá que escoger un objetivo diferente al azar, de entre los que se encuentren dentro del alcance del conjuro, o centrarlo en un lugar aleatorio, también dentro de su alcance. Para determinar una dirección aleatoria tira 1d8 y cuenta alrededor del punto señalado en el sentido de las agujas del reloj, comenzando hacia el sur. Para determinar la distancia al azar, tira 3d6, y multiplica el resultado por 5' (para los conjuros de corto alcance), 20' (para los de alcance intermedio) u 80' (para los de largo alcance).
32–35	El conjuro funciona con normalidad, pero los componentes materiales no se consumen. El conjuro no desaparece de la memoria del lanzador (se puede volver a utilizar el conjuro preparado o espacio de conjuro). Un objeto no gasta cargas, y el efecto no cuenta contra el límite de usos de un objeto o de una aptitud sortílega.
36–39	El conjuro no funciona. En su lugar, todos los que se hallen a menos de 30' del lanzador (tanto aliados como enemigos) reciben el efecto de un conjuro de sanar.
40–43	El conjuro no funciona. En su lugar, un efecto de *oscuridad profunda* y otro de *silencio* se extienden alrededor del lanzador en un radio de 30', durante 2d4 asaltos.
44–47	El conjuro no funciona. En su lugar, un efecto de *invertir gravedad* se extiende alrededor del lanzador en un radio de 30', durante 1 asalto.
48–51	El conjuro funciona, pero en torno al lanzador surge un remolino de brillantes colores durante 1d4 asaltos. Trátalo como el efecto de *partículas rutilantes* con una CD para la salvación de 10 + el nivel del conjuro que lo generó.
52–59	No sucede nada, el conjuro no funciona. Los componentes materiales se consumen, al igual que el conjuro o espacio de conjuro y las cargas o usos de que disponga un objeto.
60–71	No sucede nada, el conjuro no funciona. Los componentes materiales no se consumen. El conjuro no desaparece de la memoria del lanzador (se puede volver a utilizar el conjuro preparado o espacio de conjuro). Un objeto no gasta cargas, y el efecto no cuenta contra el límite de usos de un objeto o de una aptitud sortílega.
72–98	El conjuro funciona con normalidad.
99–100	El conjuro funciona con gran intensidad. Los TS contra él sufren un penalizador de –2. El conjuro alcanza el efecto máximo posible, como si se hubiese lanzado con la dote Maximizar conjuro (si ya está maximizado mediante esta dote, no hay ningún efecto adicional).

Magia obstruida: en los planos con este rasgo resulta más difícil emplear determinados conjuros y aptitudes sortílegas, generalmente debido a que la propia naturaleza del plano interfiere con el conjuro. Es posible lanzar una *bola de fuego* en el plano Elemental del agua, pero las naturalezas opuestas del conjuro y el plano hacen que su dificultad aumente.

Para lanzar un conjuro obstruido, el lanzador debe superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + el nivel del conjuro). Si falla, el conjuro no funcionará, pero seguirá gastándose de entre los conjuros preparados o los espacios de conjuro. Si la supera, el conjuro funcionará con normalidad.

Magia mejorada: en los planos con este rasgo, resulta más sencillo emplear determinados conjuros y aptitudes sortílegas (o su efecto es más poderoso) que en el plano Material.

Los nativos de un plano con magia mejorada están al tanto de qué conjuros y aptitudes sortílegas experimentan la mejora, pero los viajeros planarios tendrán que descubrirlo por sí mismos.

Cuando un conjuro se ve mejorado, algunas dotes metamágicas se le pueden aplicar sin tener que variar el espacio de conjuro que necesita o su tiempo de lanzamiento. Se considera que los lanzadores de conjuros que se encuentren en el plano poseen la dote (o dotes) a efectos de aplicarla a ese conjuro en concreto. Los lanzadores de conjuros nativos del plano deben adquirir la dote (o dotes) de la forma habitual, si pretenden utilizarla también en otros planos.

Por ejemplo, los conjuros con el descriptor de fuego se maximizan y amplían en el plano Elemental del fuego. En este plano, los magos pueden preparar versiones maximizadas y ampliadas de sus conjuros de fuego, incluso aunque no cuenten con las dotes requeridas (Maximizar conjuro y Ampliar conjuro), y siguen empleando los mismos espacios de conjuro que para lanzar versiones normales de éstos (sin maximizar ni ampliar) en el plano Material. Los hechiceros que se hallen en este plano pueden lanzar conjuros de fuego maximizados y aumentados sin emplear espacios de nivel superior, y sin que hacerlo les cueste más tiempo.

Magia limitada: los planos con este rasgo tan sólo permiten la utilización de conjuros y aptitudes sortílegas que cumplan unos requisitos determinados. La magia se puede ver limitada desde efectos de ciertas escuelas o subescuelas, a efectos con descriptores determinados, o a los que sean de cierto nivel (o cualquier combinación de estos requisitos). Los conjuros que no se ajusten a los requisitos especificados, sencillamente no funcionan.

LA INTERACCIÓN DE LOS PLANOS

Por definición, los planos son extensiones infinitas o cuasi-infinitas, independientemente de que se trate de mundos planos, bóvedas superpuestas o esferas flotando en mitad del espacio. Según esto, ¿cómo pueden interaccionar entre sí?

Desde un punto de vista metafórico, imagina los diferentes planos de una cosmología flotando, muy cerca unos de otros, en una constelación en tres dimensiones o formando un conjunto. Entre sí, no están necesariamente "encima" o "debajo", a pesar de que existe una tendencia social a denominar a los planos de alineamiento bueno "superiores" y a los de alineamiento maligno "inferiores". Lo que es relevante en la cosmología de D&D es si dos planos determinados se encuentran separados, son limítrofes o coexistentes.

Planos separados: dos planos que están separados no se superponen entre sí ni están directamente conectados. Son como planetas en distintas órbitas. Por ejemplo, cualquier plano Exterior carece de conexión directa con el plano Material, ambos están separados, y el único modo de llegar de uno a otro es atravesando un tercero, como el plano Astral.

Planos limítrofes: los planos que se unen en algún punto son limítrofes. En dicho punto se establece una conexión por la que los viajeros pueden dejar atrás una realidad y penetrar en la otra. Por ejemplo, es posible navegar desde el Hades hasta el Abismo, surcando el río Estigia.

Planos coexistentes: si puede establecerse un enlace entre dos planos en cualquier punto, ambos son coexistentes. Estos planos están totalmente superpuestos entre sí. Es posible llegar a uno desde cualquier zona del plano que se le superpone. Al viajar a través de un plano de este tipo, suele ser posible contemplar o interaccionar con el otro plano que coexiste con él. El plano Etéreo y el Material son coexistentes, así que los moradores del primero pueden observar el segundo. Con la magia adecuada, los habitantes del plano Material también pueden contemplar e interaccionar con aquellos que se encuentren en el Etéreo (por ejemplo, *ver lo invisible* y *proyectil mágico* son dos conjuros que afectan al plano Etéreo).

LA COSMOLOGÍA DE D&D

La cosmología de D&D está organizada de la siguiente manera:

En su centro se encuentra el plano Material.

El plano de la Sombra y el Etéreo coexisten con el Material. Todos los planos (incluidos el de la Sombra y el Etéreo) coexisten con el plano Astral, que envuelve toda la cosmología como una nube.

El plano Material está rodeado por los seis planos Interiores, que están separados de éste y también entre sí (entre ellos no existe ninguna conexión). Todos coexisten con el plano Astral y en cada plano Interior se aplica el rasgo elemental o de energía apropiado.

Los planos Exteriores están situados en una gran rueda, rodeando el plano Material. Cada plano Exterior es limítrofe con los dos que tiene a

cada lado, pero se encuentra separado del resto. La única excepción son los dominios concordantes de las Tierras exteriores, que son limítrofes con todos los demás planos Exteriores y, por tanto, sirven como escenario principal del comercio entre los ajenos.

Todos los planos Exteriores coexisten con el plano Astral y están separados del Etéreo y del de la Sombra, algo que hace que no resulte posible lanzar ciertos conjuros (como *excursión etérea*) en ellos. Cada plano Exterior está ordenado en varias capas sucesivas (consultar 'Planos divididos en capas', a continuación), y el método más común para acceder a ellos es a través de su capa más elevada. Los planos de alineamiento bueno (también conocidos como celestiales o superiores) están conectados por el curso del río Océano, mientras que los de alineamiento maligno lo están gracias al río Estigia.

Existe un número elevado de semiplanos finitos que están conectados con, prácticamente, cualquier lugar. También son comunes los canales individuales, los portales autosuficientes y los vórtices.

Planos divididos en capas

Los infinitos pueden dividirse en infinitos de menor tamaño, y los planos en planos más pequeños y relacionados. En esencia, las capas son planos de existencia separados, y cada una puede poseer sus propios rasgos planarios. Las capas están conectadas entre sí a través de portales planarios, vórtices naturales, sendas y fronteras cambiantes.

El acceso a un plano dividido en capas desde el exterior suele tener lugar en una capa específica: la primera del plano, que puede ser tanto la más elevada como la más baja, según el plano. Casi todos los puntos permanentes de acceso (como los portales y los vórtices naturales) comunican con esta capa, lo cual la convierte en la puerta principal de otras capas del mismo plano. El conjuro *desplazamiento de plano* también deja al lanzador en la primera capa del plano.

Todas las capas de un plano están conectadas con el plano Astral, por lo que los viajeros pueden acceder a capas determinadas mediante conjuros como *proyección astral*. Por regla general, la primera capa es la más hospitalaria para los viajeros planarios.

Destinos planarios aleatorios

Los conjuros como *rociada prismática* y *destierro* pueden enviar a alguien hasta un plano al azar. Para determinar dónde termina el personaje, tira en la tabla que aparece a continuación.

Tabla 5–7: Destinos planarios aleatorios

d%	Plano
01–05	Los dominios heroicos de Ysgard
06–10	El caos cambiante del Limbo
11–15	Las profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
16–20	Las capas infinitas del Abismo
21–25	Las profundidades tarterianas de Cárceri
26–30	Los yermos grises del Hades
31–35	La eternidad desolada de Gehenna
36–40	Los nueve infiernos de Baator
41–45	El campo de batalla infernal de Aqueronte
46–50	El nirvana de los mecanismos de Mechanus
51–55	Los reinos pacíficos de Arcadia
56–60	Los siete montes de Celestia
61–65	Los paraísos gemelos de Bitopia
66–70	Los campos benditos del Elíseo
71–75	Las tierras salvajes de las bestias
76–80	Los claros boscosos de Arbórea
81–89	Los dominios concordantes de las Tierras exteriores
90–91	El plano Elemental del fuego
92–93	El plano Elemental de la tierra
94–95	El plano Elemental del aire
96–97	El plano Elemental del agua
98	El plano de Energía positiva
99	El plano de Energía negativa
100	Un semiplano a tu elección

La tabla supone que el plano de origen de los personajes es, o bien el plano Material, el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de las Sombras. Si el plano de origen del personaje es, en vez de ello, uno de los planos mencionados en la tabla 5–7, cambia el plano Material por la línea del plano de origen en la tabla. Por ejemplo, romper un *bastón de poder* (ver capítulo 7) en el plano Elemental del fuego envía a quien lo empuñe al plano Material si se saca un 91.

La capa y situación exacta de la llegada de un individuo a un plano en particular queda a tu albedrío. El transporte a un plano al azar no garantiza la supervivencia allí, y los individuos que se arriesguen deberían estar al corriente de los peligros a los que se enfrentan.

Descripciones de los planos

A continuación se describen brevemente los planos que integran la Gran rueda.

Cada uno de los planos Transitivos e Interiores cuenta con su propia tabla de encuentros aleatorios. Los planos Exteriores comparten cuatro de estas tablas (utiliza la adecuada, según la descripción del plano).

Todas las tablas de encuentros de esta sección son generales a propósito; si estás diseñando una aventura basada en localizaciones en otro plano, usa la tabla apropiada como punto de partida para tus propios encuentros.

El plano Etéreo

El plano Etéreo es un plano brumoso, una dimensión llena de niebla que coexiste con el plano Material y, a menudo, con otros planos. Los viajeros que han entrado en el plano Etéreo lo describen como una colección de remolinos, brumas y nieblas de colores. Desde el plano Etéreo se puede ver el plano Material, pero aparece como un lugar silencioso, poco claro, en el que los colores se difuminan y los bordes son borrosos. Los habitantes del plano Etéreo ven el plano Material como si lo miraran a través de unas gafas heladas y distorsionantes.

Aunque desde el plano Etéreo es posible ver el plano Material, el plano Etéreo suele ser invisible para quienes están en el plano Material. Generalmente, las criaturas en el plano Etéreo no pueden atacar a las criaturas del plano Material y viceversa. Los viajeros del plano Etéreo son silenciosos, invisibles e incorporales para todos los que están en el plano Material. Esto hace que el plano Etéreo sea muy útil para acciones de reconocimiento, espionaje de oponentes y en todos aquellos casos en que sea útil poder moverse sin ser detectado.

El plano Etéreo está vacío de estructuras y estorbos. De todas maneras, el plano tiene sus propios habitantes. Algunos son viajeros etéreos y solamente los fantasmas que hay ponen en peligro a los que desean andar por la niebla.

Tiene los siguientes rasgos.

- Ingrávido.
- Morfología alterable: aunque en el plano hay pocas cosas que alterar.
- Alineamiento levemente neutral.
- Magia normal: aunque los conjuros funcionan de manera normal en el plano Etéreo, nunca cruzarán al plano Material. En el plano Etéreo se puede usar el conjuro *bola de fuego* contra un enemigo, aunque el mismo conjuro nunca afectará a nadie en la parte correspondiente del plano Material. Un espectador del plano Material puede andar a través de un campo de batalla del plano Etéreo sin notar otra cosa que el susurro del viento en su cuello.

La única excepción son los conjuros y las aptitudes sortílegas que tienen el descriptor de fuerza, como por ejemplo *proyectil mágico* o *muro de fuerza*, y las abjuraciones que afectan a los seres etéreos. Por supuesto, los lanzadores de conjuros en el plano Material tienen que poder detectar a los enemigos en el plano Etéreo antes de lanzarles conjuros basados en la fuerza. Aunque desde el plano Material es posible tocar a un enemigo en el plano Etéreo con un *proyectil mágico*, al revés no se puede hacer. Ningún ataque mágico (incluidos los ataques de fuerza) puede pasar del plano Etéreo al plano Material.

Ejemplo de lugar en el plano Etéreo: el cementerio Brumoso

En el cementerio Brumoso (llamado así porque la bruma costera en ese mismo lugar del plano Material suele oscurecer las lápidas) habitan los fantasmas de unos señores de la guerra que participaron en cruzadas olvidadas hace mucho tiempo. Amenazan a los viajeros extraviados y a los ladrones de tumbas, pero en cualquier otro caso se conforman con pasar el tiempo en el plano Etéreo, esperando el momento propicio en el que encontrarán su destino final.

Los fantasmas rara vez se enfrentan a los dolientes o a otros visitantes del cementerio durante el día, pero cualquiera que lo visite de noche, manche las criptas y las tumbas, o entre en el plano Etéreo, provocará su furia. Sus cabecillas son Durek el de la cicatriz (Gue 12), el coronel Harakh (Gue5/Clr9), y el Ser sin ojos (Hcr 16), pero el cementerio es un lugar inmenso en expansión, y ni siquiera los fantasmas más poderosos pueden estar en todas partes.

Para dibujar un mapa del cementerio Brumoso, esparce pequeñas criptas por el paisaje dibujando edificios de 10' por 20' con paredes de albañilería y puertas de hierro cerradas con llave (Abrir cerraduras CD 30). Coloca una lápida en filas de casillas adyacentes (una lápida funciona como un pilar delgado, que aparecen descritos en el Capítulo 3, proporcionando un bonificador +2 a la CA y un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos). De vez en cuando elige dos casillas adyacentes para representar una tumba abierta (que es como una zanja, ver Capítulo 3). Cuando se enfrenten a intrusos en el plano Etéreo, los fantasmas estarán al acecho en el interior de las criptas, tratando de sorprender a los PJs atravesando sus paredes para atacar.

Encuentros en el plano Etéreo (NE 9)

d%	Encuentro	NE medio
01-80	tira en la tabla apropiada del plano Material	—
81-82	1 devorador	11
83	1 couatl	10
84-86	1 saga nocturna y 1 pesadilla	10
87	PNJ mago drow de 10.º nivel	10
88-90	1d4 xilos	9
91-93	1d3 fantasmas, guerreros humanos de 5.º nivel	9
94-96	1d6+5 perros intermitentes	8
97	1d4+2 jann	8
98-99	1d4 arañas de fase	8
100	1 súcubo (demonio)	7

EL PLANO DE LA SOMBRA

El plano de la Sombra es una dimensión oscura, a la vez coexistente y limítrofe con el plano Material. Se sobrepone tanto al plano Material como el plano Etéreo, de manera que un viajero planario lo puede usar para cubrir grandes distancias de manera rápida. El plano de la Sombra también es limítrofe con otros planos, de manera que se puede usar para llegar hasta otras realidades, usando el conjuro idóneo.

El plano de la Sombra es un lugar en blanco y negro: el color ha sido desterrado del entorno. En otros aspectos, el plano de la Sombra se parece al plano Material.

El cielo siempre es una bóveda negra vacía sin sol ni estrellas. Desde el plano de la Sombra se pueden reconocer los límites y contornos del plano Material, aunque se ven retorcidos y arqueados: son reflejos atenuados de la realidad del plano Material. A pesar de la ausencia de luz hay diversas plantas, animales y humanoides que llaman hogar al plano de la Sombra.

El plano de la Sombra es mágicamente mórfico y hay muchas partes que fluyen hacia otros planos de forma continua. Como resultado de esto y a pesar de que existen límites definibles, los mapas son prácticamente inútiles. Si un visitante usa el conjuro *caminar por la sombra* para llegar a una cordillera montañosa en el plano de la Sombra, cuando vuelva a hacer el mismo viaje con posterioridad, la cordillera seguirá estando en el mismo sitio, pero cada monte puede haberse movido. En el plano de la Sombra la precisión es una causa perdida.

El plano de la Sombra tiene los siguientes rasgos.

- Mágicamente mórfico: los conjuros como *conjuración sombría* y *evocación sombría* modifican la base material del plano de la Sombra. La utilidad y el poder de estos conjuros en el plano de la Sombra hacen que sean muy útiles tanto para los exploradores como para los nativos del plano.
- Alineamiento levemente neutral.
- Magia mejorada: los conjuros que tienen un descriptor de sombra mejoran sus efectos dentro del plano de la Sombra. Cuando se lanzan estos conjuros, es como si se hubieran lanzado con la dote Maximizar conjuro, aunque no se necesitan los espacios de conjuro de nivel mayor.

Además, dentro del plano de la Sombra, algunos conjuros específicos son mucho más poderosos. Los conjuros *conjuración sombría* y *evocación sombría* no tendrán un 20%, sino un 30% del poder de los conjuros que copian. En el caso de *conjuración sombría mayor* y *evocación sombría mayor* en vez de tener un 60% del poder, tendrán un 70% y un conjuro de *penumbras* tendrá una efectividad del 90% en contraposición con el 80% de base del conjuro.

- Magia obstruida: los conjuros que sirven para crear fuego o luz pueden fracasar en el plano de la Sombra. El lanzador de conjuros que intente lanzar un conjuro con un descriptor de luz o de fuego deberá superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) o el conjuro fallará. Los conjuros que producen luz son menos efectivos debido a que todos los focos de luz reducen su radio efectivo a la mitad.

A pesar de la naturaleza oscura del plano de la Sombra, el propio plano no afecta de ninguna manera a los conjuros que producen, usan o manipulan la oscuridad.

Ejemplo de lugar en el plano de la Sombra: una ciudad oscura

Un viajero que entre en el plano de la Sombra desde donde éste coexiste con una ciudad del plano Material, aparecerá en una versión oscura y abandonada de la misma. No hay paralelismos exactos entre la ciudad original y la versión del plano de la Sombra, ya que la posada favorita de los PJs podría estar en otra calle, estar construida con un estilo diferente, o estar en ruinas.

Las diferencias entre la ciudad del plano Material y su equivalente en el plano de la Sombra pueden ser muy significativas: puede haber un inmenso castillo oscuro allí donde no hay ninguno en el plano Material o un antiguo campo de batalla donde debería haber una pradera. Lo que es más perturbador es encontrar seres queridos que en esta realidad son una versión retorcida y perturbadora de su equivalente en el plano Material. Estos replicantes sombríos no tienen aptitudes especiales, pero no obstante causan un gran desconcierto.

Los viajeros que estén en un lugar particularmente familiar o significativo, deberán superar un TS de Voluntad (CD 15) para poder ignorar estos espejismos oscuros. Los que no lo consigan quedarán hechizados y afectados por las similitudes. Sufrirán un penalizador de moral de -2 a todas las tiradas de ataque y los TS mientras estén en aquel lugar que les es familiar. Los viajeros que superen sus TS quedarán inmunizados ante los efectos de las imágenes oscuras mientras dure su viaje por el plano de la Sombra.

No todo lo que hay en una ciudad oscura es un espejismo. Sombras muertas vivientes se deslizan a través de las calles buscando a alguien que no proceda de las tinieblas, y los bodak que han logrado abrirse paso hasta el plano de la Sombra acechan a los viajeros vivos.

Para dibujar un mapa de encuentros en una ciudad oscura, empieza dibujando una ciudad normal (como se describe en la sección 'Aventuras urbanas', capítulo 3). Después reduce a escombros más o menos una cuarta parte de los edificios (considéralos grandes pilas de piedra y escombros pesados esparcidos por allí). Otra cuarta parte de los edificios tiene algunos daños estructurales, como agujeros abiertos en las paredes y vigas del tejado que se han hundido. Por último, mueve unos cuantos edificios a sitios que no se correspondan con sus equivalentes del plano Material, y añade o quita unas cuantas calles y paseos.

Encuentros en el plano de la Sombra (NE 11)

d%	Encuentro	NE medio
01-10	1 noctala (noctumbra)	14
11-20	1 liche, mago humano de 11.º nivel	13
21-40	1d4+2 espectros	11
41-60	1 incopóreo aterrador	11
61-80	1d3 sombras mayores	10
81-100	1d3 mastines sombríos	10



Vista superior
mostrando las principales relaciones entre planos

Cosmología del D&D: la Gran rueda

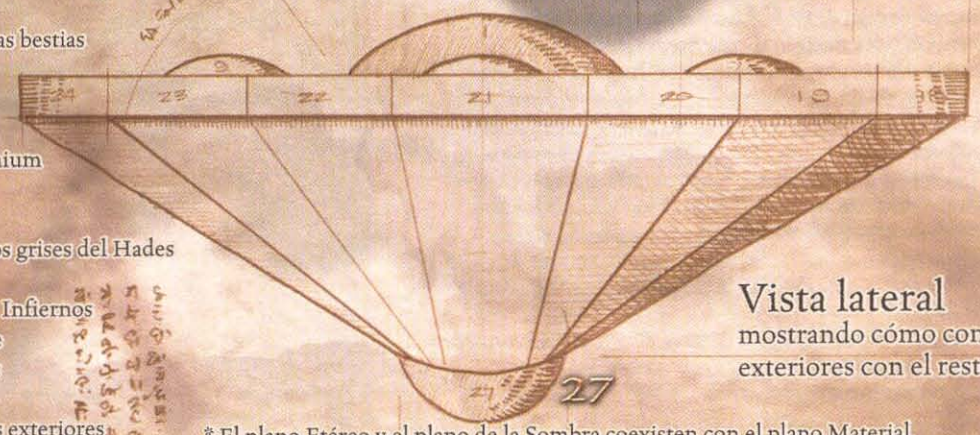
Clave

Plano Material
1) Plano Material

Planos Transitivos
2) Plano Etéreo*
3) Plano de la Sombra*
4) Plano Astral

Planos Interiores
5) Plano de la Energía positiva
6) Plano Elemental del fuego
7) Plano Elemental de la tierra
8) Plano de la Energía negativa
9) Plano Elemental del agua
10) Plano Elemental del aire

Planos Exteriores
11) Celestia
12) Bitopia
13) Elíseo
14) Tierra de las bestias
15) Arbórea
16) Ysgard
17) Limbo
18) Pandemónium
19) Abismo
20) Cárceri
21) Los Yermos grises del Hades
22) Gehenna
23) Los nueve Infiernos
24) Aqueronte
25) Mechanus
26) Arcadia
27) Las Tierras exteriores



Vista lateral
mostrando cómo conectan las Tierras exteriores con el resto de planos

* El plano Etéreo y el plano de la Sombra coexisten con el plano Material.

EL PLANO ASTRAL

El plano Astral es el espacio entre los planos. Cuando un personaje se mueve a través de un portal interplanario o proyecta su espíritu a otro plano de existencia, está viajando por el plano Astral. Incluso los conjuros que permiten un viaje instantáneo dentro de un mismo plano (como por ejemplo la *puerta dimensional*) tocan ligeramente el plano Astral.

El plano Astral es una gran esfera sin fin de un cielo claro y plateado. En la distancia se pueden ver unas algunas nubes de forma tubular que se mueven lentamente, algunas parecen nubes de tormenta y otras, tornados inmóviles de aire grisáceo. Hay remolinos de colores erráticos que parpadean en medio del aire como monedas girando en el vacío. En el plano Astral de vez en cuando hay trozos de materia sólida, pero la mayor parte del plano es un gran espacio sin fin.

El plano Astral es el hogar de viajeros y refugiados de otros planos. Los habitantes mayoritarios son los githyanki, una raza paria que ataca a los viajeros a través de todo el plano.

El plano Astral tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva
- Intemporal: en el plano Astral no existen el envejecimiento, la sed, el hambre, el veneno y la curación natural. Todos estos rasgos vuelven a la normalidad cuando se abandona el plano.
- Alineamiento levemente neutral.
- Magia mejorada: todos los conjuros y aptitudes sortílegas que se usen en el plano Astral actúan como si se hubiera usado la dote Apresurar conjuro. No se ven afectados los conjuros de los objetos mágicos, las aptitudes sortílegas y los conjuros que sean apresurados con la dote Apresurar conjuro. Los conjuros que se hayan apresurado se lanzan a su nivel normal. De la misma manera que con el uso de la dote Apresurar conjuro, sólo se puede lanzar un conjuro apresurado por asalto.



Piratas githyanki acechan en el plano Astral

Ejemplo de lugar en el plano Astral: cielo plateado

Los personajes son rodeados por una neblina gris plateada que se extiende de interminablemente en todas direcciones. La única característica del mapa es un estanque de color de 10' de diámetro que proporciona un portal natural a otro plano (determinado al azar). Aproximadamente un 70% de los estanques de color son portales unidireccionales.

ENCUENTROS EN EL PLANO ASTRAL (NE 11)

d%	Encuentro	NE medio
01-15	1 deva astral (ángel)	14
16-25	1 dragón rojo joven adulto	13
26-40	PNJ clérigo humano de 10.° nivel y PNJ pícaro trasgo de 10.° nivel	12
41-50	1 devorador	11
51-65	1d4 ifrit	11
66-75	1 cauchemar (pesadilla)	11
76-90	1d3 azotamentes	10
91-100	1 djinni noble (genio)	8

Si los personajes exploran esta parte del plano Astral, descubrirán más estanques de color que conducen a algún sitio. Se tarda 1d4×10 horas en encontrar un estanque de color que conduzca a un plano en particular.

Pero los PJs no están solos en la serena neblina del plano Astral. Piratas githyanki navegan por los estanques de color, buscando viajeros ricachones de otros planos. Un barco pirata típico githyanki es una nave larga (descrita en el *Manual del jugador*) que vuela autopropulsada a una velocidad de 90'. El capitán pirata (githyanki Gue11 o Gue11/Pcr5) conduce a su tripulación a la batalla, con un mago de la guerra (githyanki Mag9) o un clérigo mercenario (tiflin Clr9) que prestan apoyo a los piratas (los githyanki nunca son clérigos, por lo que deben contratar a clérigos mercenarios, porque la curación natural no funciona en el plano Astral).

Los githyanki usan la magia mejorada del plano Astral con buenos resultados, haciendo ataques completos, y después usando su aptitud sortílega *puerta dimensional* como acción gratuita para confundir a sus enemigos.

EL PLANO ELEMENTAL DEL AIRE

El plano Elemental del aire consiste en un plano vacío con cielo arriba y abajo. Hay un banco tras otro de nubes ondulantes, que se hinchan en forma de nubes de tormenta para luego disiparse como algodón de caramelo. El viento tira de los viajeros y en la distancia brilla un arco iris.

El plano Elemental del aire es el más agradable de todos los planos Interiores, y es el hogar de una miríada de criaturas del aire. De hecho las criaturas del aire tienen una gran ventaja en este plano. Aunque los viajeros que no tengan la aptitud de volar pueden fácilmente vivir en este plano, están en desventaja.

El plano Elemental del aire tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva: los habitantes del plano determinan su propia dirección de "abajo". Los objetos que no estén sujetos a fuerza alguna no se moverán.
- Predominio de aire.
- Magia mejorada: los conjuros y las aptitudes sortílegas que creen o manipulen el aire (se incluyen todos los conjuros del dominio de Aire) se consideran potenciados y ampliados (como si tuvieran las dotes Potenciar conjuro y Ampliar conjuro aunque estos conjuros no requieren un espacio de conjuros de nivel mayor).
- Magia obstruida: los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan o crean tierra están obstruidos (en este tipo se incluyen los conjuros del dominio de Tierra y los de convocación de elementales de tierra o ajenos del subtipo de tierra).

Ejemplo de lugar en el plano Elemental del aire: una isla en las nubes

Lo que parece ser un cúmulo de nubes blancas en realidad es tan sólido como la tierra, aunque es algo difícil moverse por ella (considérala una ciénaga superficial; ver Capítulo 3). Las criaturas con velocidad de vuelo pueden atravesar la isla en las nubes a base de fuerza (dándoles de este modo una velocidad de excavar de 10'). Hay 2d4 pilares de niebla de 10' de largo a la deriva por el paisaje (proporcionan ocultación como el conjuro de *niebla de obscurecimiento*, moviéndose 10' en una dirección al azar en el momento de iniciativa 0). La isla en las nubes tiene 1/2 milla de ancho y 1d10×5' de grosor en cualquier punto determinado.

ENCUENTROS EN EL PLANO ELEMENTAL DEL AIRE (NE 10)

d%	Encuentro	NE medio
01-12	1d4+2 djinn nobles (genios)	12
21-32	1 elemental de aire anciano	11
33-47	1d3 sagifalcos ancianos	10
48-62	1d4+2 bélkeros	10
63-74	1 elemental de aire mayor	9
75-84	1d4+2 sagifalcos adultos	9
85-92	1 acechador invisible	7
93-100	1 elemental de aire Enorme	7

En el centro de la isla de las nubes, flotando y en serena meditación, hay una djinn noble (ver el *Manual de monstruos*). Si los personajes la capturan (derrotándola sin matarla o llevándosela de allí), concederá tres *deseos* al grupo en conjunto. Está deseando hablar a los visitantes del plano Material, donde pasó más de un siglo atrapada por un mago maligno. Si los personajes pueden hacer que su actitud se vuelva amigable (empieza como indiferente) les ofrecerá un pacto. Concederá tres *deseos* al grupo si los personajes vengan antes su cautiverio, capturando al conjurador del plano Material y llevándolo a su isla de las nubes, donde la djinn se ocupará de que quede "retenido durante bastante tiempo".

EL PLANO ELEMENTAL DE LA TIERRA

El plano Elemental de la tierra es un lugar sólido hecho de roca, tierra y piedra. El viajero incauto y desprevenido se puede encontrar sepultado bajo una inmensa cantidad de materia, y su vida quedará aplastada y reducida a la nada. Su polvo servirá como advertencia para todos los que estén lo bastante locos como para seguirle.

A pesar de su inquebrantable naturaleza sólida, el plano Elemental de la tierra varía en su consistencia entre la tierra relativamente blanda y las vetas mucho más duras de minerales valiosos. Hay estrías de granito, roca volcánica y mármol entretejido con cristal quebradizo, con yeso quebradizo y gres. Por todo el plano se pueden encontrar pequeñas vetas de gemas grandes y rugosas. Esta gemas en estado puro atraen al plano la avaricia y la esperanza de conseguirlas con un esfuerzo mínimo. Este tipo de prospectores a menudo tienen problemas con los nativos del plano, ya que éstos se sienten muy ligados (a veces literalmente) a las diferentes partes de su hogar.

El plano Elemental de la tierra tiene los siguientes rasgos.

- Predominio de tierra.
- Magia mejorada: los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen, manipulen o creen piedra o tierra (se incluyen todos los conjuros del dominio de Tierra) se consideran potenciados y prolongados (como si se usaran las dotes Potenciar conjuro y Prolongar conjuro aunque los conjuros no necesitan un espacio de conjuros de nivel mayor). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén potenciadas y prolongadas no se ven afectadas.
- Magia obstruida: los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan o crean aire están obstruidos (se incluyen en esta categoría los conjuros del dominio de Aire y la convocación de elementales de aire o de ajenos del subtipo de aire).

Ejemplo de lugar en el plano Elemental de la tierra: la Gran caverna sombría

La Gran caverna sombría, fundamentalmente un dungeon del tamaño de un continente, es un confuso conjunto de pasajes que confunden a los viajeros a propósito. Varios poderosos señores de los genios y sus razas esclavas viven aquí en el esplendor de la oscuridad, explotando vetas de gemas para poder comerciar. Sus esclavos (que casi siempre son los perdedores de alguna apuesta o negocio hecho con los gobernantes de la Gran caverna) construyen y reparan constantemente los pasadizos que los elementales atacan, mientras van muriendo lentamente por culpa de la explotación a que les someten sus señores.

Las gemas más resplandecientes revisten la Gran caverna sombría y hay grandes bóvedas completamente recubiertas de gemas siguiendo unos patrones que no se han visto nunca en el plano Material. La Gran caverna se extiende por un gran número de cavernas naturales que son tectónicamente inestables. Los terremotos son frecuentes (y tienen el mismo efecto que el conjuro; ver el *Manual del jugador*), y los movimientos de placas tectónicas mantienen muy ocupados a los esclavos por toda la caverna.

La Gran caverna sombría está conectada a una desconcertante red de portales que conducen a otros planos Interiores, a los niveles subterráneos de algunos planos Exteriores y a los dungeons más profundos del plano Material. Se rumorea que en su interior hay un portal fijo que lleva a cualquier lugar secreto de la cosmología del D&D.

ENCUENTROS EN EL PLANO ELEMENTAL DE LA TIERRA (NE 10)

d%	Encuentro	NE medio
01-25	1 elemental de tierra anciano	11
26-50	1d4+2 xorn corrientes	10
51-75	1d3 xorn ancianos	10
76-90	1 elemental de tierra mayor	9
91-100	1 elemental de tierra Enorme	7

Un mapa de la Gran caverna sombría es similar al de cualquier dungeon, sólo que se extiende más allá de lo que cabe en el plano Material. Esta caverna es una mezcla de cavernas naturales y pasadizos trabajados con elegancia. Las puertas, los corredores y las habitaciones tienen tantas posibilidades de tener trampas como los dungeons más mortales, y se puede encontrar casi cualquier monstruo al acecho en su guarida o siguiendo a los PJs por los pasillos.

EL PLANO ELEMENTAL DEL FUEGO

En el plano Elemental del fuego todo está iluminado. El suelo no es más que un gran revestimiento sin fin de llamas continuas comprimidas. El aire ondula con el calor de las tormentas de fuego continuas, y el líquido más común no es el agua sino el magma. Los océanos son de lava líquida y las montañas exudan lava líquida. Es un crematorio para viajeros poco preparados y un lugar poco confortable incluso para los aventureros con experiencia.

El fuego sobrevive sin combustible ni aire, y los objetos inflamables que entran en el plano se consumen rápidamente. Parece como si las llamas elementales se alimentaran las unas a las otras para producir continuamente un paisaje ardiente.

El plano Elemental del fuego tiene los siguientes rasgos.

- Predominio de fuego.
- Magia mejorada: los conjuros y las aptitudes sortílegas con descriptores de fuego se pueden considerar maximizadas y ampliadas (como si usaran las dotes Maximizar conjuro y Ampliar conjuro, aunque no necesitan un espacio de conjuro de mayor nivel). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas y ampliadas no se ven afectadas.
- Magia obstruida: quedan obstruidos los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen o creen agua (se incluyen las convocaciones de elementales de agua y de ajenos con subtipo de agua, además de todos los conjuros divinos del dominio de Agua).



El plano Elemental del fuego

Ejemplo de lugar en el plano del fuego: la ciudad de Oropel

La ciudad de Oropel está poblada por ifrit muy poderosos y muchos la consideran sus capital y su hogar. Los ifrit están por todo el plano Elemental del fuego e incluso los que están más alejados de la ciudad de Oropel tienen un pacto de lealtad y de fidelidad con el gran sultán, que gobierna la ciudad desde su palacio flamígero. Se dice que el sultán es un ifriti de gran poder que ha librado grandes hazañas. El sultán recibe el consejo de varios nobles elementales. Sus sirvientes más directos, tanto en la ciudad como en el plano Material son seis pachás de gran poder.

La ciudad está situada en el centro de una semiesfera de oropel de 40 millas de anchura, que a su vez flota sobre un gran disco de obsidiana agrietada situado en el corazón del plano Elemental del fuego. Hay escaleras de basalto ardiente y corrientes llameantes de aire que permiten llegar hasta la base de las bien defendidas puertas de la ciudad. Las criaturas voladoras pueden sobrepasar las murallas, pero los ifrit no verán con muy buenos ojos a los intrusos que rehusen presentarse en una de las puertas de la ciudad.

La ciudad de Oropel es el lugar más conocido del plano Elemental del fuego, y es el lugar más visitado por los viajeros del plano Material. El aire es algo más fresco aquí; no inflige daño (a diferencia de todos los demás sitios de este plano con predominio de fuego), pero no quiere decir que la ciudad de Oropel sea hospitalaria. Cada pared de oropel está al rojo vivo, y el contacto ocasional con las paredes inflige 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

Incluso los adoquines de hierro están al rojo vivo, e infligen 1 punto de daño por fuego cada asalto. Sin la ayuda de la magia, los visitantes en seguida se retuercen de dolor y arden por las calles.

La ciudad también tiene un rasgo de alineamiento levemente maligno. Las criaturas buenas que entren en la ciudad de Oropel sufrirán un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en el Carisma. Este alineamiento se debe en parte a la gran cantidad de portales fijos que conducen a los Nueve infiernos de Baator que hay tras las murallas de la ciudad. Es muy común ver diablos en su interior, que llegan aquí tanto en misiones de sus señores infernales, como para llevar regalos y tributos a la corte del gran sultán.

Para hacer un mapa de encuentro de la ciudad de Oropel, usa las reglas de la sección 'Aventuras urbanas' (Capítulo 3), excepto que los edificios tienen la mitad de la altura que tendrían en una ciudad del plano Material, y la mayoría poseen una plétora de escalinatas, cornisas y balcones exteriores. Incluye algunos estanques de magma (que infligen 2d6 puntos de daño por fuego a los personajes que los atraviesan y 20d6 puntos de daño por fuego a los que estén sumergidos del todo). Algunos pedestales y candelabros escupen chorros de llamas cada 1d4 asaltos (infligiendo 5d6 puntos de daño por fuego a todos los que estén a menos de 20' en el momento de iniciativa 0; Reflejos CD 14 reduce a la mitad).

En el centro de la ciudad es donde están las torres más altas y las grandes fuentes de llamas. Aquí es donde está el Palacio llameante del Gran sultán de todos los ifrit y en él está el Trono de carbón desde donde gobierna. Se dice que en su interior hay maravillas increíbles e incontables tesoros. Cualquier invitado no deseado que intente llevarse una sola moneda o cualquier baratija del tesoro del sultán encontrará una muerte segura.

ENCUENTROS EN EL PLANO ELEMENTAL DEL FUEGO (NE 10)

d%	Encuentro	NE medio
01-15	1d4+2 ifrit (genios)	12
16-40	1 elemental de fuego anciano	11
41-60	1d4+2 salamandras medias	10
61-75	1 salamandra noble	10
76-90	1 elemental de fuego mayor	9
91-100	1 elemental de fuego Enorme	7

EL PLANO ELEMENTAL DEL AGUA

El plano Elemental del agua es un mar sin suelo ni superficie, un entorno completamente fluido iluminado por una iridiscencia difusa. Una vez el viajero ha superado el problema de la respiración en el medio, éste es uno de los planos Interiores más hospitalarios.

Los océanos eternos del plano varían entre el frío hielo y el agua hirviendo, el agua salada y el agua dulce. El mundo está cambiando perpetuamente, sacudido por corrientes y mareas. Los asentamientos estables del plano están sobre grandes restos sólidos suspendidos en el interminable líquido, y se mueven a la deriva por efecto de las mareas.

El plano Elemental del agua tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva: la gravedad funciona de manera similar al plano Elemental del aire pero a diferencia de éste, ascender y hundirse es más lento y menos peligroso.
- Predominio de agua.
- Magia mejorada: los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen o creen agua están prolongadas y ampliadas (como si usaran las dotes Prolongar conjuro y Ampliar conjuro, aunque no necesitan un espacio de conjuro de mayor nivel). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén prolongadas y ampliadas no se ven afectadas.
- Magia obstruida: quedan obstruidos los conjuros y las aptitudes sortílegas que tengan un descriptor de fuego.

Ejemplo de lugar en el plano Elemental del agua: una zona de calma de sargazos

Las zonas de calma de sargazos, marañas esféricas de algas y musgos marinos de una milla de largo, sirven de hogar a muchos depredadores peligrosos, que se alimentan de los peces herbívoros que se comen las algas.

Los personajes que exploren una zona de calma de sargazos descubrirán que es difícil avanzar. Incluso si tienen velocidad de nadar, se necesitan 2 casillas de movimiento para abrirse paso a través de cada casilla en la telaraña de algas. Sólo los que usen *libertad de movimientos* o *pasar sin dejar rastro* podrán moverse con normalidad por el área. La línea visual queda limitada a 30', y las criaturas a más de 20' de distancia tienen ocultación.

La zona de calma de sargazos está infestada de tiburones terribles, que atacan en grandes grupos sin importarles su propia seguridad. Enemigos más siniestros como los abolez y los dragones negros estudian a los intrusos mientras luchan contra los tiburones, decidiendo la mejor forma de cazarlos si se quedan entre las algas.

Encuentros en el plano Elemental del agua (NE 10)

d%	Encuentro	NE medio
01-20	1 elemental de agua anciano	11
21-45	1d3 tojanidas ancianas	11
46-65	1d4+2 tojanidas adultas	9
66-85	1 elemental de agua mayor	9
86-100	1 elemental de agua Enorme	7

En el centro de la zona de calma de sargazos se encuentra una galera de guerra en ruinas. El barco, protegido por un conjuro de *interdicción* maximizado de alineamiento neutral, guarda el tesoro de una poderosa maga que además era una naga acuática. Los abolez y los dragones negros no saben lo que contiene el barco; si descubrieran lo que pueden ganar, contratarían a criaturas neutrales para que extrajeran las riquezas.

Para dibujar un mapa de encuentro para las zonas de calma, incluye algunos agrupamientos irregulares de casillas adyacentes de unos 15' de largo. Estas casillas, que representan agrupaciones especialmente densas de sargazos, funcionan como maleza espesa (ver Capítulo 3).

EL PLANO DE ENERGÍA NEGATIVA

El plano de Energía negativa es un lugar árido y desierto. Un vacío sin fin con una noche perpetua y vacía, y lo peor de todo es que tiene la necesidad y la avaricia de extraer la vida a todo aquello que sea vulnerable. El calor y la vida han desaparecido en el estómago del plano, y parece que tiene más hambre.

El observador se dará cuenta de que en el plano de Energía negativa hay poco que ver. Es un lugar oscuro y vacío, un hoyo eterno donde puede caer el viajero y en el que el propio plano quita toda luz y toda vida.

El plano de Energía negativa es el más hostil de todos los planos Interiores, además de ser el más intolerante para con la vida. Sólo las criaturas que sean invulnerables a sus energías consumidoras de vida pueden sobrevivir aquí.

El plano de Energía negativa tiene estos rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva.
- Predominio negativo mayor: las áreas dentro del plano tienen sólo el rasgo de predominio levemente negativo, y tienden a estar habitadas.
- Magia mejorada: los conjuros y la aptitudes sortílegas que usen energía negativa están maximizados (como si se usara la dote Maximizar conjuro aunque no se necesita un espacio de conjuros de nivel mayor). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas no se ven afectadas. Las aptitudes de clase como puede ser el controlar o reprender a los muertos vivientes tienen un bonificador de +10 a la tirada para determinar los DG que afectan.
- Magia obstruida: están obstruidos todos los conjuros y las aptitudes sortílegas que usen la energía positiva (en esta categoría se incluyen los conjuros de *curar*). Los personajes que deban realizar un TS de Fortaleza para recuperar niveles perdidos por consunción de energía sufren un penalizador de –10.

Encuentros aleatorios: como el plano de Energía negativa está prácticamente desprovisto de criaturas, los encuentros aleatorios en este plano son extremadamente raros.

Ejemplo de lugar en el plano de Energía negativa: campo de piedras de vacío

Hay algunos puntos del plano de Energía negativa en los que la intensidad de la energía es tan alta que ésta se dobla sobre sí misma y se estabiliza en forma de materia sólida oscura. Estos trozos de piedras de vacío pueden ser la base de objetos como una *esfera de aniquilación* (pág. 279). De hecho, cualquier cosa que entre en contacto con uno de estos pedazos de piedra de vacío es destruida.

A diferencia de la *esfera de aniquilación* el personaje que toque un pedazo de piedra de vacío deberá superar un TS de Fortaleza (CD 25) cada turno que esté en contacto con ella. Los nativos del plano también son vulnerables a estas piedras.

También, a diferencia de la *esfera de aniquilación*, el efecto de las piedras de vacío no se puede controlar a través de la energía mental.

Se pueden encontrar piedras de vacío de cualquier tamaño, desde unas cuantas pulgadas hasta docenas de pies. Para dibujarlas en un mapa de encuentro, pon pequeños puntos (que representan piedras de vacío muy pequeñas de apenas 1' de diámetro) en un 5% de las casillas, más o menos. Dibuja 3d6 piedras de vacío que ocupen una casilla completa, y añade unas cuantas más grandes que tengan 10' o más de diámetro.

Las piedras de vacío muy pequeñas o muy grandes suelen ser inmóviles, pero las que ocupan un casilla pueden moverse. Cada asalto, en el momento de iniciativa 0, las piedras de vacío que ocupen una casilla se mueven 1d3 casillas hacia la criatura viva más cercana.

Las noctorugas merodean entre las piedras de vacío, que les sirven de sistema de alarma (las piedras se quedan quietas porque las noctorugas son muertos vivientes). Los PJs que luchen contra estos seres tendrán también que afrontar la inexorable proximidad de las piedras de vacío. Las noctorugas han aprendido a usar el inusual terreno de otras formas; aprovecharán su peso para embestir a los enemigos hacia el olvido, por ejemplo.

EL PLANO DE ENERGÍA POSITIVA

Con lo mejor que se puede comparar el plano de Energía positiva es con el corazón de una estrella. Es un horno de creación continua, un dominio de brillo más allá de la capacidad de comprensión de los ojos mortales. La materia y la energía se crean hinchándose y explotando como una fruta madura, esparciendo oleadas de gran poder por el plano. Es un plano vibrante y tan lleno de vida que sólo con visitarlo los viajeros ya obtienen poder.

El plano de Energía positiva no tiene superficie y en este punto es muy parecido a la naturaleza abierta del plano Elemental del aire. Cada pedazo del plano crece de forma brillante con su poder innato, que es peligroso para las formas mortales que no han sido creadas para manejarlo.

A pesar de los efectos beneficiosos del plano, es uno de los planos Interiores más hostiles. Un personaje que llegue hasta él sin estar protegido se llenará de poder a medida que la energía positiva lo alimente a la fuerza. Llegará un momento que el contenedor mortal no podrá soportar el poder que se acumula en su interior y acabará explotando como un planeta al lado de una supernova. Las visitas al plano de Energía positiva deberán ser cortas e, incluso en estos casos, los visitantes deberán ir bien protegidos.

El plano de Energía positiva tiene estos rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva.
- Predominio positivo mayor: algunas regiones del plano tienen un rasgo de predominio positivo menor. Estas islas acostumbran a estar habitadas.
- Magia mejorada: los conjuros y aptitudes sortílegas que usen la energía positiva están maximizados (como si se usara la dote Maximizar conjuro, pero sin que se gaste un espacio de conjuros de mayor nivel). Los conjuros y las aptitudes sortílegas que ya estén maximizadas no se ven afectadas.

Los rasgos de clase que utilizan la energía positiva, como por ejemplo expulsar y destruir muertos vivientes, obtienen un bonificador de +10 en la tirada para determinar los dados de golpe que afectan (de todas maneras, es imposible encontrar muertos vivientes en este plano).

- Magia obstruida: los conjuros y las aptitudes sortílegas que usan la energía negativa están obstruidos (incluidos los conjuros de infligir).

Encuentros aleatorios: como el plano de Energía positiva está prácticamente desprovisto de criaturas, los encuentros aleatorios en este plano son extremadamente raros.

Ejemplo de lugar en el plano de Energía positiva: agrupación de explosiones

Incluso dentro del propio plano de Energía positiva hay algunas regiones que son muchos más peligrosas e intensas que otras. Esta regiones entran en erupción como soles en miniatura, proporcionando a todos los que están en su radio de efecto (generalmente 30', aunque puede llegar a ser hasta 120') 3d10 puntos de golpe temporales adicionales. Se aplican los peligros por superar el doble de los puntos de golpe normales del personaje (tal y como se indica en los efectos de la energía positiva).

Además, todos los que se vean atrapados por una explosión de energía deberán superar un TS de Fortaleza (CD 24) o quedarán cegados durante 1d10 asaltos.

A veces hay rávidos que patrullan la periferia de las agrupaciones de explosiones, convencidos de que su gran velocidad les permitirá alejarse del peligro antes de que alguna explosión les afecte.

LOS DOMINIOS HEROICOS DE YSGARD

Ysgard es un plano a escala épica, con altas montañas, profundos fiordos y oscuras cavernas que ocultan los secretos de las forjas de los enanos. Siempre hay un poco de viento que sopla a la espalda del héroe. Desde los canales de aguas heladas hasta las arboledas sagradas de los elfos de Alfheim, el terreno de Ysgard es imponente y terrorífico. Es un lugar de estaciones extremas: el invierno es un tiempo de oscuridad y frío mortal, mientras que un día de verano es claro y abrasador.

Lo más espectacular de todo es que el paisaje flota por encima de grandes ríos de tierra firme que fluyen para siempre hacia un horizonte sin fin. Los ríos más anchos tienen el tamaño de continentes, mientras que hay secciones más pequeñas llamadas témpanos de tierra, que son del tamaño de islas. Bajo cada río arde el fuego con furia, aunque a la parte superior del continente sólo llega una iridiscencia rojiza. Más preocupantes son las colisiones ocasionales entre ríos, que producen terremotos terribles y a veces engendran nuevas cordilleras montañosas.

Ysgard es el hogar de los héroes muertos, que se empeñan en una batalla eterna en campos de gloria. Cuando estos combatientes caen, se levantan de nuevo a la mañana siguiente para seguir luchando en una guerra eterna.

- Bajo la gran extensión de la capa superior, también llamada Ysgard, hay dos capas: Muspelheim y Nidavellir.
- Ysgard tiene los siguientes rasgos.
- Tamaño infinito: Ysgard es infinito, pero sus planos más conocidos tienen fronteras bien definidas dentro del plano.
- Divinamente mórfico: los seres especialmente poderosos (como por ejemplo las deidades Kord y Olidammara) pueden alterar Ysgard con sólo un pensamiento. Las criaturas normales verán que Ysgard se puede alterar de la misma manera que el plano Material (se puede afectar al plano con conjuros o con esfuerzo físico de forma normal). En cambio las deidades pueden alterar grandes áreas y crearse grandes reinos.
- Sin rasgos elementales: no hay ningún elemento que domine en Ysgard: todos los elementos están en equilibrio, como en el plano Material. Sin embargo, hay partes de la segunda capa, Muspelheim, que se tratan como si tuvieran el rasgo de predominio de fuego.
- Predominio positivo menor: Ysgard contiene una explosiva cantidad de vida en todas sus formas. Todos los seres en un plano de predominio positivo ganan una curación rápida de 2 y pueden llegar a regenerar los miembros perdidos. Además, todos los que mueren en los conflictos sin fin de los campos de batalla de Ysgard resucitan cada mañana como si se les hubiera lanzado una *resurrección verdadera*; los personajes muertos que lleguen a Ysgard no volverán a revivir espontáneamente.
- Alineamiento levemente caótico: las criaturas legales que estén en Ysgard sufren un penalizador de –2 en todas las pruebas basadas en Carisma.

Encuentros aleatorios: Usa la tabla de 'Encuentros beatíficos' (pág. 167), para los encuentros aleatorios en Ysgard.

Ejemplo de lugar en Ysgard: la llanura de Ida

Este inmenso prado está situado cerca de la gran ciudad libre de Himinborg: el mayor centro de población en la capa. En la llanura de Ida hay festivales cada día, donde los guerreros pueden hacer alarde de su temple. Por encima de todo se valora el valor y las aptitudes de combate. También es un campo de batalla en el que luchan ejércitos rivales durante el día para juntarse en las tabernas de Himinborg por la noche.

Los personajes que vayan a parar a la llanura de Ida tienen tantas posibilidades de verse inmersos en la vorágine de una batalla como de experimentar la atmósfera carnavalesca de un "festival de acero".

Para dibujar un mapa para una batalla en masa, usa las reglas del campo de batalla de la sección de terreno de llanura (ver Capítulo 3). Los combatientes de la llanura suelen ser compañías mercenarias que vagan por los planos. Como los soldados reviven al día siguiente, la llanura de Ida es una herramienta útil para las unidades que quieren aguzar sus aptitudes de combate.

En el campo de batalla puede encontrarse cualquier tipo de criatura. Una falange de enanos puede plantar cara a unos gigantes semicelestiales que les atacan. Una horda de slaad podría vencer a unos mercenarios githyanki, para a continuación sufrir una aplastante derrota ante refuerzos githyanki montados en dragones. Si los personajes se encuentran en mitad de una batalla, deberán combinar la diplomacia con la pericia en el combate para evitar que ambos bandos les hagan pedazos.

Las batallas importantes sólo suceden uno de cada tres días, de media. El resto de los días suele haber festivales, que ofrecen distintas atracciones, puestos ambulantes, y mercaderes alrededor del acontecimiento principal, que siempre es una prueba de pericia marcial. En la llanura de Ida se celebran a menudo duelos de espadas, justas sobre monturas exóticas, competiciones de lucha libre, torneos de tiro con arco, e incluso grandes concursos de tirar de la cuerda, que tienen muchos espectadores y participantes que vienen de Himinborg. Los premios suelen ser elevados, pero la competencia es brutal. Los festivales atraen a los feriantes de toda la Gran rueda, por lo que siempre ofrecen diversiones e intrigas para los de mente poco despierta.

Al tener garantizado un conjuro de *resurrección verdadera* si fallecen, muchos personajes consideran tan tentadoras las batallas de la llanura de Ida que no dejan pasar la oportunidad. Aún así la derrota tiene su precio, ya que los ejércitos victoriosos suelen saquear los cuerpos de los caídos. Algunos personajes podrían perder aunque no hayan muerto técnicamente (si son petrificados, expulsados del plano, o les cogen como prisioneros).

EL CAOS CAMBIANTE DEL LIMBO

El Limbo es el plano del caos en estado puro. Las zonas que no están controladas parecen una sopa hirviente de los cuatro elementos básicos y de sus combinaciones. Bolas de fuego, bolsas de aire, pedazos de tierra y oleadas de agua luchan por ascender hasta que de nuevo son vencidos por otra oleada caótica. De todas formas los paisajes son muy parecidos a tro-

zos del plano Material que fueran a la deriva: pedazos de un bosque, prados, castillos en ruinas y pequeñas islas. A pesar del entorno inhóspito de este plano, los githzerai y los slaad lo consideran su hogar.

El Limbo no tiene capas, o si las tiene se fusionan y se dividen de forma continua de manera que cada una, comparada con las demás, es igualmente tan caótica que incluso los sabios se verían en apuros si tuvieran que distinguir unas de las otras.

El Limbo tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva.
- Altamente mórfico: el Limbo es un lugar que cambia continuamente y es muy difícil que un lugar se mantenga estable mucho tiempo. Un área del Limbo en concreto puede reaccionar ante la magia, el pensamiento consciente o la fuerza de voluntad a no ser que se estabilice mágicamente. Para obtener más información lee más adelante el apartado 'Limbo en estado puro' en 'Terreno del Limbo', a continuación.
- Predominio esporádico de un elemento: en el Limbo no hay ningún elemento que predomine constantemente. Cada elemento (tierra, agua, aire o fuego) predomina de vez en cuando, de manera que cualquier zona es un hervidero caótico y peligroso de elementos. El predominio de los elementos puede cambiar sin previo aviso.
- Alineamiento fuertemente caótico: las criaturas que no sean caóticas sufren un –2 en todas las pruebas basadas en Sabiduría, Carisma e Inteligencia. Sin embargo el rasgo de alineamiento caótico desaparece dentro de los muros de los monasterios githzerai (aunque no dentro de sus ciudades).
- Magia salvaje: en el Limbo, los conjuros y las aptitudes sortílegas funcionarán de forma normal cerca de estructuras permanentes o en paisajes estabilizados de forma permanente. Sin embargo, cualquier conjuro que se haga en un área incontrolada del Limbo o en un área controlada de forma temporal tiene una posibilidad de salir mal. El lanzador de conjuros debe superar una prueba de nivel (1d20 + nivel de conjurador) contra una CD de 20 + nivel de conjuro que se intenta usar. Si se falla la prueba, se deberá tirar en la tabla de la pág. 150 para determinar el efecto exacto.

Encuentros aleatorios: alterna entre la tabla de encuentros beatíficos y la de encuentros abismales (pág. 167) para encuentros aleatorios en el Limbo.

Terreno del limbo

En el Limbo hay dos tipos de terreno. La mayor parte del plano es Limbo en estado puro, pero de vez en cuando hay islas de terreno más estable, generalmente tierra, aunque a veces es otro material.

Limbo en estado puro: para dibujar un mapa de encuentro en el Limbo en estado puro, esparce áreas irregulares de fuego, agua, y vientos fuertes por todo el tablero. Como regla general, haz que cada área ocupe un cuadro de unos 40' y pon huecos de 15' entre las áreas; aunque, como este es el plano del caos total, puedes cambiar completamente esta regla general.

Más o menos una cuarta parte de las áreas tienen predominio de fuego (infligen 3d10 puntos de daño cada asalto y exponen a los personajes al fuego), una cuarta parte tienen predominio de agua (básicamente burbujas flotantes de agua), otra cuarta parte son tornados con predominio de aire (como se describe en el Capítulo 3) y el resto no es más que tierra.

Cada asalto, en el momento de iniciativa 0, las áreas de Limbo en estado puro cambian. Por cada área, tira 1d8. Esto determina la dirección hacia la que se moverá un área determinada; un 1 significa que se dirige hacia la parte superior del mapa, y desde el 2 al 8 son incrementos de 45º en el sentido de las agujas del reloj. Después mueve todo el área 1d4 casillas en esa dirección.

Si dos áreas con dominio de fuego y agua se superponen después del cambio, se cancelan entre sí en el área donde se solapan, cambiando la forma de ambas áreas y dejando el área de intersección fuera de ellas. Otro tipo de solapamientos (fuego y tierra, por ejemplo) hacen que el área de intersección tenga todos los efectos de ambos elementos.

Áreas estables: la mayoría de los habitantes vivos del Limbo se quedan en las áreas estables a salvo de los elementos cambiantes del plano. A menudo estas áreas estables son pedazos de tierra y piedra de hasta una milla de largo. A veces aparece un lago de agua estable, o una inmensa tormenta de fuego.

Ejemplo de lugar en el Limbo: el monasterio de Zerth'Ad'lun

Uno de los muchos monasterios que hay en el plano es el de Zerth'Ad'lun donde imparte sus enseñanzas el sensei Belthomias: un monje de 16.º nivel. Belthomais enseña unas artes marciales especializadas (igual que muchos monasterios) y los alumnos que abrazan sus enseñanzas sufren el nombre de cenobitas zerth. Todos los que practican el *zerthi* ("las enseñanzas de Zerth" en la lengua githzerai) afirman poder atisbar un instante en el futuro, lo que les ayuda en su pericia marcial.

Desde el exterior, el monasterio parece un conjunto disperso de espirales de piedras y torres, alrededor de una esfera de un cuarto de milla de diámetro. El templo usa todo el potencial de la gravedad subjetiva del Limbo. En su interior hay una gran cantidad de escaleras serpenteantes que conectan los suelos con las paredes o los techos. Para todos los que no quieren reajustar su propia orientación subjetiva, todas las superficies cuentan como suelo.

Unas salas muy grandes sirven para el entrenamiento en artes marciales, y por otro lado hay un centenar de pequeñas habitaciones, débilmente iluminadas por velas, que proporcionan la tranquilidad adecuada para la meditación individual. El horario de un monje Zerth'Ad'lun es estricto y duro, pero las recompensas del espíritu se consideran como una compensación suficiente.

Hacer un mapa del monasterio, aunque sólo sea lo mínimo para llevar a cabo un encuentro, es algo difícil ya que el mejor marco de referencia parece cambiar de casilla en casilla. Simplemente tira tantos elementos de dungeon como puedas, asegurándote de girar algunos y poner otros boca arriba. Si los personajes luchan contra los monjes del monasterio, haz que éstos salten por el techo y la pared, usando la gravedad subjetiva para enderezarse cuando aterricen.

El monasterio acoge a los visitantes y puede mantenerlos durante una semana en una residencia para invitados. Aquellos que no sean githzerai y que estén interesados en el estudio en el monasterio podrán hacerlo (a Belthomias le impresiona cualquier no githzerai que logre sobrevivir en el Limbo el tiempo necesario para encontrar el monasterio). El suplicante deberá pasar algunos meses aprendiendo lo básico y acatando los horarios de los cenobitas. A continuación Belthomias impondrá tres pruebas consecutivas, una de las cuales implica luchar contra slaad, otra se trata de controlar el Limbo, y la tercera es un misión en el plano Material (a menudo en las guaridas subterráneas de los azotamentes).

LAS PROFUNDIDADES AZOTADAS POR EL VIENTO DEL PANDEMÓNIUM

El Pandemónium es una gran masa de materia perforada por un sinnúmero de túneles excavados por los vientos aullantes del plano. Es un lugar azotado por el viento, ruidoso y oscuro, en el que no hay ninguna fuente de luz natural. El viento apaga con rapidez cualquier fuego normal y las luces que duran lo suficiente atraen la atención de todos quienes han perdido la razón por culpa de los aullidos constantes del viento.

Cada palabra, grito o aullido lo atrapa el viento y lo lanza a través de todas las capas del plano. Para poder entablar una conversación hay que chillar y aun así, más allá de una distancia de 10', el viento se lleva las palabras.

El rancio viento del Pandemónium es frío y roba el calor de los viajeros que no vayan convenientemente protegidos. Un vendaval sin fin azota a cada habitante del plano llenándole los ojos de tierra y suciedad, apagando las antorchas y llevándose los objetos sueltos. En algunos puntos el viento sopla tan fuerte que puede elevar a las criaturas por los aires y transportarlas durante millas antes de lanzar sus cuerpos (convertidos en carne macerada y sin vida) por algún acantilado oscuro y desconocido.

En los pocos lugares donde se puede obtener refugio, el viento se abate hasta convertirse en una brisa que trae consigo los ecos perturbadores de las partes más lejanas del plano. En estos refugios, el viento está demasiado distorsionado como para que su sonido sea un tormento.

El Pandemónium tiene cuatro capas: Pandesmos, Cocytus, Phlegethon, y Agathion. Pandesmos, la capa superior, tiene grandes cavernas y pasadizos, mientras que Cocytus y Phlegethon tienen cavernas cada vez más pequeñas y accidentadas. Agathion sólo tiene cavernas aisladas, sin túneles que las unan.

El Pandemónium tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional objetiva: en los túneles cavernosos del Pandemónium la gravedad se orienta hacia la pared más cercana a la criatura de tal manera que no existen los conceptos de suelo, pared y techo (cualquier superficie es el suelo si estás lo suficientemente cerca de ella). Algunos túneles raros cancelan completamente la gravedad, de manera que el viajero puede salir disparado a una velocidad increíble. La capa de Phlegethon es una excepción ya que tiene el rasgo de gravedad normal.

- Divinamente mórfico: algunas criaturas especialmente poderosas como por ejemplo la deidad Erythnul, pueden alterar el Pandemónium. Las criaturas ordinarias no verán nada que difiera del plano Material (en otras palabras, para ellos tiene el rasgo de morfología alterable)
- Alineamiento levemente caótico.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en el Pandemónium usa la tabla de encuentros abismales (pág 167).

Ejemplo de lugar en el Pandemónium: el peñasco de los Aullidos

El peñasco de los Aullidos, que se encuentra en el centro de Cocytus, está formado por un gran revoltijo de piedras redondeadas y por piedras trabajadas, como si el palacio de un gigante se hubiera derrumbado allí. La parte superior del peñasco es una plataforma de unos 10' de diámetro con un pequeño muro que la rodea. La plataforma y los que están en ella brillan con un leve resplandor azulado. La parte inferior del peñasco está llena de túneles, algunos de los cuales conectan entre sí, mientras que otros no tienen salida. En las paredes de cada túnel hay textos escritos en alfabetos perdidos. Se supone que deletrean extraños salmos, liturgias y cadenas de números o fórmulas.

Entre los nativos del Pandemonium se cuenta que todo aquello que se diga en voz alta desde la parte superior del peñasco llega a oídos de su destinatario esté donde esté de la Gran rueda. El mensaje vuela a lomos de un viento glacial y lleno de susurros.

Los demonios de todo tipo han aprendido que hay visitantes que acuden al peñasco. Generalmente se trata de arqueólogos, adivinos y todos los que quieren mandar un mensaje a algún enemigo o amigo perdido. Muchos se convierten en presa de las criaturas infernales que los emboscan.

El peñasco de los Aullidos es lo bastante grande como para tener su propia gravedad: los personajes pueden caminar hacia arriba sin necesidad de trepar. Para hacer un mapa de encuentro en el peñasco, dibújalo como si el peñasco fuera el suelo (cubierto de escombros densos, ver Capítulo 3). Incluye unas cuantas madrigueras, cada una de ellas de 10' de diámetro. Los infernales que aborden a los viajeros (que suelen ser hezrous y nálfeshnis) surgirán de ellas cuando noten la presencia de visitantes.

Como en cualquier otro lugar del Pandemónium, las luchas en el peñasco de los Aullidos tienen lugar entre vientos fuertes. Los ataques con armas a distancia tiene un penalizador –2 debido a ellos, y una criatura de tamaño Menudo o inferior deberá superar una salvación de Fortaleza CD 10 cada asalto o quedará abatida.

A veces los vientos que zarandean el peñasco de los Aullidos son incluso más fuertes. Consulta el Capítulo 3 para ver los efectos de vientos más fuertes en el combate.

LAS CAPAS INFINITAS DEL ABISMO

El Abismo es todo lo desagradable, todo lo maligno y todo lo caótico reflejado en una infinita variedad de incontables capas. La espiral de capas desciende hacia un conjunto abismal de formas, cada una más atroz que las anteriores. La sabiduría popular dice que el Abismo tiene 666 capas aunque pueden ser muchas más: después de todo es un lugar mucho más terrible de lo que la sabiduría popular puede imaginar.

Cada capa del Abismo tiene su propio (y único) entorno horroroso. No existe ningún contexto que unifique las múltiples capas, aparte su naturaleza inhóspita y brutal. Algunas de las posibilidades del Abismo son los lagos de ácido cáustico, las nubes de vapores nocivos, las cavernas de púas afiladas y los paisajes de magma. Puede haber lugares con mayor o menor grado de mortalidad inmediata, como los abrasadores desiertos de sal, los vientos sutilmente venenosos y las llanuras de insectos que pican.

El Abismo es el hogar de los demonios: unas criaturas devotas de la muerte y la destrucción. Los demonios suelen ver a los visitantes como fuente de alimento y de diversión, pero algunos se fijan en los visitantes más poderosos como reclutas potenciales (voluntarios o no) para la interminable guerra entre los demonios y los diablos: la Guerra de la sangre.

El Abismo tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad normal: la llanura de los Portales infinitos (la capa superior del Abismo), así como la mayoría de capas del plano, tienen gravedad normal aunque puede haber otras capas que tengan una gran variedad de rasgos gravitatorios.
- Tiempo normal: en el Abismo el tiempo fluye de la misma manera que en el plano Material, aunque hay rumores de una capa en la que el tiempo retrocede. El efecto de reversión del tiempo es errático, de manera que un visitante puede verse devuelto a la niñez o simplemente dejar de existir.
- Divinamente mórfico: los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar el Abismo. Los que no pueden alterarlo no distinguirán nada diferente al plano Material (rasgo mórfico alterable), en tanto que el plano puede ser cambiado mediante conjuros y esfuerzo físico.
- Rasgos elementales y de energía entremezclados: el rasgo varía de una capa a otra. En el Abismo como conjunto no domina constantemente ningún rasgo elemental o de energía, aunque en ciertas capas puede dominar uno o una mezcla de dos o más rasgos.
- Alineamiento levemente caótico y maligno.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en el Abismo usa la tabla de encuentros abismales (pág 167).

Ejércitos de infernales luchan en el Abismo



Capas aleatorias del Abismo

¿Qué vas a hacer si tus personajes van a parar al Abismo como resultado de un accidente en una aventura? ¿Y si huyen de unos demonios poderosos que los persiguen saltando a través del portal más cercano?

Para determinar el tipo de terreno general de una capa desconocida puedes usar esta tabla. Si quieres, puedes tirar dos o más veces y combinar los resultados.

d%	Tipo de capa
01-05	Predominio de aire
06-10	Campo de batalla de la Guerra de la sangre (demonios contra diablos)
11-15	Paisaje infernal en llamas
16-20	Ciudad demoníaca
21-25	Desierto de arena, hielo, sal o cenizas
26-30	Predominio de tierra
31-35	Predominio de fuego
36-40	Pantano fétido (lleno de depredadores)
41-45	Predominio elemental mixto (como el Limbo)
46-50	Montañoso
51-55	Predominio negativo (menor o mayor)
56-60	Normal (como en el plano Material)
61-65	Océano de agua
66-70	Reino de un poderoso ser abismal
71-75	Mar de ácido
76-80	Mar de insectos
81-85	Mar de sangre
86-90	Subterráneo
91-95	Reino de muertos vivientes
96-100	Predominio de agua

Ejemplo de lugar en el Abismo: el Laberinto de los demonios

En la capa número 66 del Abismo tiene su hogar la Reina araña. El plano se dobla sobre sí mismo de manera que parece una gran telaraña y en él hay una inmensa telaraña de túneles interconectados, de una complejidad fractal. Cada hebra enlaza con portales a los planos en los que Lolth tiene seguidores. Se dice que el palacio de Lolth es una fortaleza móvil en forma de araña, que se mueve de forma constante por su telaraña planaria.

Para dibujar un mapa de encuentro del Laberinto de los demonios, diseña una red entrecruzada de pasarelas de 20' de ancho suspendidas mágicamente en una descomunal nube de *bruma sólida* (igual que el conjuro). La bruma se encuentra a 1d4×10' de distancia de las pasarelas, por lo que los personajes podrán vislumbrar a veces otras partes de la telaraña que se encuentra encima, debajo y a los lados de la ruta que están siguiendo.

La telaraña gira y se revuelve sobre sí misma, pero siempre está perfectamente nivelada, incluso cuando sube o baja en espiral. Es posible girar cuatro veces y terminar debajo del punto en el que empezaste, sin encontrar ninguna pendiente ni escalera. Los personajes que se caigan de la pasarela (o sean empujados) caerán sólo 60' por asalto (igual que el conjuro de *caída de pluma*), y no sufrirán daño cuando aterricen en otra pasarela (que podría estar varias millas por debajo).

LAS PROFUNDIDADES TARTERIANAS DE CÁRCERI

A primera vista parece como si el plano prisión de Cárceri fuera el plano menos peligroso de los planos Inferiores, pero esta primera impresión pronto desaparece. Puede que en este plano los mares de ácido sean raros y no haya zonas de frío glacial ni infiernos de fuego, pero el peligro de Cárceri es mucho más refinado.

Es el plano de la oscuridad y la desesperación, de las pasiones y los venenos, de las traiciones que destruyen reinos. En Cárceri el odio se mueve como un río lento: no hay nada que te avise cuando se desborda y la traición te atrapa. Se dice que un prisionero de Cárceri sólo es libre cuando es más fuerte que aquél que lo encerró, aunque es muy difícil conseguirlo en un plano cuya naturaleza gesta la desesperación, la traición y el autodesprecio.

Cárceri consiste en seis capas: Orthrys, Cathrys, Minethys, Colothys, Porphratys y Agathys. Cada capa consiste en una serie de orbes parecidos a planetas pequeños en fila, y cada orbe está separado de los otros por un golfo de aire. En una capa en concreto casi no se distingue un orbe del siguiente, y es posible que el número de orbes de cada capa sea casi infinito.

Cárceri tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad normal: en los orbes es como en el plano Material, y entre ellos no hay gravedad, lo que facilita el viaje a los que pueden volar.
- Divinamente mórfico: Nerull y los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar Cárceri. Las criaturas más normales no encontrarán diferencia alguna entre Cárceri y el plano Material. Se puede afectar al plano con conjuros y con esfuerzo físico.
- Alineamiento levemente maligno.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en Cárceri usa la tabla de encuentros abismales (pág 167).

Ejemplo de lugar en Cárceri: las tumbas de arena de Payratheon

Payratheon es el nombre de una ciudad desaparecida que se construyó hace eones en uno de los orbes de Minethys. La ciudad quedó enterrada bajo las dunas, pero sus avenidas anegadas de arena, sus torres derrumbadas y sus pórticos obstruidos aún se conservan muy por debajo de la cambiante superficie de la capa. Algunas veces la arena en movimiento revela durante unas horas lo que fue la ciudad de Payratheon, aunque al final acaba siendo engullida de nuevo por la arena, ahogando a muchas criaturas que han sentido la tentación de visitarla y han entrado en la ciudad asolada por la arena.

Algunos aventureros particularmente despiertos han excavado hasta encontrar los suburbios de la periferia de la ciudad durante los períodos en que ésta se encuentra enterrada. La gente cuenta fábulas de terror en la que se habla de "gorgones de arena" con aspecto dragontino que nadan por la arena como si fuera agua. También se habla de los restos de los habitantes de la ciudad que se encuentran en las calles en forma de muertos vivientes petrificados. Estos muertos vivientes están tan erosionados que casi no se puede discernir su tamaño original ni su raza.

Para crear el mapa de encuentro de las tumbas de arena, comienza con una ciudad, después reduce la mitad de los edificios a escombros pesados y daña los demás de forma considerable. Las riquezas de Payratheon están a disposición de cualquiera, pues la ciudad quedó enterrada de forma súbita, pero los personajes deberán enfrentarse a gorgones de arena (gorgones de 24 DG con una velocidad de cavar de 30'), señores de las momias (ver el *Manual de monstruos*) y otros muertos vivientes ansiosos de matar y consumir a los vivos. Y también se encuentran en una carrera contra el tiempo: una tormenta de arena titánica (ver Capítulo 3) está a sólo 1d4 horas de distancia.

LOS YERMOS GRISES DEL HADES

El Hades está en el nadir de los planos inferiores, a medio camino entre las dos razas de criaturas infernales que luchan para aniquilarse. A menudo se pueden ver las planicies grises oscurecidas por grandes ejércitos de demonios luchando contra ejércitos de diablos sin darse cuartel alguno. Si hay algún plano que defina la naturaleza de lo maligno, éste es sin duda los Yermos grises.

En los Yermos grises del Hades el mal en estado puro actúa como una fuerza espiritual que arrastra a las criaturas. En este plano tanto la rabia del Abismo como las conspiraciones retorcidas de los Nueve infiernos se doblegan ante la desesperación. En el extremo del mal, la apatía y la desesperación se infiltran en todo. El Hades destruye lentamente los sueños y los deseos de los visitantes, transformando espíritus ardientes en cascarones vacíos. Los que pasan mucho tiempo en el Hades, al final acaban rindiéndose a la apatía.

El Hades tiene tres capas a las que se conoce con el nombre genérico de "oscuridades": Oinos, Niflheim y Plutón. Cada oscuridad está invadida de una malignidad tal que, poco a poco, acaba con el espíritu.

El Hades tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar el Hades aunque pocas deidades quieren reinar aquí. Los que no pueden alterarlo no distinguirán nada diferente al plano Material de manera que se puede cambiar el plano a través de conjuros y de esfuerzo físico.
- Alineamiento fuertemente maligno.

- Atrapar: este es un rasgo especial único del Hades, aunque el Elíseo tiene un rasgo similar. Una criatura que no sea un ajeno experimenta una creciente apatía y desesperación mientras está en el Hades. Los colores se ven más grises y menos vivos, los sonidos se amortiguan e incluso parece que la conducta de los compañeros esté más llena de resentimiento. Al final de cada semana que se pase en el Hades todos los que no pertenecen al subtipo 'ajeno' deben superar un TS de Voluntad (CD 10 + el número de semanas consecutivas en el plano). Si se falla el tiro significa que el individuo cae bajo el control del plano y se convierte en un suplicante del Hades.
- Los viajeros que quedan atrapados por el mal inherente del Hades no pueden salir del plano por voluntad propia y de hecho no tienen ganas de hacerlo. La memoria de su vida pasada desaparece y se requiere un *deseo* o un *milagro* para devolver el personaje a la normalidad.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en el Hades, alterna entre la tabla de encuentros abismales y la de encuentros infernales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en el Hades: el Inframundo

En la oscuridad de Plutón, el Inframundo está encerrado por unas paredes de mármol gris que se expanden centenares de millas y que se pueden ver desde muy lejos. A veces las almas de las criaturas que han muerto de forma especialmente trágica vienen aquí, en vez de seguir hacia delante hacia su recompensa final.

Sólo hay una puerta doble que cruza la muralla de mármol de este reino. Las puertas son de bronce amartillado y están abolladas y llenas de marcas dejadas por los héroes que han intentado pasar por ellas. Sin embargo la puerta está protegida por un can de tres cabezas Gargantuesco hecho con los cuerpos retorcidos y podridos de centenares de espíritus muertos.

Más allá de la puerta, el interior del reino se parece mucho al exterior. El paisaje está compuesto por árboles ennegrecidos, arbustos atrofiados y campos devastados. Para dibujar un mapa de encuentro para el Inframundo, usa las reglas de bosque despejado (ver Capítulo 3), pero sustituye cualquier maleza por escombros leves. Por todos sitios vagan espíritus grises incorpóreos que van camino de quedarse completamente vacíos de toda emoción por culpa de la enfermedad espiritual del plano. Cuando pierden el último atisbo de emociones, la esencia de lo que queda se fusiona con la oscuridad de Plutón.

A veces los grandes héroes o los amantes desesperados del plano Material viajan hasta esta capa a través del río Estigia, o a través de portales escondidos en fisuras volcánicas. Vienen al Inframundo porque creen que pueden encontrar el espíritu de un amigo o de un amante y liberarlo de una eternidad de desesperanza. No se puede negociar con el sabueso, pero si los personajes logran entrar, tendrán que negociar con fantasmas y ajenos poderosos para hallar el alma que están buscando. Sea lo que sea lo que busquen aquí los personajes, el Inframundo seguro que exigirá un precio.

LA ETERNIDAD DESOLADA DE GEHENNA

La capa superior de Gehenna tiene frontera con el Hades y con los Nueve infiernos, de manera que no es un lugar muy agradable. En el plano hay montañas volcánicas que flotan en el vacío sin tener, aparentemente, base o cúspide. En realidad, son finitas pero miden centenares o miles de millas en todas direcciones. En cada una de las cuatro capas de Gehenna domina una única montaña volcánica, aunque hay pequeños témpanos de tierra volcánica a la deriva que a veces chocan contra las montañas.

En las montañas no hay ningún lugar llano creado de forma natural. Todas las laderas tienen, al menos, 45 grados de inclinación y más bien se pueden considerar acantilados. Las criaturas infernales que habitan Gehenna han excavado rellanos artificiales, algunos de los cuales son tan grandes como para albergar ciudades enteras. También existen caminos (parecidos a montañas rusas) que conectan los diferentes rellanos. Todos los rellanos que no han sido excavados por los yugoloth o las deidades tienen tendencia a partirse y a enviar a sus creadores montaña abajo.

Las cuatro capas de Gehenna se llaman Khalas, Chamada, Mungoth y Krangath. Cada capa se diferencia de las otras por su grado de vulcanismo.

Gehenna tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad normal: la gravedad es muy parecida a la del plano Material, aunque hay pedazos de roca volcánica que flotan libremente en un vacío infinitamente grande. La gravedad es normal en las laderas de las montañas y una caída lleva a la víctima muchas millas cuesta abajo hasta que un saliente la frena o hasta que el roce continuo con la roca durante la caída la destroza.
- Divinamente mórfico: las deidades menores pueden alterar Gehenna mientras que las criaturas pueden alterar el plano de la misma manera que el plano Material.
- Alineamiento levemente maligno.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en Gehenna, usa la tabla de encuentros infernales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Gehenna: el valle de la Exiliada

Mungoth, la tercera capa de Gehenna, es un lugar frío. La luz que emiten las bocas de las chimeneas volcánicas (equivalente a la luz de la luna llena) del plano hace que el movimiento por sus laderas heladas sea muy complicado. El movimiento se complica aún más cuando esta iluminación queda tapada por la caída de nieve y cenizas. Eso lo convierte en un buen lugar para los que no quieren ser encontrados.

Hay una sima muy profunda que oculta un reino protegido de la permanente nevada ácida. El castillo está toscamente construido a partes iguales con piedra basáltica y huesos de gigante, y está hecho a escala de su señora: una giganta del fuego maga exiliada a la que se conoce con el nombre de Tastuo. Con ella viven sus ocho hermanas que le siguieron al exilio.

Los infernales que gobiernan Mungoth tienen contratos de cooperación con Tastuo, de manera que protegerán el valle si alguna vez los enemigos de Tastuo la encuentran. Tastuo nunca habla de sus enemigos, pero su propia situación ha hecho que sienta simpatía y comprensión antes los problemas de los viajeros que le piden refugio. De esta manera, y si pueden encontrarlo, el valle de la Exiliada se convierte en lugar de paso para los visitantes del plano.

Para dibujar un mapa de encuentro del área cercana al valle de la Exiliada, usa las reglas de las montañas inhóspitas (ver Capítulo 3). Después cubre todas las superficies con nieve, nieve profunda o hielo como mejor te parezca.

La mezcla de nieve y cenizas de Mungoth inflige 1d4 puntos de daño por ácido por cada minuto de exposición. Sólo las estructuras artificiales o las cavernas ofrecen protección algo duradera contra la nevada, que golpea un área determinada un 80% de las veces.

LOS NUEVE INFIERNOS DE BAATOR

Este plano, a veces simplemente conocido como Baator, o el Infierno, es el plano de la ley y el mal por excelencia, el epítome de la crueldad premeditada. Todos los diablos de los Nueve infiernos obedecen a una ley por encima de la suya, cosa que les exaspera y les insta a rebelarse. Casi todos los diablos toman partido en cualquier acción o complot, sin importar lo corrupto que sea, con tal de progresar en la jerarquía.

Cada uno de los Nueve infiernos rivaliza con cualquier otro plano inferior por su diversidad de infamia. Los diablos son mucho más astutos, sutiles y peligrosos que las otras criaturas infernales, o al menos eso es lo que dicen ellos. Un demonio tiene un poder brutal mientras que un diablo tiene orden, un plan de ataque y, por si es necesario, un plan de represalia.

Baator está formado por nueve capas, cada una de ellas como un conjunto de nueve rellanos en un agujero de profundidad infinita. De arriba a abajo, son: Averno, Dis, Minauros, Phlegethos, Estigia, Malebolgia, Maladomini, Cania y Nessus.

Los Nueve infiernos tienen los siguientes rasgos.

- Tamaño infinito: aparentemente los bordes de cada capa se extienden de forma infinita pero en realidad la circunferencia de cada una de las capas es finita (las fronteras de las capas llevan al Hoyo y a la siguiente capa inferior).
- Divinamente mórfico: los seres con un nivel de poder mínimo parecido a las deidades menores pueden alterar los Nueve infiernos. Las criaturas normales los encontrarán tan alterables como el plano Material.
- Sin rasgos elementales o de energía: todos los elementos y las energías están equilibrados a excepción de la capa llamada Phlegethos (que tiene un rasgo de predominio de fuego). En Cania el frío es el rey y se aplica un rasgo especial de "predominio de frío". Las criaturas que hay allí sufren 3d10 puntos de daño por frío por cada asalto que pasen fuera de un refugio.
- Alineamiento levemente legal maligno.

Encuentros aleatorios: Para encuentros en los Nueve infiernos, usa la tabla de encuentros infernales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en los Nueve infiernos: la ciudadela de Bronce

Lo que una vez fue una ciudadela de bronce, ahora no es más que una ciudad común y corriente que se extiende a lo largo de docenas de millas cuadradas, y que consta de doce anillos concéntricos, en cada uno de los cuales hay una inmensa cantidad de máquinas de guerra. La ciudad está llena de suplicantes (tanto lémures como cascarones) y centenares de miles de diablos menores de todo tipo preparándose para la Guerra de la sangre.

Dado que el Averno es el lugar más probable para un gran desembarco masivo por parte de las fuerzas demoníacas, constantemente se añaden nuevas fortificaciones a la ciudad. El trabajo recae en los cascarones, lémures y diablillos que de forma constante expanden la ciudad. Hay tantas construcciones por todas partes, que los andamios (hechos de huesos) pueden tanto estar adosados a una pared en la que se esté trabajando como a una en la que no.

Para crear un mapa de encuentro en la ciudadela de Bronce, comienza con los elementos del campo de batalla descritos en la sección de 'Terreno de llanura' (Capítulo 3). Añade paredes, torres y barbacanas, descritas en la sección de 'Características urbanas' (Capítulo 3), y aumenta las características mágicas como por ejemplo superficies llameantes (que infligen el mismo daño que un conjuro de *muro de fuego*), balistas que se disparan solas, y estacas que crecen de las paredes (una trampa que se dispara por la proximidad de tropas enemigas).

Aquí se puede encontrar cualquier tipo de diablo. Incluso una lucha con diablos de nivel bajo enseguida se complicará, porque los ejércitos de diablos son lo bastante disciplinados como para adiestrar a sus tropas para que informen a sus comandantes de que están siendo atacados. A no ser que usen el sigilo, los personajes irán ascendiendo por la cadena de mando, enfrentándose por este orden con diablos astados, diablos gélidos, y diablos de la sima que acudirán para averiguar qué está pasando.

EL CAMPO DE BATALLA INFERNAL DE AQUERONTE

Lo primero que oye un soldado cuando llega a Aqueronte y lo último que oye un refugiado cuando se va del plano es el revuelo de la batalla. Todo lo que hay en Aqueronte es conflicto, guerra, contienda y lucha. En el plano hay muchos ejércitos, pero los líderes son escasos. De hecho, los rebeldes sin causa son comunes, tanto si son suplicantes como mortales, criaturas infernales o celestiales.

Avalas, Thuldanin, Tintibulus y Ocanthus son las capas de Aqueronte, cada una de ellas hecha de cubos de hierro del tamaño de islas o incluso de continentes que flotan en el vacío. A veces los cubos colisionan. Los ecos de estas colisiones permanecen durante mucho tiempo en el plano y se entremezclan con los sonidos de los choques de espadas a medida que los ejércitos se enfrentan en las diferentes caras de los cubos.

Aqueronte tiene los siguientes rasgos:

- Gravedad direccional objetiva: la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material, pero depende de la cara del cubo en la que se está. Para los novatos, andar por las fronteras entre caras puede ser mareante.
- Divinamente mórfico: Aqueronte cambia bajo la voluntad de las deidades. Las criaturas ordinarias deben usar conjuros y esfuerzos físicos para modificar el aspecto del campo de batalla infernal.
- Alineamiento levemente legal.

Encuentros aleatorios: Para encuentros aleatorios en Aqueronte, usa la tabla de encuentros infernales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Aqueronte: los cubos de guerra de Thuldanin

Los cubos de esta capa están acribillados de cavidades y brechas. Los agujeros de la superficie conducen hasta unos espacios laberínticos producto de las muchas batallas producidas.

Por todos sitios hay una inmensidad de trozos de objetos: grandes barcos partidos en dos, torres de asedio tumbadas, inmensas armas, carruajes de propulsión a vapor, objetos voladores de todo tipo además de armatostes con fuentes de poder y propósitos mucho más oscuros. La mayoría de los desechos son inútiles y están petrificados gracias a la naturaleza "preservadora" de la capa.

Muchos carroñeros y oportunistas se ocupan de buscar armas intactas, ya que entre la basura de Thuldanin hay esparcidas muchas armas de calidad y máquinas de guerra.

Pero si son listos, los buscadores no pasarán mucho tiempo en Thuldanin, porque la naturaleza del plano (que petrifica los objetos) también afecta a los seres vivos. Cualquier objeto o criatura tiene un 1% por cada 30 días que pasa en Thuldanin de quedar petrificado de forma espontánea. Las criaturas que se puedan ver potencialmente afectadas por este efecto tienen derecho a una salvación de Fortaleza (CD 18). Los objetos y las criaturas petrificadas por las cualidades de la capa no se pueden devolver a su estado anterior a no ser mediante el uso de conjuros muy poderosos como *deseo* o *milagro*.

Para hacer mapas de encuentro de los cubos de guerra sólo tienes que crear un terreno de dungeon extenso: grandes habitaciones, pasillos anchos, techos elevados, etcétera. Cubre la mayoría de desechos (escombros leves o densos). Añade estructuras grandes como catapultas, galeras de guerra, y extraños artefactos de cuerda. Por último, añade unas cuantas estatuas (desafortunados ex aventureros que se demoraron demasiado buscando tesoros).

Los personajes que busquen tesoros sin duda se enfrentarán a carroñeros rivales; Thuldanin es conocido por toda la Gran rueda así que cualquiera podría estar explorando las cavernas de los cubos de guerra. No todo Thuldanin está en ruinas. Puede que aún funcionen constructos como inevitables y gólem, que se pondrán en marcha tan pronto los personajes se acerquen. Para representar las riquezas de los cubos de guerra, considera que las criaturas que encuentren aquí (excepto los constructos) tienen el doble del tesoro estándar. Pero en vez de hacer que lleven el tesoro consigo, escóndelo entre los escombros de la guerra y deja que los personajes encuentren el botín.

EL NIRVANA DE LOS MECANISMOS DE MECHANUS

Mechanus es donde gobierna el orden perfecto. Un lugar con la misma medida de luz y oscuridad, y las mismas proporciones de frío y calor. La ley del plano se refleja en la infinidad de mecanismos interconectados donde cada uno actúa según su función. Parece como si los engranajes estuvieran enfrascados en un cálculo tal que ni las deidades conocen. Lo que sí saben es que, de algún modo, representan la ley.

A primera vista, Mechanus se parece mucho al resto de planos Exteriores, aunque un vistazo más cercano revela que las sutilezas están bajo tierra. En el plano se pueden encontrar todos los tipos de leyes: desde las máximas más simples hasta las leyes de buenas costumbres más retorcidas.

El plano tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva: la fuerza de la gravedad es la misma que en el plano Material, pero la dirección está orientada hacia cada una de las caras de las ruedas dentadas en rotación. Para los que llegan por primera vez al plano, el hecho de andar entre estas ruedas puede ser algo desconcertante e incluso peligroso (si uno cae entre dos engranajes).
- Divinamente mórfico: las deidades menores pueden alterar el plano con sólo un atisbo de voluntad. Las criaturas mortales necesitan actuar con conjuros o con esfuerzo físico para poder modificarlo.
- Alineamiento fuertemente legal.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en Mechanus usa la tabla de encuentros infernales, o la tabla de encuentros celestiales (alterna entre las dos tablas) de la pág. 167.

Ejemplo de lugar en Mechanus: la fortaleza de la Iluminación disciplinada

Esta estructura se asienta en su propia rueda dentada. Sus capiteles y torres se alzan muy alto en el vacío del plano. La fortaleza tiene dos millas de diámetro y algunas de las espiras se elevan hasta dos veces esta distancia. Alrededor de la fortaleza hay inevitables que no dejan entrar a nadie en cumplimiento de la ley vigente. Se mantienen atentos para evitar que entren infiltrados infernales o colonizadores formícidas.

Los señores de la fortaleza son un grupo de mortales del plano Material a quienes se conoce como la Fraternidad del orden, los miembros de la cual creen que si pueden desenmarañar todas las leyes del Cosmos, poseerán el poder de las deidades. Con el fin de conseguir este objetivo construyeron esta fortaleza en el plano de la ley más absoluta.

En la fortaleza hay una inmensidad de funcionarios, administrativos, traductores, matemáticos, filósofos y burócratas de todo tipo. Muchos pertenecen a la Fraternidad, aunque hay algunos visitantes a los que se permite el paso para que puedan estudiar las bibliotecas. Las bibliotecas

se extienden a lo largo de centenares de habitaciones y contienen millones de volúmenes legales de todos los planos de la Gran rueda.

Los personajes que busquen información sobre la fortaleza no serán expulsados de inmediato, aunque deberán franquear una avalancha de papeleo antes de que la Fraternidad les permita acceder a los estanterías generales de la biblioteca. Para estudiar los tomos más raros y restringidos, los personajes primero deberán completar una misión para la Fraternidad. Una misión típica podría ser rescatar algún fragmento de conocimiento abstracto de una biblioteca drow bien custodiada.

LOS REINOS PACÍFICOS DE ARCADIA

Arcadia está llena de vergeles de árboles perfectos, riachuelos rectos, campos ordenados y ciudades con formas agradables y perfectamente geométricas, y donde las montañas no están erosionadas. Todo lo que hay en Arcadia existe para el bien común y para una forma de existencia perfecta. No hay nada que invada la armonía de todas las cosas.

Se dice que todo lo que hay en el plano es tan perfecto como podría serlo, sin ser tan estricto como Mechanus ni tan devoto de la perfección del individuo como Celestia. En realidad no todo es tan perfecto y de hecho los habitantes de Arcadia están tan convencidos de su rectitud que les cuesta reconocer sus propios defectos.

Arcadia tiene dos capas: Buxenus y Abellio. Son similares, pero Buxenus posee los campamentos armados de los enanos y arcontes celestiales que protegen el plano.

Arcadia tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: las deidades menores pueden transformar Arcadia con un leve movimiento de su mano. Para el resto de criaturas, el plano tiene una morfología alterable.
- Alineamiento levemente legal.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en Arcadia usa la tabla de encuentros celestiales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Arcadia: el monte Clangeddín

Es una montaña perfectamente cónica separada de cualquier cordillera y con una altura de al menos 3.000'. Su cumbre está coronada por nubes y tormentas. La construcción interior fue hecha por el héroe enano Clangeddín Bargênta.

El interior de la montaña está lleno de grandes murallas, galerías y calles pavimentadas con baldosas. Los visitantes del complejo subterráneo verán una ciudad construida con aire de celebración e iluminada por farolas y fraguas. La ciudad siempre da la bienvenida a los extranjeros, sobre todo a quienes se acercan a la ciudad para encargar armas a los herreros legendarios que trabajan en lo más profundo de la montaña.

Los enanos celestiales que viven en el interior del monte Clangeddín pasan la mitad del día entrenando, practicando y perfeccionando sus habilidades en honor del que fue su señor y fundador de la ciudad: Clangeddín Bargênta. Los visitantes que desean crear un ejército a veces vienen al monte e intentan convencer a los enanos de que quieren librar una guerra justa. A veces, a los ancianos les conmueven estas súplicas y asignan tropas para la causa.

Otros vienen buscando las legendarias armas que llevan la marca de los herreros de Clangeddín. Aunque el monte Clangeddín es sólo una ciudad pequeña, se pueden comprar armas de cualquier precio (pero no vender).

Para dibujar un mapa de encuentro del monte Clangeddín, usa la sección de 'Terreno de dungeon' (Capítulo 3). Como los enanos se toman la cantería muy en serio, las paredes, el techo y el suelo son de albañilería y piedra pulida de la mayor calidad.

LOS SIETE MONTES DE CELESTIA

La montaña que conforma Celestia se eleva desde un mar sagrado infinito hasta alturas más allá de toda comprensión. En este plano las reglas son: justicia, bondad, orden, bendición celestial y misericordia. Desde este plano multitud de ojos vigilan todas las formas del mal. Todo lo que hay en Celestia es bello.

Los siete montes de Celestia son el hogar de las almas mortales buenas, que sintonizan bien con las criaturas que moran en el plano. Es un paraiso que las criaturas infernales conquistarían si pudieran. Para quienes siguen el bien y la ley, Celestia es la mejor promesa de su unión. Los suplicantes van ascendiendo por las capas hasta llegar a la ciudad Celestial (la sexta capa) desde la cual llegan al Cielo iluminado, sobre el que nada se sabe.

Celestia tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: Celestia es un plano mórfico para entidades con un nivel de poder mínimo igual al de una deidad menor. Las criaturas normales pueden alterar el plano de la misma manera que el plano Material.
- Alineamiento levemente bueno y levemente legal.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en Celestia usa la tabla de encuentros celestiales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Celestia: Empyrea

También se la conoce como la ciudad de las Almas templadas. La ciudad está situada en las orillas de un lago frío de montaña. Mertion (*NdC: la capa de Celestia en que se halla Empyrea*) está llena de fuentes de agua curativa que recuperan miembros perdidos y curan el habla, los trastornos mentales y las consunciones de energía: lo único que hay que hacer es encontrar la fuente adecuada. A Empyrea también se la conoce por sus sanadores y por sus hospitales. Muchos peregrinos quieren llegar a este lugar legendario donde alcanzar la salud perfecta.

Los personajes que no sean ni malignos ni caóticos y busquen curaciones relativamente sencillas (heridas, enfermedad o niveles negativos, por ejemplo) son curados gratis. Los que busquen curas para enfermedades más exóticas (maldiciones extrañas, niveles perdidos, y algunas extrañas enfermedades viles) deberán superar la prueba de Empyrea: un combate ritual contra un arconte o un ángel con VD equivalente al nivel de personaje. Si están luchando varios PJs, cada uno de ellos ha de luchar contra un arconte o ángel. La lucha no es hasta la muerte, sino hasta la inconsciencia, y de hecho los que matan a sus enemigos son expulsados de inmediato de Empyrea. A los que superan la prueba se les garantiza la cura que desean.

La lucha tiene lugar en uno de los numerosos patios, un área abierta con esbeltos pilares decorativos y profundos estanques del agua más pura.

LOS PARAÍSOS GEMELOS DE BITOPÍA

Bitopía es única entre los planos Exteriores porque sus dos capas se miran como si fueran las dos tapas de un libro cerrado. Mirando hacia arriba desde Dothion se puede ver la capa superior, Shurrock, y de la misma manera, desde Shurrock se pueden ver los pueblos y las casas de Dothion por encima de la cabeza.

Cada capa del plano de Bitopía es un mundo idealizado. Dothion es un paisaje manso y rural mientras que Shurrock es un paisaje puramente salvaje. La filosofía de que el logro personal se obtiene con la dependencia mutua, llena las dos capas.

La distancia entre las dos capas es de una milla, aunque hay montañas agrestes que se elevan desde ambas y que algunas veces se encuentran en el centro. El viaje de una capa a otra se puede realizar volando, así como trepando por las montañas.

Bitopía tiene los siguientes rasgos.

- Gravedad direccional subjetiva: el concepto de "abajo" existe en dos direcciones contrapuestas en cada una de las dos caras del plano. La gravedad es normal hasta que se cruza la frontera invisible entre las dos capas, punto en el que se invierte de golpe. Todos los que pasan la frontera caen hacia la otra capa.
- Divinamente mórfico: las deidades menores pueden alterar el plano, el resto de criaturas pueden alterarlo de la misma manera que pueden hacerlo en los otros planos Exteriores.
- Alineamiento levemente bueno.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en Bitopía usa la tabla de encuentros celestiales (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Bitopía: el huerto de Garrajaspe

Garrajaspe, un mago gnomo celestial de 18.º nivel, cuida de un huerto en la rural Dothion donde los árboles dan rubíes, esmeraldas y otras gemas preciosas. Un árbol típico produce 1d4×1.000 po en gemas cada año, y el huerto cubre varios acres.

Algunos de los árboles de Garrajaspe proporcionan frutos aún más valiosos. Pueden ofrecer fruta de Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Estos objetos funcionan como los tomos y manuales equivalentes que mejoran características (descritos en el Capítulo 7), y proporcionan un bonificador inherente a una puntuación de carac-

terística cuando se comen. Cuanto más madura está la fruta, mayor es el bonificador.

Ni el dinero, ni las buenas obras, ni la fama harán que los PJs consigan esta fruta. Garrajaspe jamás se separa de su fruta a propósito, y rechazará educadamente cualquier oferta que se le haga. Cualquiera excepto una: Garrajaspe a veces pagará a los personajes con fruta si le vigilan el huerto durante una semana.

El venerable gnomo no es un estúpido. Contratará guardias para su huerto sólo si sospecha que surgirá una amenaza de la que no pueda ocuparse un mago de 18.º nivel en su propio territorio. Es muy probable que los personajes se enfrenten a un peligro tras otro durante su semana como guardianes del huerto.

Para dibujar un mapa de encuentro del huerto de Garrajaspe, coloca árboles en líneas despejadas de casillas alternas. Cada cuatro filas más o menos, dibuja un canal de irrigación (considéralo una zanja de 5' de ancho, porque está extrañamente llena de agua).

LOS CAMPOS BENDITOS DEL ELÍSEO

El Elíseo es el plano con el alineamiento bueno más fuerte de toda la Gran rueda. Un lugar sin los límites de la ley y el caos, donde el ideal más preciado es hacer el bien.

La primera capa del plano, Amoria, es un toda una exhibición de colores. Los visitantes se maravillan con los prados de color verde brillante llenos de flores de todos los colores. Los estanques son de un color azul tan profundo como el plumaje de los grajos, y bajo el cielo perfecto se mueven nubes de plata. Parece como si el plano entero vibrase con la percepción de la vida y la intensidad de su esplendor. En líneas generales es un plano apacible donde todos los que cruzan estas tierras respiran su tranquilidad.

El Elíseo consiste en cuatro capas unidas por la miríada de cursos del río Océano. La primera capa es muy parecida al plano Material con pinos perfumados y árboles florecientes a lo largo de sus orillas, que dan lugar a prados y pequeñas colinas. La segunda capa, Eronia, es más montañosa y agreste. Está llena de canales, rápidos y cataratas del río. Belierin, la tercera capa, es una gran marisma llena de vida. La capa más profunda es el mar de Thalasia y el origen del río Océano. Está lleno de islas, donde los héroes veteranos descansan durante toda la eternidad.

El tamaño del río Océano varía desde una red de canales pequeños hasta cursos más anchos que inundan las áreas cercanas. A lo largo del río hay islas, pequeños islotes de grava y montículos de roca, que muchas veces se convierten en el hogar de las honorables almas de los muertos y de otros habitantes mucho más poderosos.

El Elíseo tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: las deidades pueden alterar muy fácilmente el Elíseo. El resto de criaturas pueden alterarlo mediante conjuros y esfuerzo físico tal y como hacen en el plano Material.
- Predominio levemente positivo.
- Alineamiento fuertemente bueno.
- Atrapar: este rasgo es único del Elíseo aunque el Hades tiene uno muy similar. Una criatura que no sea un ajeno experimenta, mientras está en el plano, alegría y satisfacción. Los colores se muestran más vivos que en el plano Material y los sonidos más melodiosos y suaves, el trato con los demás es más agradable y parece como si existiera mayor comprensión mutua. Al final de cada semana que el personaje pase en el Elíseo, debe superar un TS de Fortaleza (CD 10 + el número de semanas consecutivas en el Elíseo). Un fallo indica que el individuo queda bajo el control de la capa, no puede abandonar el Elíseo por voluntad propia y no tiene ganas de hacerlo. Todos los recuerdos de su antigua vida desaparecen. Se necesita un *deseo* o un *milagro* para devolver a los personajes a su estado normal.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en el Elíseo usa la tabla de encuentros infernales, o la tabla de encuentros celestiales (alterna entre las dos tablas) de la pág. 167.

Ejemplo de lugar en el Elíseo: las islas Heroicas

Los nombres estas islas son bien conocidos: la Muerte sagrada, las islas de los Benditos, las colinas de Avalon, y las islas de Más allá del mundo. Aquí es donde tienen su hogar las almas de alineamiento bueno que han fallecido en el mundo mortal. Mantienen parte de sus recuerdos, y quizás parte de su poder. Aquí descansan algunos reyes esperando el día en que sus naciones puedan necesitarles de nuevo. También hay sabios religiosos que buscan respuestas a grandes misterios en inmensas bibliotecas.

Muchas veces estos suplicantes hicieron el viaje a Thalasia en vida, pero cuando estaban ya cerca de la muerte (ya fuera por culpa de la vejez o por heridas de batalla). El Elíseo les fue convirtiendo en ajenos poderosos, y apenas notaron la llegada de la muerte. Mientras están en Thalasia conservan sus poderes y sus recuerdos pero están en paz consigo mismos y con el resto de mortales. Es la recompensa definitiva del bien. Hay ángeles que custodian la orilla de cada isla, observando en silencio y abalanzándose implacablemente contra quien pudiera perturbar la paz de este lugar.

Como los héroes muertos recuerdan sus obras mortales, pueden ser fuente de información e inspiración para los PJs. Algunos pueden tener asuntos sin terminar en el plano Material y pedir a los personajes que corrijan algún error ancestral.

Los personajes pueden buscar las islas Heroicas como parte de una aventura que transcurra en otro lugar. Cuando la profecía de la Destrucción de la luna deba prevenirse de nuevo, es útil contar con el consejo del paladín que la previno hace mil años.

LAS TIERRAS SALVAJES DE LAS BESTIAS

Las Tierras salvajes de las bestias es un plano de naturaleza salvaje. El plano está repleto de bosques de manglares llenos de musgo, bosques de pinos cubiertos de nieve y bosques de secoyas con unas copas tan densas que no dejan pasar ni un sólo rayo de luz. En este plano hay robles, abedules, abetos y arces. En algunas partes alejadas del plano los exploradores pueden llegar a encontrar bosques de hongos y setas gigantes. También hay grandes desiertos aunque, en realidad, son eriales áridos. Los cactos, el áloe y otras plantas del desierto prosperan en las partes áridas de las Tierras de las bestias.

El aire aquí es ideal para todo aquello que debe crecer. En las regiones pantanosas es húmedo y cálido; en los bosques de secoyas es frío y tranquilo; entre las hayas es suave y claro, y en las tierras más abiertas es árido y cálido.

El plano consiste en tres capas, cada una de ellas fijada en una parte del día. La capa superior, Krigala, es el hogar del día eterno. Brux es el dominio de la penumbra perpetua, mientras que la Karasuthra, la última capa, es la noche perpetua, iluminada sólo por una pálida luna.

El aspecto más importante de la Tierra de las bestias es cómo afecta a las criaturas de todos los tipos. Al igual que Arcadia, este plano está poblado por una inmensa cantidad de animales, bestias y bestias mágicas. Hay muy pocos pueblos, ciudades o fortalezas, y están muy lejos unas de otras. Todos los que eligen vivir aquí prefieren hacerlo entre los árboles, nunca contra ellos.

El plano tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: las deidades pueden alterar la forma del plano. Las criaturas mortales pueden alterarlo con el esfuerzo físico y con conjuros.
- Alineamiento levemente bueno.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en este plano usa la tabla de encuentros beatíficos (pág. 167).

Ejemplo de lugar en las Tierras de las bestias: la cañada de los cazadores de Karasuthra

La capa más baja del plano, Karasuthra, es una tierra de noche continua. En el cielo brilla una luna plateada, con fases que van cambiando muy lentamente, y una miríada de estrellas que se mueven a la deriva. Hay pocos rayos de luz que crucen la espesa arboleda pero los que lo hacen parecen lanzas plateadas que descendieran de los cielos hasta tocar el suelo.

Karasuthra es el hogar de muchas criaturas peligrosas de la noche; cazadores implacables en busca de su presa. Algunos cazadores del plano Material viajan hasta esta capa para obtener sus mayores y más peligrosos trofeos. Algunos incluso llegan a sobrevivir para intentarlo de nuevo.

Entre la caza mayor más famosa del lugar está el ciervo blanco. Estas elusivas criaturas (considéralas corceles celestiales; ver el *Manual de monstruos*) viven para la emoción de la persecución y consideran la caza parte de su ciclo vital. Incluso el defensor más devoto del bien puede cazar un ciervo blanco, pues el ciervo conoce las consecuencias y se presta a ser la presa. Pero los ciervos blancos no se entregan fácilmente. Sienten gran regocijo al usar sus artimañas y su conocimiento sin parangón del

bosque para confundir a los cazadores de otros planos. Ninguna criatura nativa de las Tierras de las bestias atacará al ciervo blanco. En vez de eso, se volverán contra los cazadores con una furia desmedida.

La cornamenta del ciervo blanco es tan amplia que es posible construir un arco largo compuesto con ella usando la habilidad de Arte (construcción de arcos) haciendo pruebas contra CD 30. Este arco se considera de gran calidad, y las mejoras mágicas colocadas en el arco cuestan un 10% menos porque la cornamenta tiene afinidad por la magia.

Para dibujar un mapa de encuentro de la cañada de los cazadores de Karasuthra, usa las reglas de bosque intermedio (ver Capítulo 3). Por todo el bosque hay desperdigadas sencillas cabañas de tres o cuatro habitaciones que ofrecen a los visitantes protección contra las criaturas del exterior.

LOS CLAROS BOSCOSOS DE ARBÓREA

Los claros boscosos de Arbórea son una mezcla de climas y entornos diferentes, todos ellos muy prósperos. El plano contiene arces, abedules y robles. Estos tres tipos de árboles de hoja caduca se elevan a gran altura en el cielo dejando el sotobosque libre de maleza. El suelo que hay bajo las tupidas copas de los árboles está lleno de musgos y helechos. A veces el bosque se retira y aparecen claros llenos de flores silvestres, campos de maíz y trigo ondulantes, e hileras cuidadas de árboles frutales (a pesar de que no interviene la mano del hombre). Hay árboles que los leñadores jamás han visto y campos ricos en frutas silvestres.

El aire del plano parece como si estuviera cargado de expectación y entusiasmo. De la nada surgen ráfagas fuertes de aire que golpean con fuerza los árboles. Durante unos minutos azotan el bosque y luego desaparecen tras unos arcos de luz cálida que se filtra a través del follaje de los árboles. A lo lejos parece como si se oyera música cuando los elfos y las fatas juegan, aunque muchas veces estas canciones simplemente son el viento que se arremolina entre los troncos de los grandes árboles.

Arbórea es el lugar donde los árboles florecen y dan fruto a la vez. Hay altiplanicies cubiertas de nieve. Desde lejos se puede contemplar el centelleo de la nieve lejana bajo el cielo azul. Arbórea es un lugar que abruma con su esplendor, y la tierra encarna a la vez lo salvaje y la hermosura.

Sólo la primera capa, Arvandor, tiene algo que ver con el nombre del plano ya que la segunda, Aquallor, es un inmenso océano sin fin. En cambio la tercera, Mithardir, es un desierto de polvo blanco sin fronteras conocidas.

Arbórea tiene los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: las deidades pueden cambiar el entorno. Los mortales pueden hacerlo con la ayuda de conjuros o de esfuerzo físico (de la misma manera que en el plano Material).
- Alineamiento levemente caótico bueno.

Encuentros aleatorios: para los encuentros en este plano usa la tabla de encuentros beatíficos (pág. 167).

Ejemplo de lugar en Arbórea: una ciudad dosel

Los elfos celestiales de Arvandor viven en grandes ciudades construidas sobre inmensas secoyas. Allí cazan, celebran, y viven la idealizada vida élfica. Pero atesoran su sociedad con tal intensidad que no tardan en echar a los extranjeros. Una sola palabra descuidada puede hacer que quien habla se convierta en el blanco de las flechas élficas.

Las ciudades dosel no son sólo el hogar de los elfos. Muchos elfos cabalgan sobre búhos gigantes de un sitio a otro, y las fatas son bienvenidas en la ciudad situada sobre las copas de los árboles. Aunque los árboles sostienen la ciudad, algunos ents viven también en la ciudad dosel, lo cual pillará de sorpresa a los visitantes que traten de tomar un atajo. Una ciudad dosel se considera una ciudad grande (ver Capítulo 3).

Para dibujar un mapa de encuentros de una ciudad dosel, usa los edificios de la sección de 'Características urbanas' (ver Capítulo 3), pero construyelos de madera y añádeles troncos de árboles de 30' a 60' de diámetro. En vez de usar calles y callejones para unirlos, júntalos con puentes de cuerda, de madera, escaleras de mano, y escalinatas. Haz que la red de escaleras y puentes sea complicada; a los elfos les gusta así, y hará que los encuentros sean más interesantes.

LOS DOMINIOS CONCORDANTES DE LAS TIERRAS EXTERIORES

Las Tierras exteriores son únicas dentro de los planos Exteriores, pues tienen frontera con todos ellos. Como resultado, es un lugar de encuentro para todas las criaturas extraplanarias. Aquí se pueden encontrar celestiales, infernales y seres procedentes de planos de la ley y el caos. Además también se pueden encontrar los reinos de las deidades de la neutralidad verdadera, con ideales de erudición o de la naturaleza.

Las Tierras exteriores tienen la forma de una Gran rueda infinita, con una gran espira que surge de su centro. Los habitantes de las Tierras exteriores consideran que esta espira es el centro de los planos Exteriores y el eje sobre el que gira la Gran rueda; es visible desde cualquier punto del plano ya que se eleva más allá de las nubes y llega hasta cielos inalcanzables. En la parte superior de la misma flota la ciudad de Sigil, la ciudad de las Puertas.

Las Tierras exteriores son una amalgama de terrenos, con grandes praderas, inmensas montañas y ríos poco profundos que serpentean por doquier. A lo largo del plano hay asentamientos de refugiados y de nativos, pero comparados con las grandes extensiones salvajes del plano, no son más que pequeñas manchas.

Las Tierras exteriores tienen los siguientes rasgos.

- Divinamente mórfico: este rasgo desaparece en la parte cercana al centro del plano e incluso las deidades se ven afectadas por su naturaleza especial.
- Alineamiento levemente neutral: a diferencia de otros planos, en las Tierras exteriores se aceptan todos los alineamientos.
- Magia normal, magia obstruida y magia limitada: las Tierras exteriores tienen el rasgo de magia normal pero a medida que nos acercamos a la espira central se empiezan a restringir conjuros, aptitudes sortílegas e incluso habilidades sobrenaturales. Allí donde la base de la espira es casi vertical dejan de funcionar casi todos los poderes (incluso los de las deidades).

Lejos de la espira central, la magia funciona correctamente. A unas 1.100 millas de su base empieza el rasgo de magia obstruida que evita la ejecución de conjuros de 9.º nivel a no ser que el lanzador supere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 35). A medida que el viajero se mueve hacia la base de la espira, los conjuros de niveles inferiores van dejando de funcionar tal y como se indica en la tabla siguiente.

Distancia de la espira	Conjuros obstruidos	Conjuros limitados	Otros efectos
Más de 1.100 mi.	Ninguno	Ninguno	Ninguno
1.100 mi.	9.º	Ninguno	Ninguno
1.000 mi.	8.º-9.º	Ninguno	Ninguno
900 mi.	7.º-9.º	9.º	Todas las criaturas obtienen inmunidad contra venenos.
800 mi.	6.º-9.º	8.º-9.º	Las aptitudes psiónicas no funcionan.
700 mi.	5.º-9.º	7.º-9.º	No se pueden canalizar ni la energía positiva ni la negativa.
600 mi.	4.º-9.º	6.º-9.º	Las habilidades sobrenaturales no funcionan.
500 mi.	3.º-9.º	5.º-9.º	Queda anulado el acceso al plano Astral.
400 mi.	2.º-9.º	4.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de semideidad e inferiores.
300 mi.	Todos	3.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de deidad menor e inferiores.
200 mi.	Todos	2.º-9.º	Se anulan los poderes del rango de deidad intermedia e inferiores.
100 mi.	Todos	Todos	Todos los poderes divinos quedan anulados.

Además, a una distancia de unas 900 millas del centro empieza el rasgo de magia limitada que hace que los conjuros, las aptitudes sortílegas y todos los efectos de conjuros de 9.º nivel dejen de funcionar. A medida que nos acercamos al centro hay cada vez más conjuros que están limitados hasta que al final también se ven afectados los poderes de las deidades. Las aptitudes extraordinarias no se ven afectadas.

Encuentros abismales (NE 15)

d%	Encuentro	NE medio
01-10	1 márilith (demonio)	17
11-25	1 gran basilisco abisal	15
26-50	Comitiva de demonios: 1 nalfeshní, 1 hezrou y 1d3 vrocs	15
51-70	Comitiva de demonios: 1 glabrezu, 1 súcubo y 1d3 vrocs	14
71-90	1d3 hezrous (demonio)	13
91-95	1 slaad de la muerte	13
96-100	2 slaad grises	12

Encuentros infernales (NE 15)

d%	Encuentro	NE medio
01-20	1 diablo astado	16
21-45	1 comitiva de diablos: 1 diablo gélido, 1d3 diablos óseos y 2d4+3 diablos barbados	15
46-70	1d3 diablos gélidos	15
71-80	2d4+3 plagas de avispas infernales	14
81-85	1d4+2 formícidas myrmarcas	14
86-95	1d4+2 diablos óseos	13
96-100	1 saga nocturna y 1 cauchemar (pesadilla)	12

Encuentros celestiales (NE 15)

d%	Encuentro	NE medio
01-25	1d3 devas astrales	16
26-45	1 planotáreo (ángel)	16
46-60	1 canarconte heroico	16
61-65	1 marut (inevitable)	15
66-85	1 clangarconte	14
86-90	1d4+2 formícidas myrmarcas	14
91-95	1d3 leonales (guardinales)	14
96-100	1d4+2 avorales (guardinales)	13

Encuentros beatíficos (NE 15)

d%	Encuentro	NE medio
01-15	1d3 devas astrales (ángel)	16
16-30	1 planotáreo (ángel)	16
31-35	1d3 ghaeles (eladrin)	15
56-65	1d3 leonales (guardinal)	14
66-80	1 corcel celestial (unicornio)	13
81-90	1d4+2 avorales (guardinal)	13
91-95	1 slaad de la muerte	13
96-100	2 slaad grises	12

Encuentros aleatorios: en las Tierras exteriores, alterna entre las cuatro tablas de encuentros aleatorios en los planos Exteriores.

Ejemplo de lugar en las Tierras exteriores: la ciudad de Sigil

Sigil es el corazón de las Tierras exteriores y por lo tanto se ha autoproclamado como el centro de los planos. A Sigil también se la conoce como la ciudad de las Puertas. En cada distrito de la ciudad hay portales que llegan desde todas las partes del cosmos. La ciudad está en la parte interior de un anillo situado en la parte superior de la gran espira central del plano.

La ciudad tiene un gran número de rasgos especiales y uno de los más significativos es su rasgo de gravedad direccional objetiva. "Abajo" es hacia el propio anillo. Todos los que escapan del anillo caen hacia uno de los lados de la espira.

Aunque cerca de la espira la magia está muy limitada, la ciudad de Sigil tiene el rasgo de magia normal.

La ciudad tiene tal cantidad de portales que ni siquiera sus habitantes saben decir el número exacto. Hay portales a cada plano conocido de los planos Exteriores e Interiores. También hay portales que conectan Sigil con otros lugares de las Tierras exteriores. Estos portales necesitan objetos o palabras de mando para activarse.

Sigil es una ciudad comercial. Hasta ella llegan bienes, mercancías e información. Hay un comercio muy importante de información acerca de los planos, en concreto acerca de las palabras y los objetos de mando que sirven para activar los portales que permiten a los viajeros seguir su camino.

La ciudad está controlada por un gran número de facciones a los que se les podría describir como "filósofos con garrotes". Estas facciones se dividen siguiendo los alineamientos tradicionales y controlan diferentes partes de la ciudad y los servicios que se prestan dentro de sus áreas de influencia. La gobernante suprema de la ciudad es un ser enigmático a la que sólo se conoce como la Dama del dolor. La Dama tiene aspecto de una mujer humanoide que levita, con un pelo cuyas mechas parecen cuchillas. Se desconoce el nivel de poder y las habilidades de la Dama, pero todo el mundo supone que su poder al menos iguala o supera al de las propias deidades.

Sigil es inmensa, del tamaño de una metrópolis del plano Material multiplicada por diez. De este modo, no existe ningún límite a las po cuando se compran o se venden bienes en la ciudad de las Puertas, y aquí se pueden encontrar PNJs de cualquier clase o nivel.

Para dibujar un mapa de encuentro en Sigil, comienza con una ciudad normal y añade tanta magia al entorno como puedas. Ilusiones de entretenimiento, "carros sin caballos" animados, edificios construidos con *muros de fuerza*... cualquier cosa que te imagines probablemente exista en algún lugar de Sigil.

Encuentros aleatorios en los planos exteriores

En esta página hay cuatro tablas de encuentros aleatorios basadas en el alineamiento, que puedes usar si los PJs se encuentran en uno de los planos Exteriores de forma inesperada. Si estás escribiendo una aventura que tiene lugar en un plano Exterior en particular, puedes usarlas como punto de partida, diseñando tablas específicas que reflejen la naturaleza de la localización de la aventura y el nivel de los PJs.

Cómo crear una cosmología

A medida que construyas tu mundo, terminarás trasladándote hasta mundos completamente nuevos, planos nuevos donde todo es posible. Y si eres ambicioso, puedes crear tu propia cosmología.

¿Qué planos te hacen falta?

La cosmología que crees debería encajar con las necesidades de tu campaña. Suponiendo que el plano Material de tu campaña es fundamentalmente el mismo que el de la cosmología de D&D, necesitas decidir qué es lo que contribuirá tu cosmología a la campaña. Aquí tienes una lista de características que una cosmología debería tener en una campaña "típica" de D&D:

- Un lugar donde residan o de donde provengan los dioses.
- Un lugar de donde provengan las criaturas infernales.
- Un lugar de donde provengan las criaturas celestiales.
- Un lugar de donde provengan las criaturas elementales.
- Un camino para ir de un plano a otro.
- Una forma para que puedan funcionar los conjuros que usan el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra.

Ninguno de estos requisitos es realmente imprescindible para tu campaña. Puedes jugar una campaña sin dioses, u otra en la que éstos sean inalcanzables o no tengan reinos extraplanarios. Puedes decidir que las criaturas infernales y las celestiales proceden todas del mismo plano o que las criaturas elementales proceden todas de un mismo vórtice. También puedes decidir que en tu campaña no existe ninguno de los planos Transitivos.

Tu cosmología puede reflejar tus propios deseos para la campaña. Si en ella quieres potenciar la lucha entre el bien y el mal, es una buena idea crear planos con alineamientos de este tipo. De la misma manera, si quieres potenciar la lucha entre la ley y el caos, es muy recomendable crear planos con un alineamiento fuertemente legal y otros con un alineamiento fuertemente caótico. Puedes agregar y quitar planos como desees. Si dentro de tu cosmología quieres agregar un quinto elemento (como por ejemplo el frío elemental, la madera elemental o incluso el vacío elemental) puedes hacerlo.

RASGOS PLANARIOS

Diseñar un plano es como diseñar cualquier otro paisaje, aunque la mayoría de los planos son más fantásticos y extraños que los bosques, montañas, y llanuras que pueblan el plano Material. Podrías incluir terreno exótico, vastos dungeons, poderosas fortalezas, o ciudades repletas de extraños habitantes. Además de estos elementos, puede que quieras establecer rasgos planarios: reglas que definan cómo funciona un plano en términos generales.

Los planos de la cosmología de la Gran rueda de D&D tienen rasgos planarios que explican cómo se mueven, luchan y lanzan conjuros los personajes. El plano Elemental del fuego, por ejemplo, tiene un rasgo de predominio de fuego, lo cual significa que la propia sustancia del plano inflige 3d10 puntos de daño por fuego cada asalto a las criaturas que haya presentes en el plano. El plano Astral tiene el rasgo de gravedad direccional subjetiva, por lo que las criaturas que hay en el plano deciden por sí mismas hacía dónde debe empujarles la gravedad. El Limbo tiene el rasgo de fuertemente caótico, por lo que los personajes no caóticos son penalizados allí.

Cuando diseñes un plano de tu propia cosmología, elige los rasgos descritos para los planos de la Gran rueda (págs. 147 a 150) o invéntate los tuyos propios. Puedes mezclar y ajustar los rasgos de los distintos planos si quieres. Por ejemplo, podrías crear un plano llamado la Forja del cielo que tenga predominio de fuego y alineamiento bueno.

Los rasgos planarios suelen aplicarse al plano en conjunto, pero un plano es un lugar muy grande. Puede haber en su interior lugares en concreto donde las reglas sean diferentes, sea por causas naturales, interferencia de las deidades o por ser lugares mágicos.

Un plano suele tener rasgos que describen su gravedad, la naturaleza del tiempo en él, su tamaño y su forma, su naturaleza mórfica (lo fácil que es cambiar allí la realidad), su alineamiento, su tipo elemental o de energía, y los efectos inusuales de la magia que tienen lugar en el plano. No obstante, ésta no es una lista exhaustiva; diseña los rasgos planarios que necesites para hacer que el plano que crees funcione como tú quieres.

Rasgos adicionales

Aquí hay algunos rasgos planarios que no se usan en la cosmología de D&D pero que podrían servir de puntos de partida para los planos que diseñes.

Gravedad baja: la gravedad en este plano es menos intensa que en el plano Material. Como resultado, las criaturas pueden cargar con más peso, aunque sus movimientos tenderán a ser algo torpes. Los personajes en planos con baja gravedad sufrirán un penalizador de circunstancia de -2 en sus tiradas de ataque y en las pruebas de Equilibrio, Montar, Nadar y Piruetas. Todos los objetos pesan la mitad. El alcance de las armas se duplica y los personajes ganan un bonificador de circunstancia de +2 en sus pruebas de Trepar y Saltar.

La Fuerza y la Destreza no cambian como consecuencia de una gravedad baja, pero lo que puedes hacer con ellas sí. Estas ventajas se aplican tanto a los viajeros de otros planos como a los nativos.

Los personajes que tengan una caída en gravedad baja sufren 1d4 puntos de daño por cada 10' de caída hasta un máximo de 20d4.

Para un plano en concreto puedes reducir aún más la gravedad doblando o triplicando los efectos.

Tiempo fluctuante: en algunos planos el tiempo puede fluir más rápida o más lentamente. Puedes viajar a otro plano, estarte allí durante un año y cuando vuelvas al plano Material ver que sólo han pasado seis segundos. Aunque para el viajero, sus objetos, los conjuros y los efectos que le afecten ha pasado un año, todo lo que hay en el plano Material sólo ha envejecido unos segundos.

Cuando diseñes cómo funciona el tiempo en planos con tiempo fluctuante debes poner primero la relación del plano Material seguida por la del plano con la que se compara. Por ejemplo: tenemos el caso de 1 asalto = 1 año. Por cada año que pasa que pasa en el otro plano, pasa un asalto (6 segundos) en el plano Material.

Los listos y los poco escrupulosos pueden abusar de los planos que tienen tiempo fluctuante. La habilidad de estar en un tiempo más rápido para poder curarse y recuperar conjuros es una gran arma contra los oponentes. Estarás de vuelta completamente recuperado antes de que tus enemigos vean que te has ido. Por otro lado, lanzar a los oponentes a un plano con tiempo más lento les mantendrá fuera de combate durante varios años y hará que su vuelta sea un problema que deban afrontar las generaciones futuras.

Tiempo errático: en algunos planos el tiempo se frena o se acelera (al azar) de manera que quien está en él gana o pierde tiempo a medida que se mueve entre ellos. Por cada plano con tiempo errático debes crear una tabla en la que se pueda determinar el transcurso del tiempo. La siguiente tabla se muestra a modo de ejemplo:

d%	Tiempo en el plano Material	Tiempo en el plano con tiempo errático
01-10	1 día	1 asalto
11-40	1 día	1 hora
41-60	1 día	1 día
61-90	1 hora	1 día
91-100	1 asalto	1 día

Deberás definir cada cuánto cambia (según el estándar del plano Material) el rasgo del tiempo en un plano de este tipo y por lo tanto se debe tirar de nuevo en la tabla. Para los habitantes de este plano, el tiempo transcurre de forma normal y los cambios en este rasgo no se notan de manera alguna.

Finito: estos planos tienen fronteras y límites. Estos pueden ser, a su vez, frontera con otros planos, o finitos como el borde del mundo o una gran muralla. Los semiplanos siempre son finitos.

Autocontenido: los bordes de estos planos se superponen sobre sí mismos llevando al viajero al otro lado del mapa. Una esfera es un ejemplo de un plano finito autocontenido. También pueden ser cubos, toroides o planos llanos que, cuando un viajero llega a un borde, le teleportan automáticamente al borde opuesto. Algunos semiplanos son de este tipo.

Estático: estos planos no cambian. Los visitantes no pueden afectar ni a los habitantes del plano ni a sus objetos. Los conjuros que puedan afectar a las cosas en el plano no lo hacen a no ser que se suprima o se cambie este rasgo. Es similar al efecto de lanzar un *detener el tiempo*, pero es más difícil todavía que pueda afectar a criaturas u objetos. De todas maneras, los conjuros lanzados antes de entrar en el plano siguen teniendo efecto.

Inteligente: este tipo de plano actúa según su propia inteligencia. Los viajeros verán que estos planos cambian de aspecto como resultado de lo que el plano siente hacia ellos. El plano se puede convertir en un lugar más o menos hospitalario dependiendo de su reacción ante ellos.

Rasgos de alineamiento: el porqué de que un plano desarrolle un rasgo de alineamiento es una situación parecida a la del huevo y la gallina. ¿Qué fue primero? Ciertos planos tienen una tendencia hacia un alineamiento de manera que las criaturas de ese alineamiento tienden a asentarse en él. De esta manera el plano se siente mucho más predispuesto hacia ese alineamiento, y así de forma cíclica. Este punto no tiene por qué ser cierto en los "planos de las deidades" que tú puedas crear.

Un plano con un alineamiento fuertemente neutral está en oposición al bien, al mal, a la ley y al caos. Estos planos están más preocupados por el equilibrio de los alineamientos que por la aceptación de otros puntos de vista. Los planos fuertemente neutrales aplican un penalizador de circunstancia de –2 a todo el que no sea neutral. El penalizador se aplica dos veces (una por legal/caótico y otra por bueno/maligno), y por lo tanto las criaturas neutrales buenas, neutrales malignas, legales neutrales y caóticas neutrales reciben un penalizador de -2 mientras que las legales buenas, caóticas buenas, caóticas malignas y legales malignas sufren un penalizador de –4.

Magia muerta: estos planos no tienen magia. Un plano con magia muerta funciona (en todos sus aspectos) como el conjuro *campo antimagia*. Los conjuros de adivinación no detectan a los sujetos que están dentro de un plano con magia muerta y los lanzadores de conjuros no pueden usar el conjuro *teleportar* ni para entrar ni para salir de él. La única excepción a la regla de la "no magia" son los portales planarios permanentes, que seguirán funcionando de forma normal.



En este capítulo se incluyen diversas opciones tanto para PJs como para PNJs, entre las que se encuentran sistemas alternativos para generar puntuaciones de característica, además de nuevas razas y clases. También pueden encontrarse reglas para mejorar a los personajes, nuevos familiares y personajes épicos.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Además del método habitual para generar las puntuaciones de característica que se muestra en el *Manual del jugador* (tirar 4d6, descartar el dado más bajo y colocar los resultados a tu gusto), aquí se incluyen ocho variantes que quizá prefieras utilizar en tu campaña.

1. **Compra de puntuaciones normal**: todas las puntuaciones de característica comienzan en 8. Tienes 25 puntos para repartir entre todas las características. Para puntuaciones de 14 o menos, el coste de cada punto es de 1 punto. Para las que sean superiores a 14, el coste es un poco más elevado (consulta la tabla que hay a continuación). Este método permite el máximo de control en las puntuaciones, pero implica que cada PJ va acabar teniendo al menos una puntuación de característica muy buena.

Costes en puntuaciones de característica

Puntuación de característica	Coste en puntos	Puntuación de característica	Coste en puntos
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

2. **Compra de puntuaciones atípica**: emplea el método de compra de puntuaciones normal, pero el jugador tiene menos o más puntos para comprar las puntuaciones, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Tipo de campaña	Puntos permitidos
Campaña poco poderosa	15 puntos
Campaña desafiante	22 puntos
Campaña ardua	28 puntos
Campaña muy poderosa	32 puntos

3. **Reparto de élite**: utiliza las siguientes puntuaciones, ordenadas a tu gusto: 15, 14, 13, 12, 10 y 8. Estas cifras (suponiendo que se asignen a las características de forma adecuada) servirán para crear personajes que tengan una puntuación como mínimo aceptable en las características relevantes para su clase. Este método es más rápido que la compra de puntuaciones normal y es adecuado para crear personajes en poco tiempo. De hecho, es el método que hemos empleado para generar las puntuaciones de característica de los PNJs de ejemplo que aparecen en el capítulo 4 de este libro.

4. **La tirada variable con repetición**: tira 4d6 seis veces e ignora la tirada de dado más baja cada vez. Una vez, durante el proceso, el jugador puede volver a tirar uno de esos dados más bajos. Distribuye las puntaciones como desees. Este procedimiento va a dar como resultado personajes ligeramente superiores a los que se consiguen con el método habitual del *Manual del jugador*, y da a los jugadores la oportunidad de mejorar una puntuación especialmente mala, o bien de obtener una muy buena. Por ejemplo, si el jugador tira 4d6 y obtiene 1, 2, 6 y 6, que dan un 14, podría escoger repetir el "1" para tratar de mejorar la puntuación (y quizás obtener un 18 si con la repetición saca un 6).

5. **Personajes orgánicos**: tira 4d6 seis veces y, cada vez, ignora el dado con el número más bajo. Pon esos resultados en el orden en que los tiras: Fue, Des, Con, Int, Sab y Car. Vuelve a tirar la característica que tú elijas y sustitúyela si es mayor. Después intercambia dos puntuaciones de característica

entre sí. Este método permite algo de elección, pero no deja tener todas las puntuaciones de característica donde el jugador desee. Un personaje tendrá que aprender a convivir con taras no deseadas (como en la vida real), o puede tener un talento personal que resulte inusual para un miembro de su clase (como una puntuación elevada de Fuerza en un hechicero).

6. **Personajes promedio a medida**: tira 3d6 y repártelos como desees. Este método produce personajes más parecidos a la gente corriente, pero todavía permite cierta modificación. El jugador puede volver a tirar todas las características si su total de modificadores de característica es de –3 o peor, o si no posee ninguna característica de 12 o mayor.

7. **Personajes promedio aleatorios**: tira 3d6 seis veces y pon los resultados en el orden en que los tiras: Fue, Des, Con, Int, Sab y Carisma. Es el método más estricto. Frecuentemente genera personajes injugables, pero hace que las puntuaciones elevadas sean muy especiales. El jugador puede volver a tirar todas las características si su total de modificadores de característica es de –3 o peor, o si no posee ninguna característica de 12 o mayor.

8. **Personajes muy poderosos**: tira 5d6 seis veces, e ignora las dos tiradas de dado más bajas cada vez. Repártelos a voluntad. Este método es apropiado para una partida muy poderosa, donde los personajes deben ser realmente buenos sólo para sobrevivir. El jugador puede volver a tirar todas las puntuaciones si su total de modificadores de característica no es de al menos +2, o si no posee ninguna característica de 15 o mayor.

PERSONAJES DE LA RPGA Y PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

En el nuevo programa de campañas D&D, administrado por la página Web de la RPGA, las puntuaciones de característica de los personajes se generan mediante el sistema de compra de puntuaciones normal, pero en otras de la RPGA se emplea la compra de puntuaciones atípica. Por ejemplo, los personajes de la campaña *Living Greyhawk* se crean mediante la compra de puntuaciones atípica de 28 puntos, porque se trata de una campaña más dura y los personajes han de ser, necesariamente, más poderosos.

¿Por qué utiliza la RPGA el sistema de compra de puntuaciones en lugar de tirar dados para generar las características? A diferencia de la mayor parte de las partidas que se juegan en casa entre un Dungeon Master y un reducido grupo de jugadores, las partidas de D&D de la RPGA se juegan entre miles de jugadores y son dirigidas por cientos de Dungeon Masters. En las partidas de esta envergadura, un DM de la RPGA no siempre juega con un grupo conocido de jugadores o personajes. En tales situaciones, el método de compra de puntuaciones proporciona a los personajes la opción de crear personajes a su gusto, al tiempo que da al DM la posibilidad de medir razonablemente el poder de todos los personajes de la partida.

Para más información acerca del programa de Campañas de D&D y saber cómo participar en los acontecimientos organizados por la RPGA, dirígete a: www.wizards.com/rpga.

RAZAS

Una forma sencilla de modificar una campaña es cambiando las razas que pueden ser elegidas cuando se crean los personajes.

SUBRAZAS

Los medianos altos y delgados son conocidos como grandullones. Los elfos silvanos son tipos duros que viven en los bosques y se mantienen apartados de los demás. Los enanos de las montañas son más robustos que sus congéneres más comunes. Estos grupos derivados de las razas estándar se denominan subrazas.

Algunas de las razas comunes del juego D&D (elfos, enanos, gnomos y medianos) están divididas en subrazas, para mostrar ligeras diferencias en apariencia, puntos de vista y adaptación. Aparte de algunas diferencias leves, los miembros de una subraza se asemejan a los miembros de la raza descrita en el *Manual del jugador*. Las subrazas hacen que las elecciones de los jugadores sean más variadas e interesantes, pero también cabe la posibilidad de que desees emplear subrazas limitadas sólo a los PNJs. Una buena manera de introducir una subraza en la campaña es crear un encuentro con los personajes existentes. Al introducir una subraza como PNJ, les demuestras a los jugadores cómo ves a los miembros de esa subraza. En ocasiones, los jugadores no sienten interés por jugar con una nueva subraza, pero aun así aprecian su aparición como un aspecto novedoso e interesante de tu campaña. Las subrazas más importantes de las razas comunes se encuentran descritas en sus respectivos apartados del *Manual de monstruos*.

Es posible que optes por no permitir a tus PJs ser miembros de una subraza. Después de todo, éstas tienden a alejarse de las razas arquetípicas del *Manual del jugador* y por otro lado complican las simples (pero importantes) elecciones raciales. Algunas de las subrazas presentadas en el *Manual de monstruos*, como los drow, los duérgar y otras razas malignas de criaturas, pueden resultar poco apropiadas para tu partida. Los drow, duérgar y svirfneblin también podrían ser demasiado poderosos con relación a otras elecciones de razas de personaje. Consulta el apartado 'Monstruos como razas', en la página 172, para encontrar una explicación sobre el ajuste de nivel y el Nivel efectivo de personaje (NEP). Si sabes cuál es el NEP de un nuevo personaje, podrás decidir si tiene cabida o no en tu campaña.

Para crear una nueva subraza, piensa en un hecho diferencial, como cultura, clima o estatura física. Después, mientras consultas la descripción de la raza estándar en el *Manual del jugador*, decide qué cambios ejercería en la descripción ese hecho diferencial. Una subraza podría tener modificadores de puntuaciones de característica distintos, diferentes habilidades gratuitas (como un bonificador racial de +1 o +2 en determinadas pruebas de habilidad), una clase predilecta diferente, distintos idiomas, o incluso aptitudes especiales diferentes, como la resistencia al veneno de los enanos o la competencia con el arco de los elfos.

Ten en cuenta que las razas comunes poseen desventajas para equilibrar sus ventajas. Una subraza no debería tener un bonificador de Fuerza y un ajuste negativo de Carisma sin algunas consideraciones adicionales, ya que la Fuerza es mucho más importante (en general) que el Carisma. En cambio, al crear esa subraza de enano podrías darle un +2 a Fuerza y un –2 a Carisma, si también le faltasen las aptitudes enanas estándar de visión en la oscuridad y afinidad con la piedra. Otra opción es que tu subraza enana tenga un +2 a Fuerza, un +2 a Constitución, un –2 a Destreza, un –2 a Carisma, visión en la penumbra en lugar de visión en la oscuridad y un +2 en las pruebas de Trepar en vez de la aptitud de afinidad con la piedra.

En general, haz todo lo que puedas por mantener el equilibrio: compensa un bonificador de puntuación de característica con un penalizador de puntuación de característica equivalente. Sustituye un bonificador de habilidad por un bonificador en una habilidad distinta, o una aptitud especial (como bonificadores en los TS o visión en la oscuridad) por otra que sea equiparable. La cantidad de habilidades y aptitudes diferentes es enorme, por lo que sólo tú puedes encontrar la combinación perfecta para tu campaña. Fíjate en las subrazas del *Manual de monstruos* para tener buenos ejemplos y sopesa también las siguientes variaciones:

Subterráneas: las versiones de las razas comunes que moran bajo la superficie podrían poseer visión en la oscuridad, afinidad con la piedra y una lista diferente de enemigos raciales. La familiaridad élfica con los arcos, un arma que es más adecuada para utilizarla al aire libre, podría cambiarse por una con armas que sean más adecuadas para un uso subterráneo, como la ballesta de mano.

Alineadas: una subraza podría inclinarse hacia un determinado alineamiento, lo que alteraría su cultura y actitud general, en lugar de sus características de juego. Esta subraza podría tener una clase predilecta diferente o idiomas distintos entre los que optar.

Mágicas: las variaciones que tuvieran mayor o menor afinidad con la magia cambiarían las clases predilectas, modificadores de puntuaciones de características (particularmente la Inteligencia, Sabiduría y Carisma), y rasgos como las aptitudes sortílegas de los gnomos.

Inclinadas: las subrazas podrían sentir inclinación por crear cosas, destruirlas, robar, combatir, ciertos animales, navegar, vagar como nómadas, la piedad o cualquier otra cosa que se te pueda ocurrir. Es probable que una orientación de este tipo modifique la clase predilecta y los bonificadores de habilidad de esa raza, y podría afectar también las modificadores de puntuaciones de característica.

Salvajes: la versión menos civilizada de una raza común podría preferir clases como la de bárbaro y hechicero, y ganar bonificadores en pruebas de Supervivencia o Trato con animales.

De mayor o menor tamaño: las subrazas que sean más grandes o más pequeñas que sus contrapartidas comunes ofrecen opciones intrigantes. Los medianos de tamaño Mediano o los elfos de tamaño Pequeño podrían em-

plear reglas y equipo similares a los usados por otros personajes de su nuevo tamaño. Sería plausible que una campaña tuviera gnomos Menudos o semiorcos Grandes. Sin embargo, hay que tener cuidado con usar personajes Menudos o Grandes, ya que pueden alterar la campaña significativamente (por ejemplo, ocupan mucho más o mucho menos espacio al combatir).

Submarinas: las versiones marinas (o propias de una isla o zona costera) de las razas comunes podrían tener branquias para respirar agua, bonificadores en pruebas de Nadar y una afinidad con diversas formas de vida acuática. También debes tener cuidado, paro no crear, simplemente, versiones submarinas de cada raza o criatura, ya que algo así se vuelve predecible con mucha rapidez.

De montaña, bosque o desierto (según el tipo de terreno o clima): en último lugar, el terreno y el clima pueden ser el punto de inflexión que haga que una raza se adapte especialmente bien al entorno en el que vive (medianos del desierto, gnomos árticos, y demás). Estas subrazas diferirán principalmente de sus versiones normales en sus bonificadores de habilidad o en las dotes adicionales.

SUBRAZAS COMUNES

Enanos	Elfos
Enanos de las colinas*	Altos elfos*
Enanos de las profundidades	Elfos acuáticos (elfos marinos)
Enanos de las montañas	Drow (elfos oscuros)
Duérgar (enanos gises)	Elfos grises
	Elfos salvajes (grugach)
	Elfos del bosque (elfos silvanos)
Gnomos	**Medianos**
Gnomos de las rocas*	Medianos piesligeros*
Svirfneblin (gnomos de las profundidades)	Medianos grandullones
Gnomos de los bosques	Medianos de las profundidades

* Estos son los elfos, enanos, gnomos y medianos normales que se describen en el *Manual del jugador*.

Subraza de ejemplo: enanos dorados

Arrogantes y orgullosos, los enanos dorados pertenecen a una civilización que está próxima al cenit de su poder. A pesar de que algunos son reservados y desconfiados, la mayoría son guerreros de gran convicción y astutos mercaderes.

Rasgos raciales: los enanos dorados poseen todos los rasgos raciales propios de los enanos, descritos en el *Manual del jugador*, con las siguientes excepciones:

- Constitución +2, Destreza –2: los enanos dorados son duros y robustos, pero carecen de la agilidad que poseen las demás razas.
- Bonificador racial de +1 en las tiradas de ataque contra aberraciones: los enanos dorados han desarrollado técnicas especiales de combate contra estas extrañas criaturas (esto reemplaza el bonificador de ataque contra orcos y trasgos).

CÓMO MODIFICAR UNA RAZA COMÚN

En alguna ocasión te apetecerá modificar una de las razas comunes (las descritas en el *Manual del jugador*). Hacer esto es diferente a crear una subraza, ya que los cambios son mucho más profundos: la raza común, por completo, asume rasgos diferentes. Es posible que en una campaña no se incluyan subrazas y aun así se empleen razas con modificaciones a las reglas del *Manual del jugador*.

Puede que la razón principal que te impulse a modificar las razas del *Manual del jugador*, sea dotar a tu campaña de un sabor único o especial. Por ejemplo, en algunas campañas, los enanos nunca emplean conjuros arcanos, mientras que en otras pueden ser consumados maestros de las artes arcanas.

VARIANTE: SIN BARRAS LATERALES PARA LAS VARIANTES DE LAS REGLAS

En contraposición al modo en que está organizado el resto de la *Guía del Dungeon Master*, este capítulo está formado por reglas, conceptos y métodos alternativos de hacer las cosas. Por lo tanto, en este capítulo no te vas a encontrar variantes a las reglas dispuestas en barras laterales (puesto que, en realidad, las variantes son el meollo del capítulo.

En este capítulo las barras laterales tan sólo se utilizan para temas 'Tras el telón', como también se hace en el resto del libro.

CAMBIOS A TRAVÉS DE SUMAS Y RESTAS

Modificar una raza por la vía de la adición o sustracción de aspectos es igual que cuando creas una subraza. Un DM puede encontrar la visión en la oscuridad inapropiada para los enanos de su campaña, mientras que otro crea que en su campaña los elfos no deberían morir por vejez.

Pese a que los DMs hacen estos cambios para dotar a una campaña de un sabor único, a menudo estos cambios no dejan de crear problemas de lógica y equilibrio. Por ejemplo, sin la visión en la oscuridad para sus enanos, muchos jugadores optarán por jugar con otras razas en su lugar y aquellos que jueguen asiduamente con enanos sentirán, con el tiempo, que tomaron una mala decisión por no escoger, digamos, un semiorco. Entretanto, en una partida en la que el DM decida hacer inmortales a los elfos, no aparecerán problemas de equilibrio de juego, pese a que los jugadores no estén conformes con la lógica incongruencia. Si los elfos no mueren por vejez, se preguntarán: ¿por qué el mundo no está ahora repleto de ellos? Estos problemas no son insalvables, pero muestran que esos cambios deben resolverse bien. Equilibra el quitarle una aptitud a una raza, reemplazándosela con otra. Piensa en los problemas lógicos y soluciónalos con sentido común. Por ejemplo, los elfos podrían tener una tasa de natalidad increíblemente baja; y numerosas bajas por combatir en las frecuentes batallas contra el mal, lo cual mantiene su población baja sin tener en cuenta su inmunidad biológica a envejecer.

Raza modificada de ejemplo: elfos semihumanos

Los elfos semihumanos son semielfos que se han criado en una sociedad élfica en lugar de humana. Los elfos semihumanos poseen todos los rasgos raciales propios de los semielfos, descritos en el *Manual del jugador*, con la siguientes excepciones:

- Los elfos semihumanos no cuentan con ningún bonificador racial en las pruebas de Diplomacia y Reunir información.
- Los elfos semihumanos poseen las mismas competencias con armas que los elfos. Reciben las dotes gratuitas de Competencia con armas marciales con espada larga, estoque, arco corto y arco largo. Habiendo vivido entre gente que aprecia las artes de la esgrima y el tiro con arco, casi todos los elfos semihumanos están familiarizados con estas armas.
- Clase predilecta: mago. Los elfos semihumanos carecen en cierta medida de la flexibilidad propia de los semielfos que crecen entre humanos.

RESTRICCIONES RACIALES O DE CLASE

Los parámetros de una campaña pueden definir los beneficios y las restricciones de jugar con personajes de distintas razas. A veces, para reflejar los roles específicos que quieres que desempeñen las razas en tu campaña, puedes restringir las clases entre las que cada una puede escoger. Las limitaciones pueden incluir todas o cualquiera de las siguientes:

- Los enanos y medianos no pueden ser magos, hechiceros, bardos, monjes, druidas, paladines o exploradores.
- Los elfos no pueden ser druidas, paladines o monjes.
- Los semielfos no pueden ser paladines o monjes.
- Los semiorcos no pueden ser magos, hechiceros, bardos, druidas, paladines o exploradores.

La clase de guerrero, la de clérigo y la de pícaro prácticamente no están restringidas. Cada una se considera disponible para cualquier raza, aunque, obviamente, puedes crear tus propias excepciones.

Es perfectamente aceptable que digas: "En mi mundo...", y después describas cualquier cambio o restricción que creas necesario. Prepárate para complacer a los jugadores si les estás negando algo que, de otro modo, tienen garantizado en el *Manual del jugador* debido a las elecciones que realicen. Tú eres el DM y es tu campaña. Sin embargo, es importante que los jugadores tengan claras las explicaciones que justifican estos cambios para que no se sientan restringidos sin razón alguna. Suele ser una buena idea equilibrar esas restricciones con concesiones adicionales, como una mayor cantidad inicial de dinero, habilidades gratuitas, o algunas otras pequeñas consideraciones.

NUEVAS RAZAS

Puedes dar a tus jugadores nuevas opciones raciales, ya sea al emplear criaturas del *Manual de monstruos* o nuevas criaturas diseñadas por ti. En cualquier caso, maneja con cuidado este cambio tan radical.

Monstruos como razas

Aunque todas las criaturas del *Manual de Monstruos* tienen los rasgos que un jugador pueda necesitar para jugarlas como personajes, muchas no son adecuadas como PJs. La tabla que hay a continuación enumera los monstruos que son fáciles, difíciles y muy difíciles de incorporar a una campaña como PJs. Usa este listado como guía, pero no permitas a los jugadores jugar con criaturas de una puntuación de Inteligencia de 2 o menor, que sean incapaces de comunicarse, o que sean tan diferentes de los otros PJs, que desestabilicen la campaña (por ejemplo, las criaturas de las secciones "Difícil" y "Muy difícil" de la tabla resultan demasiado problemáticas para la mayoría de campañas). Algunas criaturas poseen extrañas aptitudes innatas o un gran poder físico, por lo que, en el mejor de los casos, son cuestionables como personajes (salvo en las campañas de alto nivel). Por ejemplo, un gigante de las colinas reparte grandes cantidades de daño y un PJ interpretando a un contemplador, con su abanico de poderes mágicos, desequilibraría bastante. Incluso algo tan inofensivo como unas alas debería considerarse con calma. La capacidad de volar puede evitar encuentros interesantes en los niveles inferiores (concretamente en espacios abiertos) y hace que habilidades como Trepar y Saltar carezcan de sentido. No deberías permitir este tipo de criaturas como PJs hasta que los demás personajes no alcancen un determinado nivel (alrededor de 5.º y 7.º) en el que los medios mágicos para volar se conviertan en algo usual.

Monstruos como razas

Fáciles (pocos poderes extraños)

Raza	Ajuste de nivel	Raza	Ajuste de nivel
Trasgo	+0	Tiflin	+1
Kóbold	+0	Centauro	+2
Orco	+0	Githyanki	+2
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Osgo	+1	Elfo, drow	+2
Enano, duergar	+1	Ogro	+2
Gnoll	+1	Minotauro	+2
Gran trasgo	+1	Saurión	+2
Hombre lagarto	+1	Gnomo, svirfneblin	+3

Difíciles (poderes extraños o limitaciones)

Raza	Ajuste de nivel	Raza	Ajuste de nivel
Licántropo, infectado[1]	+2	Licántropo, natural[1,2]	+3
Sátiro	+2	Pixi	+4
Yuan-ti, puracasta	+2	Gárgola	+5
Kuo-toa	+3	Troll	+5

Muy difíciles
(tamaño fuera de lo común o poderes que permiten evadir numerosos desafíos)

Raza	Ajuste de nivel	Raza	Ajuste de nivel
Draña	+4	Azotamentes	+7
Gigante de las colinas	+4	Ogro hechicero	+7
Janni	+5	Vampiro[1]	+8
Yuan-ti, híbrido	+5		

[1] Elige una raza común como raza base de la criatura.

[2] Los licántropos naturales tienen un nivel de personaje efectivo (NEP) de 2 + DG de su forma animal + niveles de clase.

Nivel inicial de un PJ monstruo: la tabla anterior señala el ajuste de nivel de varios monstruos. Añade el ajuste de nivel de un monstruo a sus DG y a sus niveles de clase para calcular el Nivel efectivo de personaje de la criatura (NEP). A efectos de juego, los monstruos con ajuste de nivel se convierten en personajes multiclase al sumar niveles de clase. Los personajes que tengan más de 1 DG debido a la raza a la que pertenecen, no obtienen una dote por su primer nivel de clase, como sucede con los miembros de las razas comunes, y tampoco multiplican por cuatro los puntos de habilidad de ese primer nivel de clase. Esto es así porque ya han recibido una dote en su primer DG, debido a su raza, y ya han multiplicado por cuatro sus puntos de habilidad raciales, también en el primer DG.

Básate en el NEP en lugar del nivel de personaje cuando te dirijas a la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*, a la hora de calcular cuántos puntos de experiencia necesita un personaje monstruo para alcanzar su siguiente nivel. Emplea también el NEP con la tabla 5–1: riqueza del personaje según el nivel de este libro, para calcular la riqueza inicial de un personaje monstruo.

Los personajes monstruo consideran como habilidades de clase aquellas que se mencionan como tales en su descripción del *Manual de monstruos*.

Como puedes ver, muchos personajes monstruo resultan inapropiados para los grupos de aventureros de 1.er nivel. Aún así, cabe la posibilidad de que decidas permitirlos, siendo consciente de que los personajes de mayor nivel conseguirán menos puntos de experiencia con los encuentros del grupo, algo que permitirá a los demás miembros ponerse rápidamente a su nivel. Otra posibilidad es que pidas a los jugadores que esperen hasta que el resto del grupo alcance el NEP del personaje monstruo, antes de comenzar a jugar con él.

Si un monstruo tiene 1 DG o menos, o dispone de una plantilla (como un vampiro o licántropo; consulta el *Manual de monstruos*), debe comenzar la partida con uno o más niveles de clase, igual que un personaje normal. Si un monstruo tiene 2 o más DG, puede comenzar sin niveles de clase (aunque puede ganarlos luego).

Aunque la criatura pertenezca a una especie que generalmente avance en DG, en lugar de niveles de clase (como las gárgolas), un PJ (al tratarse de un individuo excepcional) puede ganar niveles de clase, en lugar de DG.

Puntuaciones de característica de los PJs monstruos: mientras que el *Manual de monstruos* da las puntuaciones de característica de una criatura típica de una cierta especie, cualquier criatura "monstruosa" que se hace aventurero es definitivamente atípica. Por consiguiente, cuando crees un PJ a partir de una criatura del *Manual de monstruos*, asegúrate de comprobar si en su descripción hay alguna puntuación de característica de 10 o superior. Si es el caso, resta 10 de cada una de las puntuaciones (en caso de que sean pares), u 11 (si son impares), para obtener el modificador de característica de esa criatura, según su raza o especie. Por ejemplo, un minotauro típico tiene una puntuación de Fuerza de 19, por lo que su modificador racial en esta característica es +8 (19 - 11 = 8). Tira la puntuación de característica del PJ (4d6, descartando el dado más bajo) y añade el modificador racial de característica para obtener la puntuación de Fuerza del PJ minotauro.

Para puntuaciones de característica inferiores a 10, el procedimiento es diferente. Primero, tira la puntuación de característica del PJ (4d6, descartando el dado más bajo), y luego compara la tirada con la puntuación media de característica del monstruo, utilizando una de las dos tablas que hay a continuación, dependiendo de si se trata de la Inteligencia o de las otras cinco puntuaciones de característica. Por ejemplo, un minotauro tiene listada una puntuación de Inteligencia de 7, por lo que el jugador consulta la columna "6-7" de la tabla que corresponde a Inteligencia. Después tira 4d6, descarta el dado más bajo, y saca un 10. Yendo a la columna de la izquierda en la tabla, buscando el 10 y volviendo por esa fila a la columna "6-7", descubre que su PJ minotauro tiene una puntuación en Inteligencia de 7.

La tabla independiente de Inteligencia asegura que ningún PJ acabe con una puntuación por debajo de 3 en esta característica. Esto es importante, porque las criaturas con una Inteligencia inferior a 3 son personajes injugables, al igual que tampoco se puede jugar con criaturas con alguna puntuación de característica inferior a 1; además, deberías pensártelo dos veces antes de darle el visto bueno a un PJ con alguna característica por debajo de 3.

Otras estadísticas de los monstruos: las criaturas con 1 DG o menos tienen DG y rasgos de clase normales según su clase. En el primer nivel de clase consiguen una dote y multiplican por cuatro los puntos de habilidad (incluso aunque tengan ajuste de nivel). Los que cuenten con 2 o más DG, tienen los rasgos basados en sus DG, más los DG que posean debido a niveles de clase (si los hay).

Por ejemplo, un ogro sin niveles de clase tiene 4d8 DG, un ataque base de +3, dos dotes y 7 puntos de habilidad (o más, si su Inteligencia es superior a 9). El primer DG se toma al máximo, dándole 8 + 3d8 + (bonificador de Constitución × 4) puntos de golpe.

Experiencia de los monstruos: un monstruo que posea 1 DG o menos, sin ajuste de nivel, y que cuente con niveles de clase, empleará la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*, como haría cualquier otro personaje jugador.

Un monstruo que posea 1 DG o menos, un ajuste de nivel, y que cuente con niveles de clase, sumará sus DG, sus niveles de clase y el ajuste de

Puntuaciones de Inteligencia de los PJs monstruo

Tirada de dados	Puntuación de Inteligencia del monstruo 3	4-5	6-7	8-9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Puntuaciones de característica de los PJs monstruo

Tirada de dados	Punt. de caract. del monstruo (Fue, Des, Con, Sab, Car) 1	2-3	4-5	6-7	8-9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

nivel para consultar la tabla 3–2. Por ejemplo, imagina que un monstruo con 1 DG y un ajuste de nivel de +1 tiene dos niveles de pícaro. Su NEP es 4 (2 niveles de clase + 1 DG + ajuste de nivel de +1). Para alcanzar otro nivel de clase necesitará un total de 10.000 PX.

Un monstruo con más de un DG, ajuste de nivel y que cuente con niveles de clase, sumará sus DG, sus niveles de clase y el ajuste de nivel para consultar la tabla 3–2. Por ejemplo, un osgo tiene tres DG y un ajuste de nivel de +1. Después de añadir un nivel de pícaro, su NEP será de 5. Para ganar su segundo nivel de pícaro necesitará un total de 15.000 PX.

Interpretar PJs monstruo: muchas de las criaturas del *Manual de monstruos* son malignas. Estas criaturas no solamente van a tener dificultades en escenarios corrientes, como las ciudades humanas, sino que además es posible que no quieras PJs malignos en tu campaña. Sin embargo, es muy fácil justificar que un monstruo de naturaleza maligna sea de alineamiento neutral, o incluso bueno. Mira si alguna de las siguientes opciones de trasfondo resulta atractiva para tu jugador y concuerda con su concepto de personaje.

- Criado por humanos, elfos, enanos u otra raza no maligna.
- Rescatado de un destino horrible por criaturas de alineamiento bueno.
- Se arrepintió él mismo.
- Desilusionado de lo maligno.
- Huyendo de criaturas malignas.
- Alterado mágicamente o bajo un conjuro de *geas*.

Muchos PNJs suponen que los monstruos son malignos, independientemente del alineamiento del personaje. Dentro de una ciudad humana o una villa élfica, un trasgo o troll serán temidos, aborrecidos o, en el mejor de los casos, desconfiarán de ellos. Decide tú mismo cuánto deseas enfatizar la dificultad de jugar con un monstruo en áreas civilizadas. El jugador debe simplemente decidir cómo de bestial o de sofisticado quiere interpretar a su personaje monstruo y con qué fidelidad se ajustará el jugador al arquetipo del monstruo. Puede que te pida consejo, así que estate preparado para resolver estos problemas. ¿Quieres que el PJ minotauro esté aterrorizando felizmente a los más pequeños que él o que esté esforzándose por integrarse entre los humanos?

Recuerda que lo que es bueno para los PJs es bueno para los PNJs. Los PNJs monstruos pueden tener también clases, puntuaciones de característica excepcionales y puntos de golpe al máximo en el primer DG.

Creación de nuevas razas

Aunque las criaturas del *Manual de monstruos* son interesantes como opciones raciales de los PJs, no es realmente para lo que fueron hechas. Muchas fueron creadas para ser oponentes de los PJs (razón por la cual son monstruos). Así pues, algunos DMs desearán crear nuevas razas cuya finalidad principal será proporcionar a los jugadores nuevas opciones.

Crear nuevas razas es difícil. Como norma general, usa las razas del *Manual del jugador* como ejemplos y guías. Cuando tengas alguna duda, haz la nueva raza similar a las que se encuentran allí. Los monstruos del *Manual de monstruos* no fueron creados para ser razas de PJ y no deberían usarse como modelos para otra cosa que no sean monstruos o PNJs. Si deseas crear una raza felina con una alta Destreza, fíjate en los elfos como ejemplo. Ganan un bonificador +2 a la Destreza y sufren un penalizador de –2 a la Constitución. Por tener un gran beneficio, como disponer de una Destreza elevada, esa raza felina debería tener también una penalización considerable. Este detalle es importante: no todas las puntuaciones de característica son igual de importantes.

Por ejemplo, el semiorco tiene penalizadores tanto en Inteligencia como en Carisma, pero solamente recibe un bonificador de Fuerza. Esto es porque ni un penalizador de Inteligencia, ni uno de Carisma son por sí mismos equiparables a lo que supone un bonificador de Fuerza. Retomando el ejemplo de la raza felina: la Destreza es también una característica muy importante, por lo que un bonificador de Destreza no se puede equilibrar con sólo un penalizador de Carisma (es necesario añadir alguna otra desventaja).

En general, la tabla siguiente muestra los penalizadores apropiados para equilibrar los bonificadores. Algunas veces el emparejamiento de bonificadores/penalizadores no funciona en ambos sentidos. Por ejemplo, un bonificador en Fuerza es aproximadamente equiparable a un penalizador en Constitución, pero un bonificador a Constitución no lo es a un penalizador en Fuerza.

Equivalencias entre puntuaciones de característica

Característica con bonificador	Característica(s) con penalizador
Fuerza	Destreza, o Constitución, o Inteligencia y Carisma, o Inteligencia y Sabiduría, o Sabiduría y Carisma
Destreza	Fuerza, o Constitución, o Inteligencia y Carisma, o Inteligencia y Sabiduría, o Sabiduría y Carisma
Constitución	Destreza, o Inteligencia, o Sabiduría, o Carisma
Inteligencia	Sabiduría, o Carisma
Sabiduría	Inteligencia, o Carisma
Carisma	Inteligencia, o Sabiduría

Por supuesto, no hay realmente nada malo en penalizar una característica que sea más importante que aquella en la que se recibe la bonificación. Podrías crear una frágil raza de amables y bellas criaturas con un +2 a Carisma y un –2 a la Fuerza, pero sé consciente de que algunos jugadores no querrán jugar con esa raza. Otros a lo mejor sí, así que a tu juicio queda. Consulta 'Manejo de PJs no equilibrados' (página 13), para ver algunos consejos sobre lo que puedes hacer si piensas que al introducir algo en tu partida (en este caso una nueva raza) has cometido un error porque es demasiado poderosa o bien por no serlo suficiente.

Básicamente, las mismas pautas que debes considerar cuando se crean subrazas o se emplean monstruos como razas se aplican a la creación de nuevas razas. Ten cuidado con las aptitudes especiales, particularmente

las de movimiento o combate. Recuerda que el tamaño cambia bastantes aspectos de un personaje, y que los beneficios deberían estar equilibrados con las desventajas. Pon bastante atención en la cultura y el medio para tener ideas de cómo definir la raza.

Una opción interesante que quizá prefieras sopesar, al margen de la creación de nuevas razas, es la opción de los cruces raciales (o híbridos). El *Manual del jugador* ya presenta al semielfo y al semiorco. El *Manual de monstruos* contiene reglas sobre semicelestiales, semidragones, semiinfernales y muchas razas híbridas más, tales como los planodeudos (aasimar y tiflin). Híbridos como los semiogros, semitrolls, o los elfo-orcos, orco-ogros (orog), gnomo-medianos o trasgo-orcos, son todos posibilidades buenas e interesantes como razas de PJ. Quizás decidas que algunos híbridos son imposibles o inviables, como el caso de un enano-elfo, un humano-mediano o un gnomo-ogro.

CLASES

Un DM debería pensar cuidadosamente qué clases forman parte de su mundo, ya que definen a la gente que lo habita. En esta sección se recogen, en primer lugar, ideas para modificar las clases de personaje del *Manual del jugador*.

CÓMO MODIFICAR LAS CLASES DE PERSONAJE

Imagina a un tipo de guerrero llamado "cuchillo del desierto": un guerrero con una selección de armas limitada, pero de temprana especialización con el cuchillo. O a un mago del fuego: un mago con unos conjuros de fuego particularmente potentes, pero que no tiene acceso a ningún conjuro que emplee agua, aire o tierra. O a un clérigo guerrero: funciona como un clérigo pero tiene una selección de armas y bonificadores de ataque propios de un guerrero, menos conjuros diarios y no tiene acceso a sortilegios de curación.

Si eres como otros muchos DMs, las clases del *Manual del jugador* te resultarán lo suficientemente flexibles como para encajar con la mayoría de gustos o deseos. Y más concretamente, con las posibilidades de hacerse multiclase, la variedad de dotes y habilidades, y diversos aspectos más como la especialización en escuelas de los magos y la selección de dominios de los clérigos. Si quieres crear un mundo rico en religiones e influencia divina, donde prácticamente cualquiera tiene poderes divinos otorgados, no necesitas retocar todas las clases existentes. En lugar de ello, puedes decretar simplemente que todos los miembros (o la mayoría) de esa sociedad se hacen multiclase por lo que, como mínimo, poseen un nivel de clérigo. Puedes hacer que, en ese tipo de mundo, la clase de clérigo carezca de penalizadores por multiclase.

Por supuesto, esto significa que tienes que modificar ligeramente el sistema de clases. Modificaciones posteriores permiten ocasionalmente al DM crear clases sutilmente diferentes, bien por variedad, bien por encajarlas en un arquetipo creado para su propia campaña. Varios aspectos de una clase, como los DG, ataque base o conjuros por nivel, son fáciles de cambiar. Sin embargo, incluso sopesándolos, los números son tan fáciles de cambiar que deberías de ser consciente de las implicaciones. Un pícaro con el bonificador de ataque de un guerrero es mejor que un pícaro convencional, a menos que su ganancia a este respecto esté compensada por una pérdida en cualquier otro lado. Igualmente, un mago con más conjuros diarios estará también descompensado con respecto a las otras clases si no tiene una desventaja significativa.

Las aptitudes especiales son un poco más complejas de alterar. Ten siempre en mente el concepto de fuerzas y debilidades, no trates simplemente de crear una clase que pueda hacerlo todo. Recuerda que aunque el paladín tiene muchas aptitudes especiales ofensivas, defensivas y de curación, no posee, en cambio, conjuros de ataque ni ninguna manera de actuar furtivamente. El mago es un gran lanzador de conjuros, pero tiene unas pobres cualidades de combate. Considera, como ejemplo, hacer un pícaro espadachín: sin aptitudes furtivas, pero con más dotes orientadas al combate y movimiento; o un druida con menos conjuros diarios, pero que es capaz de adoptar forma salvaje más a menudo.

Si has creado una variante de clase con unas aptitudes de furtividad y subterfugio mejores que las del pícaro, o una clase orientada al combate más capacitada que el guerrero, vas desencaminado. Las variantes deberían existir para la variedad y los gustos, no para eclipsar a las clases estándar. Otro punto a recordar es que hacer una clase peor en algo es malo y no es necesariamente un factor equilibrante. Un mago que tenga un bonificador de combate peor, o una restricción al adquirir dotes de combate, no es realmente mucho peor que el mago estándar (no le gustará estar involucrado en combate cuerpo a cuerpo si puede ayudar de otra manera). Los DMs que sean de verdad rigurosos con el equilibrio entre clases, querrán evitar el modificar la totalidad de las clases. Esto es difícil, y los problemas suelen hacerse evidentes una vez se está jugando.

Consejos para evitar equivocaciones de planteamiento

Las clases bárbaro y guerrero muestran la dificultad de equilibrar las clases de personaje. Las dos sobresalen en combate, pero lo hacen de diferente forma. El guerrero gana más y más dotes de combate y se especializa, mientras que el bárbaro lleva a cabo sus proezas mediante estallidos temporales de furia. Échale una mirada a los bonificadores y modificadores que gana cada uno. Aunque su progresión de bonificadores de ataque es la misma, un guerrero con sus dotes bien escogidas es capaz de superar a un bárbaro en pleno estallido de furia (acabada la furia, el bárbaro ni tan siquiera se le aproxima). Esta situación se equilibra con las otras ventajas especiales que el bárbaro posee: un movimiento base incrementado, más puntos de habilidad, una mayor selección de habilidades de clase, esquiva asombrosa y un DG mayor. Todos estos aspectos deben ser considerados cuando se sopesa la igualdad entre clases de personajes.

Cuando modifiques una clase, sigue siempre los siguientes pasos:

1. Mira qué clase estándar parece asemejarse más al resultado final que pretendes crear.

2. Mira si alguna clase tiene aptitudes especiales que pueden ser intercambiadas por las de otra para tratar de crear lo que quieres.

3. Mira todas las otras clases para compararlas con la nueva clase modificada teniendo en cuenta los siguientes factores.

- DG
- Progresión del ataque base
- Progresión de las salvaciones base
- Puntos de habilidad
- Listado de habilidades de clase
- Competencia con armas y armaduras
- Conjuros diarios
- Selección de la lista de conjuros
- Rasgos de clase especiales

Ninguna clase debe sobresalir entre las demás. Pon especial atención en los rasgos de clase especiales y en los conjuros.

Listas de conjuros variantes

Una manera francamente sencilla de modificar o, a todos los efectos, inventar una clase completamente nueva, es la de modificar la lista de sortilegios de una clase lanzadora de conjuros.

Cambiar el nivel de conjuro de varios sortilegios (para que así la clase modificada pueda, por ejemplo, tener un acceso más rápido a los conjuros de ilusión pero no pueda acceder hasta más tarde a los principales conjuros de ataque de evocación) puede llegar a ser una variante muy interesante. No obstante, ten cuidado con este método. Las listas de conjuros y los niveles asignados a éstos están cuidadosamente diseñados teniendo en cuenta el equilibrio. Desplazar un conjuro más de un nivel, arriba o abajo, suele ser una mala idea. Nunca supongas que todos los conjuros tienen el mismo peso específico. Convertir *bola de fuego* y *volar* en conjuros de 2.º nivel en una lista de conjuros, y luego trasladar *ver lo invisible* y *boca mágica* hasta 3.er nivel para compensarlo es desequilibrante. Mientras que *ver lo invisible* y *boca mágica* son dos conjuros útiles, no presentan problemas de equilibrio tan obvios como *bola de fuego* (el primer conjuro significativo que inflinge daño a múltiples objetivos) y *volar* (a menudo la diferencia entre evitar, o no, un encuentro). Cuando desplazas conjuros arriba o abajo en nivel, hazlo con un guión o idea en mente. Un lanzador, como ejemplo, puede ser magnífico en adivinaciones y encantamientos, pero pobre en conjuros con efectos más espectaculares y patentes. O puede estar especialmente capacitado para curar, pero no es bueno con los conjuros que afectan a las emociones o a las mentes.

La manera más fácil de crear nuevas listas de conjuros es coger sortilegios de distintas clases, mezclarlos y ordenarlos. Si combinas conjuros de dos clases, estás creando una nueva clase interesante pero potencialmente desequilibrante. Ten cuidado con los híbridos todopoderosos, como clases con la capacidad ofensiva de un mago y la de curación de un clérigo. No escojas simplemente los mejores conjuros de cada lista y se los des a un único lanzador. Tal y como se hace con el intercambio de niveles de conjuros, un guión

para una lista de conjuros de nueva factura ayuda a equilibrarla (especialmente un guión que tenga puntos fuertes y débiles a la vez). La nueva lista podría ser fuerte en conjuros ofensivos pero carente de magia defensiva, o buena en magia de curación y adivinación pero sin conjuros de alteración y basados en el movimiento. Lanzadores con acceso a conjuros tomados de clases diferentes deberían, generalmente, tener menos conjuros disponibles que cualquiera de las clases originales. La versatilidad tiene un precio.

Las clases para las que lanzar conjuros es secundario (como el explorador, paladín y bardo) ofrecen inclusive una mayor oportunidad de manipulación, ya que sus listas son más pequeñas y se cambian más fácilmente. Cambios súbitos, como un paladín de una deidad con todos los conjuros de curación, o un explorador maestro de las bestias con sólo conjuros relacionados con la fauna, son fáciles de crear. Los cambios radicales son también posibles, como el del bardo religioso (el chantre), cuyos conjuros están tomados de las listas de clérigo.

Ejemplo de nueva lista de conjuros: la bruja

A continuación te ofrecemos una nueva lista de conjuros que pertenece a una clase lanzadora de conjuros variante: la bruja (o brujo, si se trata de un varón). Una figura habitual de la literatura fantástica y de los cuentos de hadas, este personaje trata con varios tipos de magia: ilusiones menores, conjuros relacionados con la salud y la vida, magia basada en la naturaleza, adivinaciones sencillas y conjuros que alteran la apariencia de las cosas; pero sobresale sólo en unos pocos. Su lista es algo limitada, pero incluye conjuros de mago, clérigo y druida. Lanza conjuros igual que un hechicero y utiliza su misma tabla de conjuros diarios (consulta el *Manual del jugador*), además, sus conjuros también se basan en el Carisma. Al diseñar la lista de conjuros de la bruja, se han tenido en mente las siguientes consideraciones:

Conjuros de *curar*: sólo los más débiles, además no tiene la aptitud del clérigo de lanzar espontáneamente conjuros de *curar*. La bruja no está bendecida con la plétora de conjuros de curación del clérigo (o del druida), pero puede ofrecer una pequeña ayuda a aquellos que tienen su favor.

Ilusiones: sólo en los niveles intermedios. La bruja puede engañar a sus enemigos, pero no con la misma habilidad que un mago.

Adivinaciones: solamente las propiamente dichas, como *clariaudiencia/clarividencia* o *escudriñamiento* y aún así, no todas.

Hechizos: numerosos. Uno de los puntos fuertes de este tipo de lanzador.

Cambios de forma: otra de las piedras angulares de la bruja. Desde *alterar el propio aspecto* a *cambiar de forma*, tiene la mayoría de conjuros relacionados con cambiar su forma (o la de los demás).

Naturaleza: desde *hablar con animales* a *controlar el clima*, la bruja es expertas en este tipo de magia, y no por otra razón que la de que, por regla general, vive apartada en parajes naturales.

Nada de conjuros espectaculares: cualquier cosa similar a *rayos relampagueantes*, *muros de fuego*, o las *manos de Bigby* no cuadra con esta clase. Este arquetipo no sugiere conjuros de ataque o sortilegios que creen enormes constructos mágicos, o cosas muy espectaculares. No convoca monstruos, ni coloca protecciones, ni se teleporta de un sitio a otro. La suya es una magia sutil.

Miscelánea: conjuros como *viento susurrante*, *cubículo de Leomund*, *lanzar maldición* (y algunos conjuros similares a éste) y unos pocos conjuros de comunicación completan la lista.

Lista de conjuros de la bruja

Nivel 0: *aturdir, curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, llamarada, leer magia, luces danzantes, luz, marca arcana, remendar, resistencia, sonido fantasma, virtud.*

1.er nivel: *cambio de aspecto, causar miedo, comprensión idiomática, curar heridas leves, dormir, fatalidad, hablar con los animales, hechizar persona, hipnotismo, identificar, imagen silenciosa, orden imperiosa, soportar los elementos, ventriloquia.*

2.º nivel: *alterar el propio aspecto, calmar emociones, cautivar, ceguera/sordera, curar heridas moderadas, detectar pensamientos, espantar, imagen menor, invisibilidad, lentificar veneno, localizar objeto, viento susurrante.*

3.er nivel: *círculo mágico contra el caos/la ley/el mal/el bien*, clariaudencia/clarividencia, contagio, crear comida y bebida, cubículo de Leomund, disipar magia, don de lenguas, imagen mayor, lanzar maldición, quitar ceguera/sordera, rabia, sugestión.*

4.º nivel: *adivinación, creación menor, desesperación aplastante, discernir mentiras, escudriñamiento, esperanza alentadora, hechizar monstruo, localizar criatura, miedo, neutralizar veneno, polimorfar, quitar maldición, sabandijas gigantes.*

5.º nivel: *creación mayor, debilidad mental, espejismo arcano, mensaje onírico, ofuscar videncia, orden imperiosa mayor, pesadilla, polimorfar funesto, recado, similitud, transmigración.*

6.º nivel: *animar los objetos, controlar el clima, conocimiento de leyendas, doble engañoso, encontrar la senda, escudriñamiento mayor, festín de los héroes, geas/empeño, imagen sombría, mirada penetrante, rechazo, sugestión en grupo, transformación de Tenser, visión verdadera.*

7.º nivel: *dedo de la muerte, locura, marabunta, repeler madera, roble guardián, viajar mediante plantas.*

8.º nivel: *antipatía, atrapar el alma, discernir ubicación, exigencia, horrible marchitamiento, polimorfar cualquier cosa, simpatía.*

9.º nivel: *cambiar de forma, lamento de la banshee, némesis inexorable, presciencia, refugio, terremoto.*

* Cuando consigue lanzar conjuros de 3.er nivel, la bruja elige uno de los cuatro conjuros de *círculo mágico* de su lista. Independientemente del que escoja, no podrá lanzar un conjuro de un alineamiento opuesto al que posea.

CREACIÓN DE NUEVAS CLASES

Por supuesto, es posible crear clases completamente nuevas, o más bien, alterar las clases existentes tan drásticamente que sean irreconocibles. Por ejemplo, puedes hacer los siguientes ajustes al explorador.

- Limitar su selección de armas para que se asemeje a la lista de competencias con armas del pícaro.
- Cambiar su aptitud de enemigo predilecto para que sólo se aplique a muertos vivientes, y que los bonificadores mejoren en 2 cada cinco niveles.
- Otorgarle el ataque furtivo del pícaro y modificárselo para que sólo pueda emplearse contra muertos vivientes.

TRAS EL TELÓN: ¿POR QUÉ COMPLICARSE LA VIDA CON LAS CLASES DE PERSONAJE?

Las clases de personaje estándar encajan en casi cualquier campaña. Son flexibles, y la selección de habilidades y dotes les permiten ser de verdad modificables. Muchos conceptos de un personaje están cubiertos usando las clases tal y como están diseñadas. La modificación de clases es principalmente una herramienta que puedes usar para perfilar cosas concretas y que éstas encajen mejor en tu campaña. No debería pasar a menudo, ya que rara vez es necesario.

Los DMs que crean sus propios mundos pueden encontrar que las clases necesitan un enfoque para hacerlas propias de una campaña en particular. Si, en el desarrollo de tu propio mundo, diseñas una cultura estancada en un odio perpetuo a la magia, podrías alterar al guerrero para que fuera un aniquilador de infernales dándole una selección limitada de armas y de dotes que funcionen mejor contra los ajenos. El explorador podría llegar a ser un cazamagos, el clérigo sería un protector con acceso temprano a conjuros defensivos y al *disipar magia*; y todas las clases de PJs podrían estar imbuidas con la aptitud de usar un *detectar magia* una vez al día.

Sin embargo, algunas veces llegarán jugadores que te digan que les gusta una clase concreta, pero que le quieren cambiar una única particularidad o dos. Michelle (una jugadora), quiere jugar con un explorador y no quiere tener más de un enemigo predilecto. Ella quiere interpretar un aniquilador de bestias y su personaje odia a los lobos terribles. También está interesada en la montura de guerra del paladín. Así que, como DM, puedes decidir que es aceptable ese intercambio entre las aptitudes del explorador y la de obtener la montura del paladín. De hecho, puedes pensar que el cambio no ha sido beneficioso y podrías por eso darle al PJ de Michelle la aptitud de *detectar el mal* (después de todo, está cambiando una aptitud de 1.er nivel, y otra que obtendrá posteriormente, por otra que no ganará hasta 5.º nivel).

Permitir jugar a un jugador con el personaje que desea es una meta loable, pero muchas veces no se puede lograr, ya que el jugador pide demasiado o lo que desea no encaja en tu campaña. No obstante, el esfuerzo de acomodar modificaciones razonables siempre merece la pena.

- Cambiar su lista de sortilegios para que esté constituida por conjuros que sólo tengan que ver con muertos vivientes o por aquellos que se usen para el subterfugio y la furtividad.
- En 3.er nivel, darle la aptitud del paladín de castigar el mal, utilizable sólo contra muertos vivientes.

Ahora la clase es un acechador de muertos vivientes, un personaje sigiloso experto en rastrear y aniquilar seres de este tipo.

Este método de mezclar e intercambiar aptitudes de clases diferentes es el mejor método y deberías utilizarlo cuando quieras crear una clase completamente nueva.

CLASES DE PRESTIGIO

Las clases de prestigio ofrecen una nueva forma de hacerse multiclase. A diferencia de las clases básicas que se encuentran en el *Manual del jugador*, los personajes deben poseer ciertos requisitos antes de poder adoptar el primer nivel de una clase de prestigio. Las reglas de subida de nivel (consulta el *Manual del jugador*) se aplican a este sistema, y escoger una clase es siempre el primer paso para subir. Si un personaje no reúne los requisitos de una clase de prestigio antes de dar ese primer paso, no podrá adoptar el primer nivel de dicha clase.

Por ejemplo, los requisitos para convertirse en asesino son: cualquier alineamiento malvado, 8 rangos en Moverse sigilosamente, 8 rangos en Esconderse, 4 rangos en Disfrazarse y, además, el candidato debe matar a alguien sin más razón que para unirse a los asesinos. Cualquier pícaro es capaz de contar con las habilidades que se piden en 5.º nivel (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*, para conocer los rangos máximos en las habilidades de clase). Cuando el pícaro gane suficientes puntos de experiencia para alcanzar 6.º nivel, podrá adoptar su primer nivel como asesino.

Las clases de prestigio son totalmente opcionales y siempre están sometidas a la aprobación del DM. Se te anima a que, desde tu papel como DM, limites en gran medida las clases de prestigio disponibles en tu campaña. Obviamente, las clases de prestigio de ejemplo no son definitivas, ni abarcan todas las posibilidades; de hecho, puede que ni siquiera encajen con tu campaña, ya que las que mejor se adaptarán a ella serán las que tú mismo crees a tu propio gusto.

Definición de los términos

Estas son las definiciones de algunos términos que se emplean en este apartado:

Clase base: una de las once clases descritas en el *Manual del jugador*.

Nivel de lanzador: generalmente, para una clase lanzadora de conjuros es igual al número de niveles de clase (consultar más adelante). Algunas clases de prestigio añaden niveles de lanzador a una clase existente.

Nivel de personaje: el nivel total del personaje, que se obtiene sumando todos los niveles de clase que posea. Por ejemplo, un personaje con tres niveles como guerrero y otros tres como pícaro, tendrá seis niveles de personaje.

Nivel de clase: el nivel de un personaje en una clase determinada. Para los personajes que sólo poseen niveles en una clase, el nivel de clase y el de personaje son el mismo.

ARCHIMAGO

La más elevada de las artes es la magia (es frecuente referirse a ella como "el Arte"). Sus practicantes más avanzados suelen ser archimagos, personajes que manipulan los sortilegios de formas que escapan al alcance de otros lanzadores de conjuros. El archimago adquiere extraños poderes y la aptitud de alterar los sortilegios de forma sorprendente, pero para poder dominar estos secretos ha de sacrificar parte de su capacidad conjuradora.

La mayor parte de los archimagos son exclusivamente magos o hechiceros, y no es habitual que sean multiclase, pues prefieren concentrarse en perfeccionar sus habilidades arcanas.

Los archimagos PNJ de zonas urbanas ostentan posiciones de poder en gremios donde la magia juega un importante papel. Su búsqueda de la perfección arcana y su conocimiento de la alta magia los sitúan por encima de la mayor parte de sus colegas. Existen archimagos que prefieren recorrer una senda más solitaria y suelen alejarse de la sociedad para estudiar en tranquilidad.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para convertirse en archimago, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Conocimiento de conjuros 15 rangos, Saber (arcano) 15 rangos.

Dotes: Soltura con una escuela de magia (en dos de ellas), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros).

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 7.º nivel, conocimiento de conjuros de nivel 5.º o superior, pertenecientes 5 escuelas como mínimo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del archimago (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (alquimia) (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades escogidas individualmente) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio archimago.

Competencia con armas y armaduras: los archimagos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: cuando adquiere un nuevo nivel de archimago, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiera adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos en la que pudiese lanzar sortilegios de 7.º nivel antes de adquirir niveles en la clase de prestigio. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio que un personaje de esa clase pudiera obtener (nuevas dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Si un personaje pertenecía a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos en la que pudiese lanzar sortilegios de 7.º nivel antes de convertirse en archimago, debe decidir a cuál de ellas añade cada nivel de archimago, a efectos de determinar sus conjuros diarios.

Grandes arcanos: un archimago aprende secretos desconocidos para los hechiceros y magos menores. Eliminando permanentemente uno de sus espacios de conjuro (que no puede ser de un nivel superior al del conjuro de nivel más alto que pueda lanzar), adquiere la posibilidad de elegir una aptitud especial de entre las que se describen a continuación. Por ejemplo, un mago de 15.º nivel puede lanzar normalmente dos conjuros de 7.º nivel al día (los sortilegios adicionales por especialización o una alta Inteligencia pueden elevar esta cifra). Un mago de 13.º nivel/archimago de 2.º que elija la aptitud de alcance arcano pierde un conjuro de 7.º nivel, con lo cual, tan sólo podrá ejecutar un sortilegio de 7.º nivel al día (sin contar sus conjuros adicionales).

Un archimago puede optar por eliminar un espacio de conjuro de nivel superior al que se necesita para adquirir un gran arcano determinado.

Tabla 6–1: El archimago

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Gran arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Gran arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Gran arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Gran arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Gran arcano	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Alcance arcano: el archimago puede usar conjuros con alcance de toque sobre objetivos situados a un máximo de 30' de distancia. El personaje ha de realizar un ataque de toque a distancia. Se puede seleccionar por segunda vez alcance arcano como aptitud especial, en cuyo caso, el alcance se incrementa hasta 60'. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 7.º nivel.

Aptitud sortílega: un archimago que escoja este tipo de gran arcano podrá utilizar uno de sus espacios de conjuro arcano (distinto del que se ha gastado para aprender este o cualquier otro tipo de gran arcano) para preparar permanentemente uno de sus conjuros arcanos como aptitud sortílega, que podrá ejecutar dos veces al día. El archimago no usará componente alguno al lanzar el conjuro, aunque si ejecutarlo cuesta PX, seguirá costándolos, y un sortilegio con un componente material caro le costará, en su lugar, 10 veces esa cantidad de PX. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 5.º nivel.

Normalmente, la aptitud sortílega usa un espacio de conjuro del nivel que tenga el sortilegio, aunque el archimago puede optar por convertir un sortilegio modificado mediante una dote metamágica en una aptitud sortílega del nivel de conjuro adecuado. Por ejemplo, el archimago podría convertir *rayo relampagueante* en una aptitud sortílega, empleando para ello un espacio de 3.er nivel, o en un *rayo relampagueante* maximizado, empleando un espacio de 6.º nivel.



Archimago

El archimago puede utilizar un espacio de conjuro de nivel superior que esté disponible para poder usar más veces la aptitud sortílega. Usar un espacio de conjuros tres niveles superior al conjuro elegido le permitirá lanzarlo cuatro veces al día, y un espacio seis niveles superior le permitirá ejecutarlo seis veces al día. Por ejemplo, Jexark, una maga de 15.º nivel/archimaga de 2.º, es una pirómana y no quiere que nada le impida lanzar *bola de fuego*, de modo que utiliza permanentemente un espacio de 9.º nivel para obtener *bola de fuego* como aptitud sortílega utilizable seis veces al día. Además, pierde un espacio de conjuro de 5.º nivel para dominar este gran arcano.

En caso de seleccionarse aptitud sortílega más de una vez como opción de gran arcano, ésta puede aplicarse al mismo conjuro que se escoja en primer lugar (aumentando la cantidad de veces diarias que puede emplearse) o bien a otro distinto.

Fuego arcano (Sb): el archimago adquiere la aptitud de modificar la energía de los conjuros arcanos en forma de fuego arcano, manifestándola como una descarga de pura energía mágica. La descarga es un ataque de toque a distancia con alcance largo (400' + 40'/nivel de archimago) que inflige 1d6 puntos de daño por nivel de clase del archimago, más 1d6 puntos de daño por nivel del conjuro utilizado para crear el efecto. Por ejemplo, un archimago de 5.º nivel que canalizase un conjuro de 7.º nivel en fuego arcano, infligiría 12d6 puntos de daño al objetivo, en caso de alcanzarlo. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 9.º nivel.

Maestría en contraconjuros: cuando el archimago contrarresta un conjuro, éste es devuelto a su lanzador como si hubiera sido plenamente afectado por un sortilegio de *retorno de conjuros*. Si el sortilegio no puede ser afectado por *retorno de conjuros* (por ejemplo, si se trata de un conjuro que afecta a un área), será contrarrestado sin más. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 7.º nivel.

Maestría en modelado: el archimago puede alterar los conjuros de área y efecto que usen las siguientes categorías: cilindro, cono, emanación, expansión o explosión. La alteración consiste en crear espacios dentro del área o efecto que no resulten sometidos al conjuro. Las dimensiones mínimas de tales espacios son las de un cubo de 5' de lado. Por ejemplo, un archimago podría lanzar una *bola de fuego* y dejar un hueco donde se encuentre un aliado, impidiendo que sufra ningún daño por fuego. Es más, todo conjuro moldeable tendrá unas dimensiones mínimas de 5' en lugar de 10'. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 6.º nivel.

Maestría en elementos: durante su lanzamiento, el archimago puede alterar un conjuro arcano, de modo que emplee un elemento diferente al que utilice normalmente. Por ejemplo, un archimago podría lanzar una *bola de fuego* que infligiera daño sónico en lugar de daño por fuego. Esta aptitud sólo puede alterar conjuros que tengan los descriptores ácido, electricidad, frío, fuego y sónico. El tiempo de lanzamiento del sortilegio no resulta afectado. El lanzador elige si altera o no el tipo de energía y escoge el nuevo al empezar a ejecutar el conjuro. Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 8.º nivel.

Poder de conjuro: esta aptitud incrementa el nivel efectivo del archimago en +1 (sólo a la hora de determinar las variables de los conjuros que dependen del nivel, como son los dados de daño o el alcance, y las pruebas de nivel de lanzador). Esta aptitud cuesta un espacio de conjuro de 5.º nivel.

ARQUERO ARCANO

Señor de las partidas de guerra élficas, el arquero arcano es un guerrero experimentado en el uso de la magia para complementar su pericia en combate. Más allá de los bosques, los arqueros arcanos ganan renombre a lo largo de reinos enteros gracias a su puntería sobrenatural con el arco y por su aptitud de imbuir de magia a sus flechas. En grupo, pueden atemorizar a un ejército entero.

Los guerreros, exploradores, paladines y bárbaros se hacen arqueros arcanos sólo con añadir un poco de magia a sus competencias de combate. Los monjes, druidas, clérigos, pícaros y bardos raramente llegan a ser arqueros arcanos.

Los arqueros arcanos PNJ lideran a menudo unidades de arqueros convencionales o forman pequeñas unidades de élite integradas en su totalidad por arqueros arcanos. Estas unidades son una de las principales razones por la que los elfos son temidos en batalla.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en arquero arcano, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: elfo o semielfo.

Ataque base: +6.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (cualquier arco, pero no ballestas).

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 1.er nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del arquero arcano (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Supervivencia (Sab) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*, para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio arquero arcano.

Competencias con armas y armaduras: un arquero arcano es competente con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras e intermedias y los escudos.

Afinar flecha (Sb): en 1.er nivel, todas las flechas no mágicas que un arquero arcano encoque y dispare, se transforman en mágicas, ganando un bonificador de mejora de +1. A diferencia de las armas mágicas creadas mediante el proceso habitual, no es necesario que el arquero gaste puntos de experiencia ni piezas de oro para realizar esta tarea. Sin embargo, las flechas mágicas de un arquero arcano sólo le funcionan a él. Por cada dos niveles que el personaje avance (más allá del 1.º) en esta clase de prestigio, las flechas mágicas que cree aumentarán en +1 su potencia (+1 en 1.er nivel, +2 en 3.º, +3 en 5.º, +4 en 7.º y +5 en 9.º).

Imbuir flecha **(St)**: en 2.º nivel, un arquero arcano gana la aptitud de situar un conjuro de área sobre una flecha. Cuando se dispara la flecha, el área del conjuro se centra en el punto donde ésta aterriza, incluso si normalmente el conjuro sólo se centrara sobre el lanzador. Esta aptitud permite al arquero emplear la distancia del arco en lugar de la del conjuro. Se necesita una acción estándar para lanzar el conjuro y disparar la flecha. La flecha debe dispararse en el mismo asalto que se lanza el conjuro, o éste se desvanecerá.

Flecha buscadora **(St)**: en 4.º nivel, un arquero arcano puede lanzar, una vez al día, una flecha contra un objetivo cuya presencia conozca, y que se encuentre dentro del alcance, haciendo que ésta se dirija al blanco, incluso doblando esquinas. Lo único que puede truncar la trayectoria de la flecha es un obstáculo insalvable o que llegue al final de su alcance. Por ejemplo, si el objetivo se encuentra en el interior de una cámara sin ventanas y con la puerta cerrada, la flecha no puede entrar. Esta aptitud niega los modificadores por cobertura y ocultación, pero, salvo eso, el ataque se tira de la forma habitual. Para emplear esta aptitud hace falta una acción estándar (disparar la flecha forma parte de la acción).

Flecha de fase **(St)**: en 6.º nivel, un arquero arcano puede lanzar, una vez al día, una flecha contra un objetivo cuya presencia conozca, y que se encuentre dentro del alcance, haciendo que ésta vuele en línea recta hacia él, pasando a través de cualquier barrera o muro no mágicos que haya en su trayectoria (un *muro de fuerza*, un *muro de fuego*, o similar, detendrán la flecha). Esta aptitud niega los modificadores por cobertura, ocultación e incluso los de armadura, pero, salvo eso, el ataque se tira de la forma habitual. Para emplear esta aptitud hace falta una acción estándar (disparar la flecha forma parte de la acción).

Lluvia de flechas **(St)**: en lugar de sus ataques normales, una vez al día, un arquero arcano de 8.º nivel puede disparar una flecha a todos y cada uno de los objetivos que se encuentren dentro de su alcance, hasta un máximo de un objetivo por cada nivel de arquero arcano que posea. Cada ataque emplea el bonificador principal de ataque del arquero, y cada enemigo únicamente puede ser alcanzado por una sola flecha.

Flecha de muerte **(St)**: en 10.º nivel, un arquero arcano puede crear una *flecha de muerte* que obligue al objetivo (si es dañado por el ataque de la flecha) a superar una salvación de Fortaleza contra CD 20, o caer muerto de inmediato. Se tarda un día en crear una *flecha de muerte*, y ésta sólo le funcionará al arquero arcano que la creó.

La *flecha de muerte* no dura más de un año, y el arquero no puede poseer más de una flecha de este tipo al mismo tiempo.



Arquera arcana

TABLA 6–2: EL ARQUERO ARCANO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Afinar flecha +1
2.º	+2	+3	+3	+0	*Imbuir flecha*
3.º	+3	+3	+3	+1	Afinar flecha +2
4.º	+4	+4	+4	+1	*Flecha buscadora*
5.º	+5	+4	+4	+1	Afinar flecha +3
6.º	+6	+5	+5	+2	*Flecha de fase*
7.º	+7	+5	+5	+2	Afinar flecha +4
8.º	+8	+6	+6	+2	*Lluvia de flechas*
9.º	+9	+6	+6	+3	Afinar flecha +5
10.º	+10	+7	+7	+3	*Flecha de muerte*

ASESINO

El asesino es un maestro en asestar golpes rápidos y letales. También sobresale en el arte del disfraz y la infiltración. Los asesinos trabajan a menudo como espías, informadores, asesinos de alquiler o medios de venganza. Su entrenamiento en anatomía, sigilo, venenos y en las artes siniestras, les permite llevar a cabo misiones mortíferas con precisión espeluznante y terrorífica.

La mayoría de los pícaros, monjes y bardos que escogen esta clase se convierten en ejemplos del clásico asesino que acecha en las sombras con una hoja que huele a muerte. Los guerreros, ex paladines, exploradores, druidas y bárbaros operan como guerreros asesinos, con tanta habilidad para matar en combate como desde las sombras. Los hechiceros, magos y clérigos puede que sean los asesinos más terroríficos de todos, pues con sus conjuros pueden infiltrarse y asesinar con la mayor impunidad.

Como PNJs, los asesinos se organizan en gremios y sociedades secretas, las cuales se ocultan en las ciudades o se asientan en remotas fortalezas en zonas no civilizadas. Algunas veces sirven en solitario o en grupo a personajes malignos mucho más poderosos. Ocasionalmente, un asesino trabaja en solitario, pero sólo los mejores son capaces de operar sin ningún tipo de apoyo o respaldo.

Dado de golpe: d6.



Asesino

Prerrequisitos

Para convertirse en asesino, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: disfrazarse 4 rangos, Esconderse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos.

Especial: el personaje debe matar a alguien sin otra razón que la de unirse a los asesinos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del asesino (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Des), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Des), Trepar (Des), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio asesino:

Competencia con armas y armaduras: el entrenamiento de combate de un asesino se centra en armas apropiadas para el sigilo y los ataques furtivos. Los asesinos son competentes con ballesta (de mano, ligera y pesada), daga (cualquiera), dardo, estoque, cachiporra, arco corto (normal y compuesto) y espada corta. En armaduras, son competentes con armadura ligera, pero no con escudos.

Ataque furtivo: es exactamente igual a la aptitud de pícaro que lleva el mismo nombre. El daño adicional que se inflige aumenta en +1d6 en los niveles posteriores (3.º, 5.º, 7.º y 9.º). Si un asesino cuenta con un bonificador de ataque furtivo por alguna otra causa (como niveles de pícaro), los bonificadores de daño se apilan.

Ataque mortal: si el asesino estudia a su víctima durante 3 asaltos, y después hace un ataque furtivo con éxito con un arma cuerpo a cuerpo y provoca daño, el ataque furtivo tiene el efecto adicional de poder paralizar o matar a la víctima (a elección del asesino). Mientras estudia a la víctima, el asesino puede emprender otras acciones que no le hagan perder la atención en ella, que le delaten, o que le hagan reconocible como enemigo. Si la víctima no supera una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de la clase asesino + modificador de Inteligencia del asesino) contra el efecto mortal, muere. Si la víctima falla el TS contra el efecto de parálisis, su cuerpo y mente quedan debilitados, dejándola indefensa y sin posibilidad de actuar durante 1d6 asaltos más 1 asalto por nivel del asesino. Si la víctima tiene éxito en la salvación, el ataque pasa a ser un ataque furtivo normal. Una vez que el asesino ha estudiado a su víctima los tres asaltos, el ataque mortal debe ejecutarse en los tres asaltos siguientes. Si la víctima tiene éxito en su salvación, o el asesino no ejecuta el ataque, el asesino debe estudiar de nuevo durante 3 asaltos a su víctima antes de intentarlo de nuevo.

Bonificador al TS contra venenos: los asesinos entrenan con venenos de todo tipo y por ello se van haciendo más y más inmunes a ellos. Esto se refleja con un bonificador al

TABLA 6–3: EL ASESINO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal, empleo de venenos, conjuros	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+0	+1 salvación contra veneno, esquiva asombrosa	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6	2	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+1	+2 salvación contra veneno	3	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+1	Esquiva asombrosa mejorada, ataque furtivo +3d6	3	2	0	—
6.º	+4	+2	+5	+2	+3 salvación contra veneno	3	3	1	—
7.º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6	3	3	2	0
8.º	+6	+2	+6	+2	+4 salvación contra veneno, esconderse a simple vista	3	3	3	1
9.º	+6	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6	3	3	3	2
10.º	+7	+3	+7	+3	+5 salvación contra veneno	3	3	3	3

TS contra todos los venenos, a partir de 2.º nivel, que aumenta en +1 por cada dos niveles adicionales que gane el asesino (+2 en 4.º nivel, +3 en 6.º nivel y así sucesivamente).

Conjuros: a partir de 1.er nivel, un asesino gana la aptitud de lanzar algunos conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro, un asesino ha de tener una puntuación de Inteligencia de al menos 10 + el nivel del conjuro, así que un asesino con una inteligencia de 10 o menor no puede lanzar estos sortilegios. Los conjuros adicionales se basan en su Inteligencia, y los TS contra sortilegios de asesino tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + modificador de Inteligencia del asesino (si lo hay). Cuando un asesino gana 0 conjuros diarios de un nivel concreto (por ejemplo, conjuros de 1.er nivel en el caso de un asesino, también, de 1.er nivel), sólo gana conjuros adicionales, a los que tendría derecho según su puntuación de Inteligencia para ese nivel de conjuros. Los asesinos lanzan conjuros del mismo modo que los bardos.

Al alcanzar 6.º nivel, y todos los niveles pares a partir de éste (8.º y 10.º), un asesino puede optar por aprender un conjuro nuevo en lugar de uno que ya conozca. El nivel del nuevo conjuro ha de ser el mismo que el del que se está intercambiando, y debe ser, como mínimo, dos niveles inferior que el del conjuro de mayor nivel que el asesino sea capaz de lanzar. Por ejemplo, tras alcanzar 6.º nivel, un asesino podría intercambiar un único conjuro de 1.er nivel (dos niveles por debajo del conjuro más alto que es capaz de lanzar, que es de 3.º) por otro distinto del ese mismo nivel. En los niveles 8.º y 10.º, podría cambiar un único conjuro de 1.º ó 2.º (puesto que en ese momento será capaz de lanzar conjuros de asesino de 4.º nivel) por otro distinto del mismo nivel. En cada nivel, un asesino tan sólo puede intercambiar un conjuro, y debe decidir si lo cambia o no, al mismo tiempo que obtiene nuevos conjuros conocidos de ese nivel.

Tabla 6–4: conjuros conocidos por el asesino

	Conjuros conocidos			
Nivel	1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	2[1]	—	—	—
2.º	3	—	—	—
3.º	3	2[1]	—	—
4.º	4	3	—	—
5.º	4	3	2[1]	—
6.º	4	3	3	—
7.º	4	4	3	2[1]
8.º	4	4	4	3
9.º	4	4	4	3
10.º	4	4	4	4

[1] Suponiendo que el asesino posea suficiente Inteligencia como para contar con un conjuro adicional de este nivel

Empleo de venenos: los asesinos están entrenados en el empleo de venenos y nunca corren riesgo de envenenarse accidentalmente cuando lo aplican a sus armas.

Esconderse a simple vista (Sb): en 8.º nivel, un asesino puede hacer uso de la habilidad de Esconderse incluso cuando está siendo observado. Mientras se encuentre a menos de 10' de una sombra de cualquier tipo, un asesino será capaz de ocultarse en campo abierto sin necesidad de que haya algo tras lo que esconderse en realidad, aunque no podrá hacerlo en su propia sombra.

Esquiva asombrosa (Ex): a partir de 2.o nivel, un asesino adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos sean siquiera capaces de alertarle. Retendrá su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible (aunque seguirá perdiendo el bonificador en caso de quedar inmovilizado).

Si un personaje adquiere esquiva asombrosa por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un bárbaro/pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada (consulta a continuación).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): en 5.º nivel, un asesino ya no puede ser atacado por los flancos, puesto que es capaz de enfrentarse a enemigos que le rodeen con tanta facilidad como a un único atacante. Esta defensa imposibilita la aptitud de los pícaros para utilizar ataques por el flanco para atacar furtivamente al asesino. La excepción a esta defensa es que un pícaro de, como mínimo, cuatro niveles más que el asesino, podrá flanquearle (y, por lo tanto, atacarle furtivamente).

Si un personaje gana esquiva asombrosa (consulta con anterioridad) por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un bárbaro/pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada, y los niveles de ambas clases se apilarán a la hora de determinar el nivel mínimo que necesitará un pícaro para flanquear al personaje.

Lista de conjuros del asesino

Los asesinos escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.er **nivel**: *caída de pluma, detectar veneno, disfrazarse, dormir, impacto verdadero, niebla de obscurecimiento, saltar, sonido fantasma.*

2.º **nivel**: *alineamiento indetectable, alterar el propio aspecto, astucia de zorro, escritura ilusoria, invisibilidad, gracia felina, oscuridad, pasar sin dejar rastro, trepar cual arácnido.*

3.er **nivel**: *círculo mágico contra el bien, desorientar, falsa vida, indetectabilidad, oscuridad profunda, sueño profundo.*

4.º **nivel**: *clariaudiencia/clarividencia, invisibilidad mayor, labia, libertad de movimiento, localizar criatura, modificar recuerdo, puerta dimensional, veneno.*

BRIBÓN ARCANO

Los bribones arcanos combinan sus conocimientos de conjuros con un poco de intriga, latrocinio o sencillamente pura malicia. Se cuentan entre los aventureros más adaptables que existen.

Las aptitudes de ataque furtivo y lanzamiento de conjuros arcanos son necesarias para formar parte de esta clase, convirtiéndola en una elección natural para magos/pícaros o hechiceros/pícaros multiclase. Los asesinos a veces optan por esta clase, pero normalmente sólo si ya tienen niveles de mago o hechicero.

Los bribones arcanos tienden a seguir el método de "confiar en el instinto" para ir de aventuras, aprovisionándose de conjuros que mejoran su sigilo y movilidad. Los PNJs de esta clase son del tipo de gente que con la que te podrías chocar en una taberna concurrida (comprueba tus bolsillos).

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en bribón arcano, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Descifrar escritura 7 rangos, Escapismo 7 rangos, Inutilizar mecanismo 7 rangos, Saber (arcano) 4 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar *mano del mago* y al menos un conjuro arcano de 3.er nivel o superior.

Especial: ataque furtivo +2d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bribón arcano (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saber (Int), Saltar (Fue), Tasación (Int), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio bribón arcano.

Competencia con armas y armaduras: los bribones arcanos no ganan ninguna competencia con arma ni armadura.

Conjuros por día: cuando se obtiene un nuevo nivel de bribón arcano, el personaje consigue nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera conseguido un personaje de

Tabla 6–5: el bribón arcano

Nivel de clase	Atq. base	Salv. For	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+2	+2	Juego de manos a distancia 1/día	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+3	+3	Ataque furtivo improvisado 1/día	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+4	+4	Juego de manos a distancia 2/día	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo improvisado 2/día	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+6	+6	Ataque furtivo +4d6	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+6	+6	Juego de manos a distancia 3/día	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+7	+7	Ataque furtivo +5d6	+1 nivel de clase existente

aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, puntos de golpe aparte de los que reciba por la clase de prestigio, etc), excepto el aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en bribón arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Juego de manos a distancia: usando sus talentos únicos, el bribón arcano puede realizar una de las siguientes habilidades cláseas hasta una distancia de 30': Abrir cerraduras, Inutilizar mecanismo o Juego de manos. Trabajar a distancia aumenta la CD normal de la prueba de habilidad en 5, y el bribón arcano no puede elegir 10 en ella. Cualquier objeto manipulado de este modo debe pesar 5 libras o menos.

Inicialmente, un bribón arcano puede usar el juego una vez al día, dos al alcanzar 5.º nivel y tres a partir de 9.º. Puede realizar dicha prueba de habilidad a distancia sólo si tiene al menos un rango en la habilidad que está utilizando.

Ataque furtivo: esto es exactamente igual que la habilidad de pícaro del mismo nombre. El daño adicional infligido aumenta en +1d6 por cada distinto nivel (2.º, 4.º, 6.º, 8.º, 10.º). Si el bribón arcano consigue un modificador al ataque furtivo de otra fuente (como niveles de pícaro), los bonificadores se apilan.

Ataque furtivo improvisado: a partir de 3.er nivel, una vez al día, un bribón arcano puede declarar que un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que realice, será un ataque furtivo (el objetivo no puede estar a más de 30' de distancia si el ataque furtivo improvisado es un ataque a distancia). El objetivo del ataque perderá cualquier bonificador de Destreza a la CA, pero sólo contra ese ataque. El poder puede utilizarse contra cualquier objetivo, pero las criaturas que no estén sujetas a golpes críticos no sufrirán daño adicional (aunque sí que perderán cualquier bonificador de Destreza a la CA contra el ataque).

En 7.º nivel, un bribón arcano puede usar esta aptitud dos veces al día.



Bribón arcano

Caballero arcano

Estudioso de las artes marciales, así como de las arcanas por igual, el caballero arcano es un luchador flexible que puede lanzar una *bola de fuego* a sus enemigos o cargar contra ellos espada en mano. El caballero arcano se enorgullece de la habilidad que posee para aplicar la técnica adecuada en cada momento: conjuros para enfrentarse a enemigos físicamente poderosos, y la fuerza de las armas contra oponentes que emplean conjuros.

Estos caballeros reparten su tiempo entre el entrenamiento físico, que les lleva a convertirse en mejores luchadores, y el estudio arcano, para aprender conjuros más poderosos. Suelen ser personas emprendedoras, pues se necesitan un tiempo y un tesón inmensos para perfeccionar simultáneamente las habilidades combativas y conjuradoras. Los caballeros arcanos nunca terminan de encajar del todo entre lanzadores de conjuros arcanos o luchadores de élite, por lo que muchos se mueven erráticamente entre escuelas de magia y unidades de mercenarios, pasando por grupos de aventureros.

Todo aspirante a caballero arcano ha de demostrar su dominio con una amplia variedad de armas, al igual que su maestría en los principios fundamentales del lanzamiento de conjuros arcanos. Por lo tanto, la mayoría de los miembros de esta clase son personajes multiclase de antemano, siendo guerrero/mago la combinación más habitual. Un escaso número de caballeros arcanos fueron bardos en el pasado, e incluso se ha oído hablar de paladines/hechiceros.

Es posible encontrar caballeros arcanos allí donde tenga lugar un buen combate, o exista la promesa de secretos arcanos. Consideran que los guerreros y magos de nivel superior poseen gran interés, y algunos caballeros arcanos suelen convertirse en aprendices durante un tiempo para perfilar los detalles de las técnicas arcanas o las habilidades marciales.

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para convertirse en caballero arcano, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Competencia con armas: ha de ser competente con todas las armas marciales.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.er nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero arcano (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int) y Saltar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio caballero arcano.

Competencia con armas y armaduras: los caballeros arcanos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Dote adicional: en 1.er nivel, un caballero arcano puede escoger una dote adicional de la lista de las que hay disponibles para guerreros. Esta dote es independiente de las que un personaje de cualquier clase adquiere normalmente cada tres niveles, pero tiene que seguir cumpliendo los prerrequisitos que exija, incluidos los cuatro niveles como guerrero para acceder a la dote de Especialización en armas.

Conjuros diarios: a partir de 2.º nivel, cuando adquiere un nuevo nivel de caballero arcano, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios, como si también hubiera adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciese antes de adquirir la clase de prestigio. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio que un personaje de esa clase pudiera obtener (nuevas dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Básicamente, esto significa que el personaje suma el nivel de caballero arcano a una clase lanzadora de conjuros arcanos que posea, y así determina los conjuros diarios y el nivel de lanzador.

Si un personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en caballero arcano, debe decidir a cuál de ellas suma los niveles de caballero arcano, a efectos de determinar los conjuros diarios.



Dama arcana

CAMINANTE DEL HORIZONTE

El caminante del horizonte es un viajero incansable que visita los lugares más peligrosos del universo. A medida que su camino le lleva de un lugar a otro, se adapta para hacerse uno con el entorno. Con el tiempo, desarrolla una conexión mística con el suelo que pisa, pero eso no implica que se encuentre atado a ninguna zona en particular; sus pasos le conducen incesantemente hacia el horizonte, donde nuevas aventuras le aguardan.

Sorprender o impresionar a un caminante del horizonte no resulta sencillo, pues han contemplado innumerables maravillas durante sus viajes. Es habitual que estos personajes muestren un cierto desdén: "ya lo he visto, ya lo he hecho", pero les acucia una insaciable sed nómada, que hace que siempre se encuentren en pleno viaje o planeando el siguiente. Mientras viajan, los caminantes desarrollan una sintonía sobrenatural con el terreno que les rodea, lo que les convierte en guías y exploradores sin igual. Cuando algún peligro se cruza en su camino también son oponentes formidables, capaces de emplear a su favor el terreno que conocen con tanta precisión.

Los exploradores y bardos emprenden la senda del caminante del horizonte con más frecuencia que el resto de personajes, pero esto se debe a que disfrutan con una existencia nómada, no porque esta senda sea demasiado especializada. Un buen número de caminantes del horizonte fueron bárbaros que se alejaron de sus tierras natales, o pícaros que descubrieron que sus aptitudes resultan útiles en el camino. De vez en cuando, un druida puede adoptar esta clase de prestigio, aunque la mayoría son reacios a hacerlo, ya que supone dejar de avanzar en sus aptitudes conjuradoras.

Cuando viajes, puede que tu senda se cruce con la de algún caminante del horizonte, o quizás te encuentres con él en zonas tan remotas que incluso carecerán de caminos. No suelen permanecer mucho tiempo en un lugar, y siempre anhelan emprender una nueva expedición (cuanto más exótico y lejano sea su destino, mejor).

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en caminante del horizonte, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Saber (geografía) 8 rangos.

Dotes: Aguante.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caminante del horizonte (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saber (geografía) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

TABLA 6–6: EL CABALLERO ARCANO

Nivel	Ataque Base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Dote adicional
2.º	+2	+3	+0	+0	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+3	+3	+1	+1	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+4	+4	+1	+1	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+5	+4	+1	+1	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+6	+5	+2	+2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+7	+5	+2	+2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+8	+6	+2	+2	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+9	+6	+3	+3	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+10	+7	+3	+3	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio caminante del horizonte.

Competencia con armas y armaduras: los caminantes del horizonte no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Familiaridad con el terreno: a medida que viajan, los caminantes desarrollan una conexión mística con el mismo suelo sobre el que pisan. En cada nivel, añaden un nuevo entorno de terreno a su repertorio, de entre los que se describen más adelante. La familiaridad con el terreno otorga a un caminante un bonificador en las pruebas que impliquen habilidades relevantes en ese entorno, o algún otro beneficio apropiado. El caminante también sabe cómo enfrentarse a peligrosas criaturas que suelen forma parte de la fauna de ese terreno, obteniendo un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres en cuya descripción aparezca ese tipo de terreno mencionado en el apartado de Entorno (consulta el *Manual de monstruos*). El caminante únicamente obtiene el bonificador si la descripción del *Manual de monstruos* menciona específicamente el tipo de terreno.

Los caminantes del horizonte llevan consigo su familiaridad con el terreno allí donde van, y retienen los bonificadores en las pruebas de habilidad, y tiradas de ataque y daño, tanto si están realmente en el terreno apropiado, como si no. Por ejemplo, un caminante que haya escogido familiaridad con el terreno del desierto será inmune a la fatiga, aunque se encuentre en una zona subterránea, montañosa, o en una ciudad.

Familiaridad con el terreno planario: tarde o temprano, el conocimiento del terreno que posee un caminante del horizonte se extiende a los viajes que le llevan hasta otros planos de existencia. La familiaridad con el terreno planario funciona exactamente igual que la familiaridad con el terreno, salvo en que el caminante puede escoger una de las categorías planarias en cada nivel. Si lo desea, en su lugar, el caminante puede seleccionar un tipo de terreno que no sea planario.

Beneficios de la familiaridad con el terreno

Acuático: en este tipo de entorno te sientes como pez en el agua (nunca mejor dicho), obteniendo un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Nadar, o un bonificador de +10' en tu velocidad de nado (si tienes). Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres acuáticos.

Bosque: posees un sentido instintivo para el camuflaje, debido al tiempo que has pasado rodeado de árboles, lo cual te garantiza un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Esconderse. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres de los bosques.



Caminante del horizonte

Colinas: tus oídos captan incluso los ecos más débiles, garantizándote un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Escuchar. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra criaturas propias de las colinas.

Desierto: has resistido lo que mata a otros, y eso te ha hecho aprender a reservar los recursos de tu cuerpo. Aguantas los efectos del cansancio. Eres inmune a la fatiga, y cualquier cosa que pudiera hacerte quedar exhausto, te deja, en cambio, fatigado. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres del desierto.

Llanuras: los espacios abiertos han agudizado tus ojos, garantizándote un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Avistar. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres propios de las llanuras.

Marjal: has aprendido a ser más silencioso que el susurro de la brisa, y tu conexión mística con el marjal te garantiza un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Moverse sigilosamente. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres de los marjales.

Montañas: trepas con soltura por superficies en las que los demás se caen. Obtienes un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Trepar, o un bonificador de +10 en tu velocidad de trepado (si tienes). Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra seres de las montañas.

Subterráneo: te has adaptado mágicamente a los momentos de oscuridad. Posees una visión en la oscuridad de 60', o de 120' si ya contabas con este tipo de visión por alguna otra causa. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra criaturas subterráneas.

Llameante (planario): este tipo de familiaridad con el terreno planario te otorga resistencia al fuego 20. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra ajenos y elementales del subtipo fuego.

Ingrávido (planario): obtienes un bonificador de +30' en tu velocidad de vuelo, en aquellos planos que carezcan de gravedad o donde ésta sea subjetiva, como el plano Astral o el Elemental del aire (consulta el capítulo 5). Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra criaturas nativas de los planos: Astral, Elemental del aire y Etéreo, como los githyanki y los elementales del aire (cuando un ser es nativo de un plano en particular, se ve reflejado en su apartado 'Entorno', en el *Manual de monstruos*).

Gélido (planario): este tipo de familiaridad con el terreno planario te otorga resistencia al frío 20. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra ajenos y elementales del subtipo frío.

Cambiante (planario): posees la aptitud sobrenatural de modificar la naturaleza permanentemente cambiante de planos como el Limbo y el de la Sombra, para viajar a mayor velocidad. Predices intuitivamente los cambios en la realidad de plano que te acercan más a tu punto de destino, lo que te otorga la aptitud sortílega de usar *puerta dimensional* (como si fuese un conjuro lanzado con el nivel de tu personaje) una vez cada 1d4 asaltos. Obtienes un bonificador introspectivo de +1 en las tiradas de ataque y daño contra ajenos y elementales que sean nativos de algún plano cambiante, como los slaad y los mastines sombríos.

Alineado (planario): posees la aptitud intuitiva de imitar el alineamiento dominante en un plano. No sufres ninguno de los penalizadores derivados de pertenecer a un alineamiento enfrentado al de un plano, y los conjuros y aptitudes que dañan a quienes tienen un alineamiento

TABLA 6–7: EL CAMINANTE DEL HORIZONTE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Familiaridad con el terreno
2.º	+2	+3	+0	+0	Familiaridad con el terreno
3.º	+3	+3	+1	+1	Familiaridad con el terreno
4.º	+4	+4	+1	+1	Familiaridad con el terreno
5.º	+5	+4	+1	+1	Familiaridad con el terreno
6.º	+6	+5	+2	+2	Familiaridad con el terreno planario
7.º	+7	+5	+2	+2	Familiaridad con el terreno planario
8.º	+8	+6	+2	+2	Familiaridad con el terreno planario
9.º	+9	+6	+3	+3	Familiaridad con el terreno planario
10.º	+10	+7	+3	+3	Familiaridad con el terreno planario

opuesto (como *azote sacrílego*) no te afectan. Con respecto a la magia, tu alineamiento es igual al que domine en el plano, pero tu comportamiento y los rasgos de clase que dependan del alineamiento no se verán afectados.

Cavernoso (planario): obtienes sentido de la vibración con un alcance de 30'.

Otro (planario): si en tu campaña existen planos inventados por ti mismo (consulta 'Cómo crear una cosmología', en la página 167), podrías diseñar tipos adicionales de terreno planario. Por ejemplo, un plano formado en su totalidad por una inmensa tela de araña negra, suspendida sobre un agitado mar de alimañas insectoides, podría tener como beneficios derivados de la familiaridad con el terreno planario un bonificador de capacidad de +4 en las pruebas de Equilibrio y un bonificador de +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

DANZARÍN SOMBRÍO

Moviéndose entre los límites de la luz y la oscuridad, los danzarines sombríos son ágiles artistas del engaño. Son misteriosos y desconocidos, y nunca se confía en ellos, pero siempre maravillan cuando se les encuentra.

Danzarina sombría



Los pícaros, bardos y monjes son excelentes danzarines sombríos. Los guerreros, paladines, exploradores y bárbaros también descubren que las aptitudes del danzarín sombrío les permiten golpear a sus oponentes con sorpresa y pericia. Los magos, hechiceros y clérigos emplean las defensas inherentes a la clase de prestigio para poder lanzar sus conjuros con seguridad y alejarse rápidamente. A pesar de su vínculo con el engaño y las sombras, los danzarines sombríos son tanto buenos como malignos.

Los danzarines sombríos trabajan a menudo en compañías artísticas y circos ambulantes, los cuales no permanecen mucho tiempo en el mismo lugar. Algunos emplean sus habilidades para entretener. Otros operan como ladrones, empleando sus extraordinarias aptitudes para infiltrarse y traspasar defensas o para engañar a la gente. Todas las compañías de danzarines sombríos mantienen un aura de misterio de cara a la gente corriente, por lo que no se sabe si pensar bien o mal de ellos.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en danzarín sombrío, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Esconderse 10 rangos, Interpretar (danza) 5 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos.

Dotes: Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate.

TABLA 6–8: EL DANZARÍN SOMBRÍO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Esconderse a simple vista
2.º	+1	+0	+3	+0	Evasión, visión en la oscuridad, esquiva asombrosa
3.º	+2	+1	+3	+1	*Ilusión sombría*, convocar sombra
4.º	+3	+1	+4	+1	Salto sombrío 20'
5.º	+3	+1	+4	+1	Rodar a la defensiva, esquiva asombrosa mejorada
6.º	+4	+2	+5	+2	Salto sombrío 40', convocar sombra
7.º	+5	+2	+5	+2	Mente escurridiza
8.º	+6	+2	+6	+2	Salto sombrío 80'.
9.º	+6	+3	+6	+3	Convocar sombra
10.º	+7	+3	+7	+3	Salto sombrío 160', evasión mejorada

Habilidades de clase

Las habilidades de la clase del danzarín sombrío (y la característica Clave de cada una) son: Avistar (Sab), Buscar (Int), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Juego de manos (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue), y Uso de cuerdas (Des). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio danzarín sombrío.

Competencia con armas y armaduras: un danzarín sombrío es competente con clava, ballesta (de mano, ligera y pesada), daga (cualquiera), dardo, maza, maza de armas, bastón, estoque, cachiporra, arco corto (normal y compuesto) y espada corta. También es competente con armadura ligera, pero no con escudos.

Esconderse a simple vista (Sb): un danzarín sombrío puede hacer uso de la habilidad de Esconderse incluso cuando está siendo observado. Mientras se encuentre a menos de 10' de una sombra de cualquier tipo, un danzarín será capaz de ocultarse en campo abierto sin necesidad de que haya algo tras lo que esconderse en realidad, aunque no podrá hacerlo en su propia sombra.

Evasión (ex): un danzarín sombrío adquiere esta facultad al alcanzar 2.º nivel. Si se ve expuesto a un efecto que normalmente permite intentar un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad (como una *bola de fuego*), no sufrirá daño alguno si logra superar la salvación. El danzarín sólo puede hacer uso de la evasión si lleva armadura ligera, o ninguna en absoluto.

Visión en la oscuridad (Sb): en 2.º nivel, un danzarín sombrío puede ver en la oscuridad como si se encontrase permanentemente bajo los efectos de un conjuro de *visión en la oscuridad*.

Esquiva asombrosa (ex): a partir de 2.º nivel, el danzarín sombrío adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos sean siquiera capaces de alertarle. Retendrá su bonificador de Destreza en la CA (en caso de tenerlo) aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible (aunque seguirá perdiendo el bonificador en caso de quedar inmovilizado).

Si un personaje adquiere esquiva asombrosa por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un bárbaro/pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada (consulta más adelante).

Ilusión sombría (*st*): cuando un danzarín sombrío alcanza 3.er nivel, puede crear ilusiones visuales a partir de las sombras que hay alrededor. El efecto de esta aptitud es idéntico al del conjuro arcano *imagen silenciosa*, y puede ser empleado una vez al día.

Convocar sombra (Sb): en 3.er nivel, un danzarín sombrío puede convocar una sombra, un muerto viviente de las sombras (consulta el *Manual de monstruos* para sus estadísticas). A diferencia de una sombra normal, el alineamiento de ésta será igual al que posea el danzarín sombrío, y no podrá crear engendros. La sombra convocada no puede ser expulsada, reprendida o comandada por una tercera persona. Esta sombra servirá como compañero del danzarín, y podrá comunicarse inteligiblemente con él. Por cada 3 niveles ganados por el danzarín sombrío, la sombra aumentará en +2 DG (y se elevarán su ataque base y las salvaciones). Por ejemplo, un danzarín de 9.º nivel puede tener una compañera sombra de 6 DG.

Si una sombra es destruida o el danzarín sombrío decide deshacerla, éste tendrá que realizar un TS de Fortaleza contra CD 15. Si falla, el personaje perderá 200 PX por cada nivel de danzarín sombrío. Si la supera, sólo perderá la mitad: 100 PX por nivel de danzarín. Su experiencia nunca podrá bajar de 0 a causa de que la sombra sea destruida u opte por deshacerla. Una compañera sombra destruida o deshecha no puede ser remplazada hasta transcurridos 30 días.

Ilustración de J. Jarvis

Salto sombrío (Sb): en 4.º nivel, un danzarín sombrío gana la aptitud de desplazarse entre las sombras como si se tratara de un conjuro de *puerta dimensional*. La limitación reside en que el desplazamiento mágico debe empezar y finalizar en una zona sombría. Un danzarín puede saltar de esta manera 20' al día, aunque podría realizar un único salto de 20', o dos de 10'. Cada 2 niveles por encima del 4.º, la distancia que un danzarín puede saltar se duplica (40' en 6.º, 80' en 8.º y 160' en 10.º). Esta cantidad puede repartirse entre varios saltos, pero cada uno, independientemente de lo pequeño que sea, contará como un tramo de 10'. Un danzarín sombrío de 6.º nivel que salte 32', no podrá saltar más hasta el día siguiente.

Rodar a la defensiva (ex): a partir de 5.º nivel, un danzarín sombrío puede rodar para seguir la trayectoria de un golpe mortal y que éste le inflija, así, menos daño. Una vez al día, cuando los puntos de golpe del danzarín sombrío puedan quedar reducidos a 0 o menos en combate (a causa un arma u otro tipo de golpe, no por un conjuro ni por una aptitud especial), el personaje podrá intentar rodar para sufrir menos daño. Realizará un TS de Reflejos (CD = daño sufrido) y, en caso de tener éxito, sólo sufrirá la mitad del daño del golpe. Para poder rodar a la defensiva, el danzarín sombrío tiene que ser consciente del ataque y debe ser capaz de reaccionar ante él. Si se encuentra en una situación que le impida aplicar su bonificador de Destreza en la CA, no podrá rodar a la defensiva.

Esquiva asombrosa mejorada (ex): en 5.º nivel, un danzarín sombrío ya no puede ser atacado por los flancos, puesto que es capaz de enfrentarse a enemigos que le rodeen con tanta facilidad como a un único atacante. Esta defensa imposibilita la aptitud de los pícaros para utilizar ataques por el flanco para atacar furtivamente al danzarín. La excepción a esta defensa es que un pícaro de, como mínimo, cuatro niveles más que el danzarín, podrá flanquearle (y, por lo tanto, atacarle furtivamente).

Si un personaje gana esquiva asombrosa (consulta con anterioridad) por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un bárbaro/pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada, y los niveles de ambas clases se apilarán a la hora de determinar el nivel mínimo que necesitará un pícaro para flanquear al personaje.

Mente escurridiza (ex): esta aptitud, que se obtiene en 7.º nivel, representa la capacidad de un danzarín sombrío para librarse de los efectos mágicos que puedan controlarlo u obligarle a obrar de una forma concreta. Cuando un danzarín sombrío se vea afectado por un encantamiento y falle su TS, podrá intentar repetirlo de nuevo un asalto después. Sólo se dispone de esta única oportunidad adicional. Si también la falla, los efectos de conjuro tendrán lugar de la forma habitual.

Evasión mejorada (ex): esta aptitud, que se obtiene en 10.º nivel, funciona igual que la evasión (consulta con anterioridad). Un danzarín sombrío no sufrirá daño alguno al superar las salvaciones contra ataques que permitan realizar salvaciones de Reflejos para reducir el daño a la mitad (arma de aliento, *bola de fuego*, etc.). Es más, sólo recibirá la mitad del daño incluso fallando el TS, ya que sus reflejos le permiten apartarse del peligro con una rapidez inusitada.

DISCÍPULO DEL DRAGÓN

Se sabe que ciertos dragones pueden adoptar forma humanoide e incluso tener amantes humanoides. A veces nace un hijo de esta unión, y cada hijo de ese hijo durante miles de generaciones posee un poco de sangre de dragón, aunque sea muy poco. A menudo, poco surge de ello, aunque los hechiceros poderosos a veces atribuyen sus poderes a una herencia dracónica. Para algunos, sin embargo, la sangre de dragón ejerce una atracción irresistible. Estos personajes se convierten en discípulos del dragón, que utilizan sus poderes mágicos como catalizador para encender su sangre de dragón, dándose cuenta de todo su potencial.

Los discípulos del dragón prefieren una vida de exploración a una existencia enclaustrada. La mayoría son bárbaros, guerreros o exploradores que han mostrado un interés superficial por las clases de hechicero o bardo. En ocasiones, un lanzador de conjuros auténtico emprende esta senda para alcanzar el objetivo de averiguar más sobre su herencia dracónica, aunque sea a expensas de gran parte de sus estudios arcanos. No es corriente que los clérigos y druidas escojan convertirse en discípulos del dragón. Muchos de ellos, ya adeptos de la magia, van en busca de aventuras, sobre todo si eso promueve su objetivo de descubrir más acerca de su herencia. Todos los discípulos del dragón se sienten atraídos por zonas donde se sabe que habitan dragones.

Dado de golpe: d12.

Discípulo del dragón



Ilustración de J. Jarvis

Prerrequisitos

Para convertirse en discípulo del dragón, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: cualquiera no dracónica (no puede ser ya semidragón).

Habilidades: Saber (arcano) 8 rangos.

Idiomas: dracónico.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación.

Especial: el jugador elige una variedad de dragón cuando adopta el primer nivel de esta clase de prestigio, con la aprobación del DM.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del discípulo del dragón (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Reunir información (Car) y Saber (todos, escogidos individualmente) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio discípulo del dragón.

Competencia con armas y armaduras: los discípulos del dragón no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros adicionales: los discípulos del dragón consiguen conjuros adicionales a medida que obtienen niveles en esta clase de prestigio, igual

que si tuvieran una puntuación de característica elevada, como se indica en la tabla 6–9. Un conjuro adicional puede añadirse a cualquier nivel de sortilegios que el discípulo del dragón ya sea capaz de lanzar.

Si un personaje pertenece a más de una clase lanzadora de conjuros, debe decidir a cuál de ellas añade los conjuros adicionales cuando los gana. Una vez que se ha aplicado un conjuro adicional, no puede cambiarse.

Aumento de armadura natural (Ex): en 1.er, 4.° y 7.° nivel, un discípulo del dragón adopta una apariencia más dracónica. Su piel desarrolla diminutas escamas iridiscentes, casi invisibles al principio pero más evidentes en niveles superiores. Esto aumenta la armadura natural que posea (si es el caso), como se indica en la tabla 6–9 (las cifras representan el aumento total que se adquiere). A medida que su piel se endurece, el discípulo del dragón se aproxima cada vez más al aspecto físico de su progenitor.

Garras y mordisco (Ex): en 2.° nivel, un discípulo del dragón obtiene ataques de garra y mordisco (si no los tiene ya). Usa los valores siguientes o el valor de daño de los ataques base de garra y mordisco del discípulo, los que sean mejores.

Tamaño	Daño mordisco	Daño garra
Pequeño	1d4	1d3
Mediano	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Se supone que un discípulo del dragón es competente con estos ataques. Cuando realice un ataque completo utilizará su bonificador de ataque total con el ataque de mordisco, pero sufrirá un penalizador de –5 en los ataques de garra. La dote Ataque múltiple (consulta el *Manual de monstruos*) reduce este penalizador hasta –2 solamente.

Impulso de característica (Ex): a medida que un discípulo del dragón obtiene niveles en su clase de prestigio, sus puntuaciones de característica se incrementan tal como se indica en la tabla 6–9. Estos incrementos se apilan y se obtienen igual que si fuera mediante el avance de nivel.

Arma de aliento (Sb): en 3.er nivel, un discípulo del dragón adquiere un arma de aliento menor, derivada de su antepasado dracónico. El tipo y la forma dependen de la variedad de dragón, cuya herencia comparta (consulta más adelante). Sea cual sea el antepasado, el arma de aliento inflige 2d8 puntos de daño del tipo de energía apropiado.

En 7.° nivel, el daño se eleva a 4d8 y, cuando el discípulo alcanza su apoteosis del dragón, en 10.° nivel, adquiere su máximo potencial con 6d8. Independientemente de su fuerza, el arma de aliento puede utilizarse una vez al día, según estipulan todas las reglas sobre armas de aliento de dragones (consulta el *Manual de monstruos*), con las salvedades aquí expuestas.

La CD del arma de aliento es 10 + nivel de clase + modificador de Con. Un arma de aliento en forma de línea tiene 5' de altura, 5' de anchura y 60' de longitud. Una en forma de cono tiene una longitud de 30'.

Sentido ciego (Ex): en 5.° nivel, el discípulo del dragón adquiere sentido ciego con un alcance de 30'. Valiéndose de sentidos distintos de la vista, como un olfato u oído agudizados, el discípulo percibe cosas que no puede ver. Lo habitual es que no necesite realizar pruebas de Avistar o Escuchar para detectar y descubrir la localización de criaturas que se encuentren dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego, siempre y cuando tenga línea de efecto hasta ellas. Los oponentes que el discípulo del dragón no pueda ver seguirán beneficiándose de ocultación total frente a él, y éste tendrá las posibilidades habituales de fallar cuando se ataca a enemigos con ocultación. Los seres con sentido ciego siguen perdiendo los bonificadores de Destreza en la CA contra ataques ejecutados por criaturas que no puedan ver. En 10.° nivel, el alcance de esta aptitud aumenta a 60'.

Variedad de dragón*	Arma de aliento
Azul	Línea de relámpago
Blanco	Cono de frío
Negro	Línea de ácido
Rojo	Cono de fuego
Verde	Cono de gas corrosivo (ácido)
Argénteo	Cono de frío
Bronce	Línea de relámpago
Cobre	Línea de ácido
Dorado	Cono de fuego
Oropel	Línea de fuego

* Puede haber otros tipos de discípulos del dragón, utilizando otras variedades de dragón como antepasados.

Alas (Ex): en 9.° nivel, un discípulo del dragón desarrolla un par de alas dracónicas. En ese momento puede volar a una velocidad igual a su velocidad normal terrestre, con una maniobrabilidad regular.

Apoteosis del dragón: en 10.° nivel, un discípulo del dragón es plenamente consciente de su herencia dracónica y adopta la plantilla de semidragón (consulta el *Manual de monstruos*). Su arma de aliento alcanza su potencia máxima (como se ha dicho anteriormente), y obtiene +4 en Fuerza y +2 en Carisma. Su bonificador de armadura natural se incrementa a +4 y adquiere visión en la penumbra, visión en la oscuridad de 60', inmunidad a los efectos de *dormir* y parálisis, e inmunidad contra el tipo de energía en el que se base su arma de aliento (consultar con anterioridad).

DUELISTA

El duelista (llamado a veces espadachín) es un guerrero dúctil e inteligente, entrenado para hacer ataques precisos con armas ligeras, como el estoque. En combate, saca el máximo partido de sus rápidos reflejos e ingenio. En vez de llevar una armadura pesada, los duelistas piensan que la mejor manera de protegerse es evitando completamente ser golpeados. Muchos duelistas son guerreros o exploradores, pero también encontramos numerosos pícaros o bardos. Los magos, hechiceros y monjes pueden ser duelistas sorprendentemente buenos, dado que sus clases no suelen llevar armadura y se benefician muchísimo de las habilidades con armas que proporciona el duelista. Algunos paladines y bárbaros que se desvían bastante de su arquetipo se convierten en duelistas.

Los PNJs duelistas suelen ser solitarios buscando aventuras o hacerse ricos rápidamente. En ocasiones, trabajan en grupos reducidos y muy coordinados, luchando con tácticas de equipo.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para convertirse en duelista, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +6.

Habilidades: Interpretar 3 rangos, Piruetas 5 rangos.

Dotes: Esquiva, Movilidad, Sutileza con un arma.

TABLA 6–9: EL DISCÍPULO DEL DRAGÓN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros adicionales
1.°	+0	+2	+0	+2	Aumento de armadura natural (+1)	1
2.°	+1	+3	+0	+3	Garras y mordisco, impulso de característica (Fue +2)	1
3.°	+2	+3	+1	+3	Arma de aliento (2d8)	0
4.°	+3	+4	+1	+4	Aumento de armadura natural (+2), impulso de característica (Fue +2)	1
5.°	+3	+4	+1	+4	Sentido ciego 30'	1
6.°	+4	+5	+2	+5	Impulso de característica (Con +2)	1
7.°	+5	+5	+2	+5	Arma de aliento (4d8), aumento de armadura natural (+3)	0
8.°	+6	+6	+2	+6	Impulso de característica (Int +2)	1
9.°	+6	+6	+3	+6	Alas	1
10.°	+7	+7	+3	+7	Apoteosis del dragón, sentido ciego 60'	0

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del duelista (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Piruetas (Des) y Saltar (Fue). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

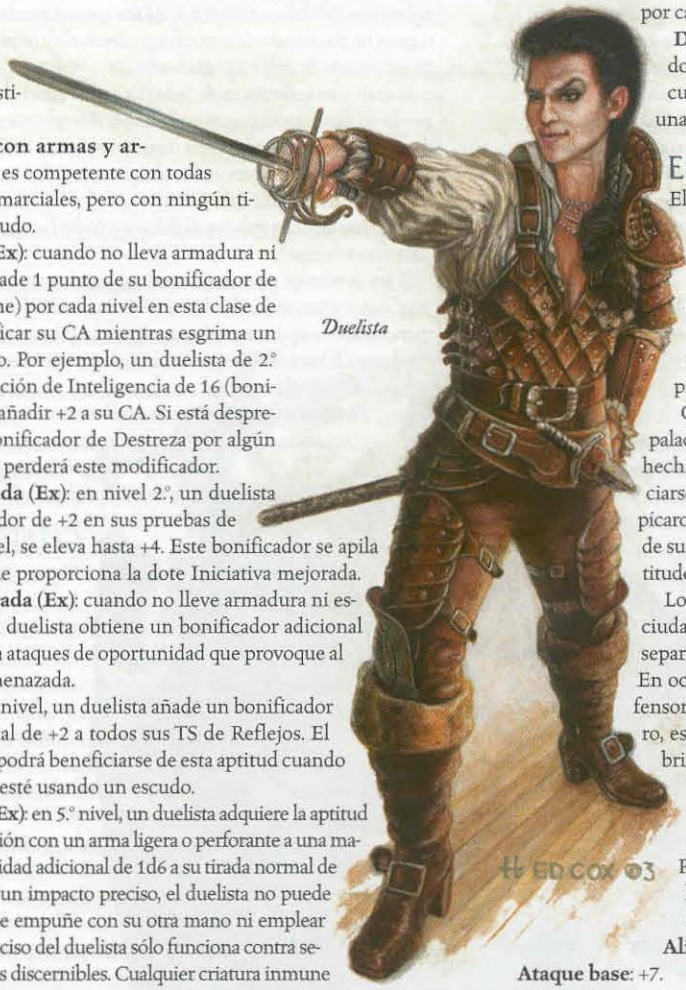
Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio duelista.

Competencias con armas y armaduras: el duelista es competente con todas las armas sencillas y marciales, pero con ningún tipo de armadura o escudo.

Defensa astuta (Ex): cuando no lleva armadura ni escudo, el duelista añade 1 punto de su bonificador de Inteligencia (si lo tiene) por cada nivel en esta clase de prestigio, para modificar su CA mientras esgrima un arma cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, un duelista de 2.° nivel con una puntuación de Inteligencia de 16 (bonificador de +3) puede añadir +2 a su CA. Si está desprevenido o pierde el bonificador de Destreza por algún otro motivo, también perderá este modificador.



Duelista

Reacción mejorada (Ex): en nivel 2.°, un duelista adquiere un bonificador de +2 en sus pruebas de iniciativa y, en 8.° nivel, se eleva hasta +4. Este bonificador se apila con los beneficios que proporciona la dote Iniciativa mejorada.

Movilidad mejorada (Ex): cuando no lleve armadura ni esté usando escudo, un duelista obtiene un bonificador adicional de +4 en su CA contra ataques de oportunidad que provoque al salir de una casilla amenazada.

Gracia (Ex): en 4.° nivel, un duelista añade un bonificador de capacidad adicional de +2 a todos sus TS de Reflejos. El personaje solamente podrá beneficiarse de esta aptitud cuando no lleve armadura ni esté usando un escudo.

Impacto preciso (Ex): en 5.° nivel, un duelista adquiere la aptitud de impactar con precisión con un arma ligera o perforante a una mano, aplicando una cantidad adicional de 1d6 a su tirada normal de daño. Cuando ejecute un impacto preciso, el duelista no puede atacar con un arma que empuñe con su otra mano ni emplear escudo. El impacto preciso del duelista sólo funciona contra seres vivos con anatomías discernibles. Cualquier criatura inmune a los golpes críticos (incluyendo muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorporales) es inmune a los impactos precisos, y cualquier objeto o aptitud que proteja a una criatura contra los golpes críticos (como una armadura *fortificante*) también protege a una criatura frente a éstos. En 10.° nivel, el daño adicional de un impacto preciso se eleva hasta +2d6.

Carga acrobática (Ex): en 6.° nivel, el duelista se vuelve capaz de cargar en circunstancias que resultarían imposibles para cualquier otro. Puede cargar a través de terreno difícil que suele frenar el movimiento, siendo capaz de bajar a la carrera unas escaleras muy inclinadas, saltar desde un balcón o ejecutar una pirueta por encima de unas mesas para llegar hasta el objetivo de su carga. Dependiendo de la situación, puede que aún se vea obligado a realizar las pruebas necesarias (especialmente de Piruetas o Saltar) para atravesar el terreno con éxito.

Parada elaborada (Ex): a partir de 7.° nivel, si el personaje opta por luchar a la defensiva o utiliza la acción de defensa total en combate cuerpo a cuerpo, conseguirá un bonificador de esquiva adicional de +1 en su CA por cada nivel de duelista que posea.

Desviar flechas: en 9.° nivel, un duelista adquiere la dote Desviar flechas (consulta el *Manual del jugador*) cuando esté utilizando un arma ligera o perforante a una mano.

TABLA 6–10: EL DUELISTA

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.°	+1	+0	+2	+0	Defensa astuta
2.°	+2	+0	+3	+0	Reacción mejorada +2
3.°	+3	+1	+3	+1	Movilidad mejorada
4.°	+4	+1	+4	+1	Gracia
5.°	+5	+1	+4	+1	Impacto preciso +1d6
6.°	+6	+2	+5	+2	Carga acrobática
7.°	+7	+2	+5	+2	Parada elaborada
8.°	+8	+2	+6	+2	Reacción mejorada +4
9.°	+9	+3	+6	+3	Desviar flechas
10.°	+10	+3	+7	+3	Impacto preciso +2d6

ENANO DEFENSOR

El enano defensor es el campeón declarado de una causa enana, un enano aristócrata, una deidad enana o de las costumbres de esta raza. Tal y como puede sugerir su nombre, este personaje es un luchador de gran habilidad, versado en las artes defensivas. Una línea de enanos defensores ofrece, con mucho, una protección más eficaz que un muro de piedra de 10' de grosor (y mucho más peligrosa).

Casi todos los miembros de esta clase son guerreros, paladines, exploradores o clérigos, aunque ex bárbaros, hechiceros, magos y druidas pueden, sin duda, beneficiarse de todas las aptitudes defensivas que otorga. Los pícaros, bardos y monjes tienden a depender demasiado de su movilidad como para aprovechar al máximo las aptitudes de un enano defensor.

Los PNJs enanos defensores suelen ser soldados de ciudades enanas, donde integran sus propias unidades, separados de los combatientes normales y los guerreros. En ocasiones, es posible encontrarse con un enano defensor que viaja en solitario para cumplir una misión pero, es tan fuerte su mutismo, que resulta difícil descubrir algún detalle sobre ella.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para convertirse en enano defensor, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: enano.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +7.

Dotes: Aguante, Dureza, Esquiva.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del enano defensor (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab) y Escuchar (Sab). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio enano defensor.

Bonificador en la CA (Ex): el defensor enano obtiene un bonificador de esquiva en la CA que comienza siendo de +1 y va mejorando a medida que el personaje atesora niveles, hasta llegar a +4, en 10.° nivel.

Competencia con armas y armaduras: un enano defensor es competente con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y todos los escudos.

Posición defensiva: cuando lo necesita, un enano defensor puede convertirse en un firme bastión de protección. En esta posición defensiva, el enano defensor adquiere una fuerza y resistencia extraordinarias, pero no puede moverse de la posición que está defendiendo. Gana +2 en Fuerza, +4 en Constitución, un bonificador de resistencia de +2 en todas las salvaciones y un bonificador de esquiva de +4 en la CA.

Tabla 6–11: el enano defensor

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Bonif. a la CA	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	+1	Posición defensiva 1/día
2.º	+2	+3	+0	+3	+1	Esquiva asombrosa
3.º	+3	+3	+1	+3	+1	Posición defensiva 2/día
4.º	+4	+4	+1	+4	+2	Sentido de las trampas +1
5.º	+5	+4	+1	+4	+2	Posición defensiva 3/día
6.º	+6	+5	+2	+5	+2	Esquiva asombrosa mejorada, reducción del daño 3/—
7.º	+7	+5	+2	+5	+3	Posición defensiva 4/día
8.º	+8	+6	+2	+6	+3	Defensa móvil, sentido de las trampas +2
9.º	+9	+6	+3	+6	+3	Posición defensiva 5/día
10.º	+10	+7	+3	+7	+4	Reducción del daño 6/—

El incremento de Constitución aumenta los puntos de golpe del defensor en 2 por nivel, pero estos puntos de golpe desaparecen cuando el enano defensor finaliza su posición defensiva, pues en ese momento su Constitución vuelve a bajar 4 puntos. Estos puntos de golpe adicionales no se pierden los primeros, como los temporales. Un enano defensor no puede emplear habilidades ni aptitudes que impliquen abandonar su puesto (como Moverse sigilosamente o Saltar) durante una posición defensiva. La posición defensiva dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador (recién mejorado) de Constitución del personaje, pero el personaje puede finalizar voluntariamente la defensa antes de alcanzar este límite. Cuando finaliza, el defensor se queda jadeante y luchará con un penalizador de -2 en Fuerza durante el resto del encuentro. Un defensor sólo puede adoptar posición defensiva un cierto número de veces al día, dependiendo de su nivel (consulta la tabla 6–9). Adoptar esta posición no requiere tiempo en sí mismo, pero sólo puede hacerlo durante su acción (es decir, un defensor no puede emplear esta posición cuando es golpeado por una flecha, con la intención de ganar los puntos de golpe adicionales del aumento en Constitución).

Esquiva asombrosa (Ex): a partir de 2.o nivel, un enano defensor adquiere la aptitud extraordinaria de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos sean siquiera capaces de alertarle. Desde ese momento, retendrá su bonificador de Destreza en la CA (en caso de tenerlo) aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible (aunque seguirá perdiendo el bonificador en caso de quedar inmovilizado).
Si un personaje adquiere esquiva asombrosa por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada (consulta más adelante).

Sentido de las trampas (Ex): en 4.º nivel, un enano defensor adquiere una percepción intuitiva que le advierte del peligro de trampas, otorgándole un bonificador de +1 en las salvaciones de reflejos destinadas a evitar trampas y un bonificador de esquiva de +1 en la CA contra los ataques de éstas. En 8.º nivel, estos bonificadores se elevan a +2. Los bonificadores se apilan con los de su mismo tipo, si el personaje pertenece a alguna otra clase que también le proporcione sentido de las trampas.

Reducción del daño (Ex): en 6.º nivel, un enano defensor adquiere la aptitud de ignorar algunas de las heridas causadas por golpes o ataques. Cada vez que el defensor sufra daño, redúcelo en 3 puntos. En 10.º nivel, esta reducción del daño se eleva a 6/-. Esta aptitud puede reducir el daño hasta 0, pero no por debajo de esta cifra (es decir, el defensor enano nunca puede ganar puntos de golpe de esta forma).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): en 6.º nivel, un enano defensor ya no puede ser flanqueado, puesto que es capaz de enfrentarse a enemigos que le rodeen con tanta facilidad como a un único atacante. Esta defensa imposibilita la aptitud de los pícaros para utilizar ataques por el flanco para atacar furtivamente al enano defensor. La excepción a esta defensa es que un pícaro de, como mínimo, cuatro niveles más que el defensor, podrá flanquearle (y, por lo tanto, atacarle furtivamente).

Si un personaje gana esquiva asombrosa (consulta con anterioridad) por pertenecer a una segunda clase (como en el caso de un pícaro), ganará automáticamente esquiva asombrosa mejorada, y los niveles de ambas clases se apilarán a la hora de determinar el nivel mínimo que necesitará un pícaro para flanquear al personaje.

Defensa móvil (Ex): en 8.º nivel, un enano defensor puede variar su situación durante una posición defensiva. Mientras esté realizando una posición defensiva podrá moverse 5' por asalto sin perder sus beneficios.



Enano defensor

GUARDIA NEGRO

El guardia negro es la personificación del mal y no dista mucho de ser un infernal encarnado. Caballero maligno por excelencia, este villano arrastra una bien merecida reputación de la peor calaña. El guardia negro se asocia con demonios y diablos, y sirve a deidades oscuras, por lo que es temido y odiado por todos. Algunas personas los llaman antipaladines, debido a su naturaleza maligna.

El guardia negro tiene muchas maneras de actuar: enviar a sirvientes y lacayos oscuros a cumplir sus órdenes, atacar con sigilo y artimañas carentes de honor, o arremeter abiertamente contra las fuerzas del bien que se cruzan en su camino. Los guerreros, ex paladines, exploradores, monjes, druidas y bárbaros pueden convertirse en formidables guardias negros adeptos del combate, mientras que los pícaros y bardos enfatizan los aspectos más sutiles de sus aptitudes y conjuros. A los hechiceros, magos y clérigos que se convierten en guardias negros se les llama en ocasiones diabolistas, y gustan de la compañía de seres infernales incluso más que los demás guardias negros.

Como PNJs, los guardias negros suelen liderar legiones de muertos vivientes, ajenos malignos u otros monstruos, para hacerse con una comarca propia sobre la que llevar la perdición, o para expandir su territorio. Algunas veces sirven a personajes más poderosos como lugartenientes oscuros. En ocasiones, operan en solitario como asesinos de alquiler o vagan propagando la maldad, la destrucción y el caos.

Dado de golpe: d10.

TABLA 6–12: EL GUARDIA NEGRO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios 1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	0	0	Aura de maldad, *detectar el bien*, empleo de venenos	0	—	—	—
2.º	+2	+3	0	0	Bendición oscura, castigar al bien 1/día	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Aura de desesperación, comandar muertos vivientes	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Castigar al bien 2/día, siervo infernal	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2		1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2		2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo +3d6, Castigar al bien 3/día	2	2	2	1

Prerrequisitos

Para convertirse en guardia negro, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera maligno.

Ataque base: +6.

Habilidades: Esconderse 5 rangos, Saber (religión) 2 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma mejorado.

Especial: el personaje debe contactar pacíficamente con un ajeno maligno, convocado por él mismo o por algún otro.



Guardia negro

Habilidades de clase

Las habilidades de esta del guardia negro (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Esconderse (Des), Intimidar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Trato con animales (Sab). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio guardia negro.

Competencia con armas y armaduras: los guardias negros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y los escudos.

Aura de maldad (Ex): el poder del aura de maldad de un guardia negro (consulta el conjuro *detectar el mal*) es igual a su nivel de clase más su nivel de clérigo, si tiene.

Detectar el bien **(St)**: a voluntad, el guardia negro puede emplear *detectar el bien* como aptitud sortílega, duplicando el efectos del conjuro del mismo nombre.

Empleo de venenos: los guardias negros están entrenados en el empleo de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente cuando lo aplican a sus armas.

Bendición oscura (Sb): un guardia negro aplica su modificador de Carisma (si es positivo) como bonificador en todos sus TS.

Conjuros: un guardia negro posee la aptitud de lanzar un número limitado de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro de guardia negro, el personaje ha de tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, de modo que un guardia negro con una Sabiduría de 10 o menor no puede lanzar estos sortilegios. Los conjuros adicionales de guardia negro se basan en la Sabiduría y la CD de los TS contra ellos es 10 + nivel de conjuro + modificador de Sabiduría del guardia negro. Cuando un guardia negro gana 0 conjuros diarios de un nivel concreto (por ejemplo, los conjuros de 1.er nivel de un guardia negro, también, de 1.er nivel) sólo ganará los conjuros adicionales que le otorgue su puntuación de Sabiduría para ese nivel. La lista de conjuros de un guardia negro aparece más adelante. El personaje tiene acceso a cualquier conjuro de la lista y puede escoger libremente cuál de ellos preparar, igual que un clérigo. Los guardias negros preparan y lanzan sus conjuros del mismo modo que lo hace un clérigo (aunque no pueden lanzar espontáneamente conjuros de *curar* ni de *infligir*).

Castigar al bien (Sb): una vez al día, un guardia negro de 2.º nivel o superior puede intentar castigar al bien con un ataque normal en cuerpo a cuerpo, añadiendo su modificador de Carisma (en caso de ser positivo) a su tirada de ataque e infligiendo 1 punto de daño adicional por nivel de clase. Por ejemplo, un guardia negro de 9.º nivel, armado con una espada larga infligiría 1d8+9 puntos de daño, más cualquier bonificador adicional por Fuerza elevada o efectos mágicos que pueda aplicarse. Si el guardia negro castiga por accidente a una criatura que no sea buena, esta aptitud no surtirá efecto, pero se habrá consumido uno de los usos para ese día.

En 5.º nivel, y también en 10.º, un guardia negro podrá castigar al bien una vez más al día.

Aura de desesperación (Sb): a partir de 3.er nivel, el guardia negro irradia una aura malévola que provoca en los enemigos situados a 10' de él, un penalizador de moral de –2 en todos los TS.

Comandar muertos vivientes (Sb): cuando un guardia negro alcanza 3.er nivel, adquiere la aptitud sobrenatural de comandar y reprender muertos vivientes (consulta el *Manual del jugador*). Comanda muertos vivientes como lo haría un clérigo 2 niveles inferior.

Ataque furtivo: esta aptitud, adquirida en 4.º nivel, es igual a la aptitud de pícaro del mismo nombre. El daño adicional se eleva en +1d6 cada tres niveles a partir de 4.º (7.º y 10.º). Si un guardia negro cuenta con un bonifi-

cador de ataque furtivo por alguna otra causa (como niveles de pícaro), los bonificadores de daño se apilan.

Lista de conjuros del guardia negro

Los guardias negros escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.er **nivel**: *arma mágica, causar miedo, convocar monstruo I*, corromper arma, curar heridas leves, fatalidad, infligir heridas leves.*

2.º **nivel**: *campanas fúnebres, convocar monstruo II*, curar heridas moderadas, esplendor de águila, estallar, fuerza de toro, infligir heridas moderadas, oscuridad.*

3.er **nivel**: *contagio, convocar monstruo III*, curar heridas graves, infligir heridas graves, oscuridad profunda, protección contra los elementos.*

4.º **nivel**: *convocar monstruo IV*, curar heridas críticas, infligir heridas críticas, libertad de movimiento, veneno.*

*Sólo criaturas malignas.

Corromper arma

Los guardias negros tienen acceso a un conjuro especial: *corromper arma*; que es la versión opuesta del conjuro de paladín *bendecir arma* (consulta el *Manual del jugador*). En lugar de mejorar la efectividad del arma contra enemigos malignos (como sucede con el conjuro de paladín), *corromper arma* hace que un arma sea más efectiva contra enemigos buenos.

Paladines caídos

Los guardias negros que poseen niveles en la clase de paladín (es decir, que ahora son ex paladines) adquieren aptitudes adicionales cuanto mayor haya sido su nivel como paladín. Aquellos que han probado la luz del bien y la justicia y se han apartado de ella, son los peores villanos.

Un paladín caído que se convierte en guardia negro gana todas las aptitudes adecuadas que se describen a continuación, según la cantidad de niveles que posea el personaje como paladín:

1-2: castigar al bien 1/día (aparte de la aptitud que adquieren los guardias negros en 2.º nivel, por lo que un paladín caído guardia negro puede castigar al bien dos veces al día en total).

3-4: imposición de manos. Una vez al día, el guardia negro puede usar esta aptitud sobrenatural para curarse a sí mismo o a su siervo infernal, un daño igual a su bonificador de Carisma × su nivel.

5-6: daño del ataque furtivo incrementado en +1d6. Castigar al bien 2/día.

7-8: convocación infernal. Una vez al día, el guardia negro puede usar un conjuro de *convocar monstruo I* para llamar a una criatura maligna. Para este conjuro, el nivel de lanzador es el doble del nivel de clase del guardia negro.

9-10: compañero muerto viviente. Además del siervo infernal, el guardia negro gana (en 5.º nivel) un esqueleto o zombi Mediano como compañero. Este compañero no puede ser reprendido ni expulsado y gana todos los bonificadores especiales de siervo infernal cuando el guardia negro asciende de nivel. Castigar al bien 3/día.

11 o más: preferido de las deidades oscuras. No hay nada que agrade más a las deidades malignas que ver un corazón puro corrompido y, por esto, un paladín de esta envergadura gana inmediatamente un nivel de guardia negro por cada nivel de paladín que intercambie. Por ejemplo, un personaje que tenga 12 niveles como paladín puede convertirse al instante en guardia negro de 10.º nivel, con todas sus aptitudes, si decide perder 10 niveles de paladín (aunque su nivel de personaje no varía). Obviamente, se trata de un intercambio provechoso por todos los lados, puesto que el personaje maligno ya ha perdido muchos de los beneficios que había ganado por tener esos niveles de paladín. Sin embargo, con la pérdida de niveles de paladín, el personaje no gana aptitudes adicionales por ser paladín caído. Es decir, un paladín caído de 15.º nivel podría convertirse en guardia negro de 10.º nivel/paladín de 5.º y disfrutar de las tres primeras aptitudes de este apartado, gracias a los cinco niveles de paladín que mantiene el personaje. Castigar al bien 4/día.

El siervo infernal del guardia negro

Al alcanzar 5.º nivel o más adelante, un guardia negro puede llamar a un murciélago, gato, rata terrible, caballo, poni, cuervo o sapo infernales para que le sirvan (consulta el *Manual de monstruos* para las estadísticas básicas de estas criaturas). Esta criatura puede utilizarse como guardián (por ejemplo, el murciélago), como ayudante (por ejemplo, el gato) o como montura (por ejemplo, el caballo). El siervo del guardia negro gana, más adelante, DG y aptitudes especiales, basadas en el nivel de personaje de su amo (consulta la tabla). Un guardia negro sólo puede tener un siervo infernal a la vez. Si éste llegase a morir, podría llamar a otro después de un año y un día. El nuevo siervo infernal tendrá todas las aptitudes acumuladas que poseería un siervo del nivel actual del guardia negro.

Nivel de personaje	DG adicio.	Ajuste de armad. natural	Ajuste de Fue	Int	Especial
≤12.º	+2	+1	+1	6	Evasión mejorada, compartir conjuros, compartir TS, vínculo de empatía
13.º-15.º	+4	+3	+2	7	Comunicarse con el guardia negro
16.º-18.º	+6	+5	+3	8	Lazo de sangre
19.º-20.º	+8	+7	+4	9	Resistencia a conjuros

Nivel de personaje: el nivel de personaje del guardia negro (su nivel de guardia negro más el nivel de su clase original).

DG adicionales: DG adicionales de ocho caras (d8), cada uno de los cuales gana el modificador de Constitución, como es habitual. Los DG adicionales mejoran el ataque y las salvaciones base del siervo, del modo normal.

Ajuste de armadura natural: se trata de una mejora del bonificador de armadura natural que ya posea el siervo.

Ajuste de Fue: añade esta cifra a la puntuación de Fuerza del siervo.

Int: la puntuación de Inteligencia del siervo (un siervo infernal es más listo que los animales normales de su especie).

Las aptitudes que se mencionan en la columna 'Especial' de la tabla están descritas a continuación.

Evasión mejorada (Ex): si el siervo sufre un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño, no sufrirá daño alguno si supera la salvación, y sólo la mitad si lo falla.

Compartir conjuros: a discreción del guardia negro, cualquier conjuro (pero no cualquier aptitud sortílega) que lance sobre sí mismo puede afectar a la vez a su siervo. El siervo debe encontrarse a menos de 5' en el momento del lanzamiento para recibir el beneficio. Si la duración del conjuro es distinta de la instantánea, dejará de afectar al siervo si se aleja más de 5', y no volverá a beneficiarse de él aunque regrese junto al guardia negro antes de que finalice la duración. Además, el personaje podrá lanzar sobre su siervo un conjuro cuyo objetivo sea "tú" (como si fuera un conjuro de toque a distancia) en lugar de ejecutarlo sobre sí mismo. Un guardia negro y su siervo podrán compartir conjuros aunque éstos no afecten normalmente a criaturas del tipo del siervo (bestias mágicas).

Compartir Tiros de salvación: en sus TS, el siervo utilizará su salvación base o la del guardia negro, la que sea más favorable de las dos. El sirviente aplica sus propios modificadores de característica, y no comparte ningún otro de los bonificadores que el guardia negro pueda poseer en sus salvaciones (como los que se deban a la magia o a dotes).

Vínculo de empatía (Sb): el guardia negro comparte con su siervo un vínculo de empatía que tiene un alcance máximo de 1 milla. El guardia negro no puede ver a través de los ojos de su siervo, pero ambos podrán comunicarse telepáticamente. Debido a la naturaleza limitada del vínculo, sólo pueden transmitirse contenidos emocionales generales (como miedo, hambre, felicidad, curiosidad). Ten presente que la escasa Inteligencia del siervo infernal de un guardia negro limita lo que la criatura es capaz de comunicar o entender, e incluso los siervos inteligentes ven el mundo de forma distinta a los humanos, con lo que los malentendidos son siempre posibles.

Gracias al vínculo de empatía que comparten, el guardia negro poseerá la misma relación que su siervo con un objeto o lugar.

Comunicarse con el guardia negro (Ex): si el nivel de personaje del guardia negro es 13.º o superior, éste y su siervo podrán comunicarse verbalmente como si estuvieran hablando un idioma común. Las demás criaturas no entenderán lo que se digan si no es mediante ayuda mágica.

Lazo de sangre (Ex): si el nivel de personaje del guardia negro es 16.º o superior, el siervo obtendrá un bonificador de +2 en todos sus ataques, pruebas y salvaciones si ve que el guardia negro está siendo amenazado o dañado (el bonificador durará mientras la amenaza sea patente y directa).

Resistencia a conjuros (Ex): si el nivel de personaje del guardia negro es 19.º o superior, el siervo adquirirá RC igual al nivel del guardia negro +5. Para que el siervo se vea afectado por un conjuro, quien lo ejecute tendrá que realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) que iguale o supere la RC del siervo.

HIEROFANTE

Un lanzador de conjuros divinos que alcance una posición prominente al servicio de su deidad, obtendrá acceso a conjuros y aptitudes con los que los fieles menores sólo pueden soñar. La clase de prestigio de hierofante está abierta a poderosos lanzadores de conjuros divinos que estén alcanzando los sortilegios divinos más potentes y difíciles. Estos personajes posponen la adquisición de tales dones a cambio de una comprensión más profunda y una capacidad mayor para controlar el poder que canalizan.

La mayor parte de los hierofantes fueron clérigos o druidas. Puede que algunos hayan pertenecido a alguna otra clase de prestigio con la capacidad de lanzar conjuros divinos, pero muy pocos se han hecho multiclase con clases incapaces de conjurar.

Es habitual que los hierofantes sean miembros de alto rango de una iglesia o círculo druídico. La mayoría son representantes ejemplares de la fe que profesan.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para convertirse en hierofante, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Saber (religión) 15 rangos.

Dotes: cualquier dote metamágica.

Lanzamiento de conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 7.º nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del hierofante (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio hierofante.

Competencia con armas y armaduras: los hierofantes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

TABLA 6–13: EL HIEROFANTE

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. ol	Especial
1.º	+0	+2	+0	+2	Aptitud especial
2.º	+1	+3	+0	+3	Aptitud especial
3.º	+1	+3	+1	+3	Aptitud especial
4.º	+2	+4	+1	+4	Aptitud especial
5.º	+2	+4	+1	+4	Aptitud especial

Conjuros y nivel de lanzador: aunque los niveles de esta clase de prestigio no impulsan la progresión de conjuros de la clase base del personaje, sí que se apilan con los niveles base de lanzador de conjuros que posea a la hora de calcular su nivel de lanzador.

Aptitud especial: en cada nivel, el hierofante gana, a su elección, una aptitud especial de entre las siguientes:

Alcance divino (Sb): un hierofante con esta aptitud puede usar conjuros de toque sobre objetivos situados a un máximo de 30' de distancia. Si el sortilegio requiere un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, el archimago debe efectuar en su lugar uno de toque a distancia. En caso de ser seleccionada una segunda vez esta aptitud especial, el alcance se incrementará hasta 60'.

Aptitud sortílega: un hierofante que seleccione esta aptitud podrá utilizar uno de sus espacios de conjuro divino para preparar permanentemente uno de sus sortilegios divinos como aptitud sortílega, que podrá usar dos veces al día. El hierofante no usará componente alguno al ejecutar el conjuro, aunque cualquiera que cueste PX seguirá costándolos, y un sortilegio con un componente material caro costará en su lugar 10 veces esa cantidad de PX.

Normalmente, la aptitud sortílega usa un espacio de conjuro del nivel que tenga el sortilegio (o superior, si el hierofante opta por aplicar permanentemente una dote metamágica al sortilegio elegido). El hierofante puede utilizar un espacio de conjuro de nivel superior que esté disponible para poder usar más a menudo la aptitud sortílega. Usar un espacio de conjuro tres niveles superior le permitirá usarla cuatro veces al día, y un espacio seis niveles superior le permitirá usarla seis veces al día. Por ejemplo, Lonafin el hierofante, desea poder crear muertos vivientes siempre que tenga oportunidad, de modo que usa permanentemente un espacio de conjuro de 9.º nivel para obtener *reanimar a los muertos* como aptitud sortílega que poder usar seis veces al día.

En caso de ser seleccionada más de una vez como aptitud especial, ésta puede aplicarse al mismo conjuro (aumentando la cantidad de veces diarias que puede utilizarse) o bien a uno diferente.

Hierofante

Curación de la fe (Sb): un hierofante puede usar conjuros de curación al máximo de su efecto sobre criaturas que tengan el mismo alineamiento que él (incluyendo al propio hierofante). Todo conjuro con el atributo de curación lanzado sobre tales criaturas actuará como si estuviera bajo lo efectos de la dote Maximizar conjuro (sin emplear un espacio de conjuro de nivel más elevado).

Don divino (Sb): esta aptitud, disponible sólo para hierofantes con niveles de clérigo, permite al hierofante transferir a una criatura voluntaria uno o más usos de su aptitud de expulsión (los hierofantes que reprendan muertos vivientes transferirán la reprensión en lugar de la expulsión). La transferencia durará entre 24 horas y una semana (según se elija en el momento de llevarla a cabo) y, mientras surta efecto, los intentos de expulsión diarios permitidos al hierofante quedarán reducidos en el número que transfiera. El receptor expulsará (o reprenderá) muertos vivientes como un clérigo con el mismo nivel de clérigo que el hierofante, pero utilizará su propio bonificador de Carisma.

Dote metamágica: si lo desea, un hierofante puede elegir una dote metamágica en lugar de una de las aptitudes especiales aquí descritas.

Maestría en energía (Sb): esta aptitud, disponible sólo para hierofantes con niveles de clérigo, permite al hierofante canalizar la energía positiva o negativa de forma más eficaz, incrementando su capacidad para afectar a los muertos vi-

Ilustración de B. Smoldy

vientes. Añade un bonificador de +4 a las pruebas de expulsión y al daño de expulsión del hierofante. Con esta aptitud, el personaje sólo podrá afectar a muertos vivientes, incluso si el hierofante es capaz de expulsar otro tipo de seres, como mediante el poder concedido de un dominio.

Marchitar infiel (Sb): un hierofante puede usar conjuros de energía negativa al máximo de su efecto sobre criaturas que tengan un alineamiento distinto al suyo (consulta la tabla que viene a continuación para saber qué alineamientos son opuestos a cada uno). Todo conjuro cuya descripción implique infligir o canalizar energía negativa (sortilegios de *infligir, infligir heridas leves en grupo, dañar*) lanzado sobre criaturas de alineamiento opuesto, actuará como si estuviera bajo los efectos de la dote Maximizar conjuro (sin emplear un espacio de conjuro de nivel más elevado). Los muertos vivientes afectados por esta aptitud se recuperarán de la cantidad maximizada de daño.

Alineamiento del hierofante	Alineamiento opuesto
Legal bueno	Caótico maligno
Neutral bueno	Neutral maligno
Caótico bueno	Legal maligno
Legal neutral	Caótico neutral
Neutral	Legal bueno, caótico bueno, legal maligno, caótico maligno*
Caótico neutral	Legal neutral
Legal maligno	Caótico bueno
Neutral maligno	Neutral bueno
Caótico maligno	Legal bueno

* Un hierofante neutral escoge uno de estos alineamientos para que sea el opuesto al suyo, a efectos de usar esta aptitud especial.

Poder de conjuro: esta aptitud incrementa el nivel efectivo de un hierofante en 1, a efectos de calcular las variables de los conjuros que dependen del nivel (como el daño o el alcance) y para las pruebas de nivel de lanzador. Esta aptitud puede ser seleccionada varias veces, y los modificadores de nivel efectivo de lanzador se apilan.

Poder de la naturaleza: esta aptitud, disponible solamente para los hierofantes con niveles de druida, permite al personaje transferir temporalmente uno o más de sus poderes especiales de druida a una criatura voluntaria. La transferencia durará entre 24 horas y una semana (según se elija en el momento de llevarla a cabo) y, mientras surta efecto, el hierofante no podrá usar el poder transferido. Podrá transferir cualquiera de sus aptitudes especiales de druida, excepto el lanzamiento de conjuros y el compañero animal.

La aptitud de forma salvaje puede ser transferida en parte o en su totalidad. Por ejemplo, el personaje podría transferir al receptor la capacidad de adoptar forma salvaje una vez al día y conservar los demás usos para sí mismo. Si el hierofante puede adoptar la forma de animales Menudos o Enormes, el receptor también podrá.

Igual que con el conjuro *imbuir aptitud para los conjuros*, el hierofante será responsable ante su deidad de cualquier propósito para el que el receptor use las aptitudes transferidas.

MAESTRO DEL SABER

Los maestros del saber son lanzadores de conjuros que se centran en el conocimiento, y valoran el saber y los secretos por encima del oro. Descubren secretos que después emplean para mejorar mental, física y espiritualmente. Los personajes que no poseen, como mínimo, un nivel de mago, hechicero, clérigo o druida ganan pocos beneficios al convertirse en maestros del saber. Los paladines, exploradores y bardos podrían ganar algo de provecho, pero sopesándolo bien, sería muy pequeño. En ocasiones, los maestros del saber se reúnen en cábalas apartadas del resto de la sociedad, pero es más fácil que formen parte de órdenes relacionadas con una universidad, una biblioteca o alguna otra fuente de información. Es probable que ganen dinero extra como sabios y tratantes de información, con el fin de financiar sus propias investigaciones con los beneficios. Un maestro del saber pueden llegar a alcanzar el estatus de sabio en una comunidad, o incluso el de líder, y emplear sus conocimientos para ayudar a los demás.

Maestra del saber

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para convertirse en maestro del saber, un personaje ha de cumplir las siguientes características:

Habilidades: Saber (dos cualesquiera) 10 rangos en cada uno.

Dotes: tres dotes metamágicas o de creación de objetos cualesquiera, más Soltura con una habilidad (Saber [cualquier habilidad de saber individual]).

Conjuros: aptitud para lanzar siete adivinaciones diferentes, una de las cuales debe ser de 3.er nivel o mayor.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de un maestro del saber (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (alquimia) (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Hablar un idioma (ninguna), Interpretar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (todas las habilidades adquiridas individualmente) (Int), Sanar (Sab), Tasación (Int), Trato con animales (Car) y Usar objeto mágico (Car). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio maestro del saber.

Competencia con armas y armaduras: los maestros del saber no adquieren competencias con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/conjuros conocidos: un maestro del saber sigue estudiando la magia tanto como su campo de investigación así que, cuando consigue un nuevo nivel de maestro del saber, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios (y conocidos, si es el caso) de la misma forma que si hubiera ganado un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la cual pertenecía antes de convertirse en maestro del saber. No obstante, no adquirirá ningún otro beneficio que obtendría esa clase (no mejora sus posibilidades de expulsar o reprender muertos vivientes, ni más dotes metamágicas o de creación de objetos, etc.). Básicamente, esto significa que se suma su nivel en la clase de prestigio al nivel o niveles que posea en alguna otra clase lanzadora de conjuros, a fin de determinar los conjuros diarios, los conjuros conocidos y el nivel de lanzador.

Tabla 6–14: El maestro del saber

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Secreto	+1 nivel de clase existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Conocimiento	+1 nivel de clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Secreto	+1 nivel de clase existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Idioma adicional	+1 nivel de clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Secreto	+1 nivel de clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Conocimiento mayor	+1 nivel de clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Secreto	+1 nivel de clase existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Idioma adicional	+1 nivel de clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Secreto	+1 nivel de clase existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Conocimiento verdadero	+1 nivel de clase existente

Secreto: en sus estudios, los maestros del saber se topan con todo tipo de conocimientos útiles y secretos. En 1.er nivel, y más tarde cada 2 niveles (3.º, 5.º, 7.º y 9.º), el maestro del saber escoge un secreto de la tabla de secretos (ver más adelante). Su nivel más su modificador de Inteligencia determinan qué secretos puede escoger, y no se puede elegir el mismo dos veces.

Conocimiento: los maestros del saber recopilan información. En 2.º nivel, adquieren la aptitud de conocer leyendas e información con respecto a varios temas, exactamente igual que un bardo con el conocimiento que le proporciona su clase. El maestro del saber suma su nivel y su modificador de Inteligencia cuando realiza la prueba de conocimiento. Consulta el *Manual del jugador* para más información sobre el conocimiento de bardo.

Idiomas adicionales: los maestros del saber aprenden nuevos idiomas durante sus laboriosos estudios para poder acceder a nueva información. Pueden elegir cualquier nuevo idioma en los niveles 4.º y 8.º.

Conocimiento mayor (Ex): en 6.º nivel, un maestro del saber adquiere la aptitud de examinar objetos mágicos, como mediante el conjuro de *identificar*.

Conocimiento verdadero (Ex): en 10.º nivel, un maestro del saber puede usar su saber, una vez al día, para ganar los efectos del conjuro *conocimiento de leyendas* o *analizar esencia mágica*.

Secretos de los maestros del saber

Nivel + modif. de Int	Secreto	Efecto
1	Maestría instantánea	4 rangos en una habilidad en la que el personaje no tenga rangos
2	Secreto de la salud	+3 puntos de golpe
3	Secretos de la fuerza interior	+1 en las salvaciones de Voluntad
4	El conocimiento de la verdadera forma física	+1 en las salvaciones de Fortaleza
5	El secreto conocimiento de la finta	+1 en las salvaciones de Reflejos
6	Trucos con armas	+1 en las tiradas de ataque
7	Trucos de la esquiva	bonif. de esquiva de +1 en la CA
8	Conocimientos aplicados	1 dote cualquiera
9	Descubrimientos arcanos	1 conjuro adicional de 1.er nivel*
10	Más descubrimientos arcanos	1 conjuro adicional de 2.º nivel*

* Como si lo adquiriese por una puntuación de característica elevada.

MAGO ROJO

Los Magos rojos son los amos de Zhay, los aspirantes a señores supremos de la magia de Faerûn (en el Escenario de campaña de los Reinos olvidados®). Se centran en una escuela de magia con más ahínco que cualquier especialista, alcanzando un increíble dominio de la magia a partir de un enfoque muy estrecho. Considerados como tiranos crueles y malignos por los pueblos de todo Toril, unos cuantos eligen abandonar la región, asumir identidades secretas y practicar la magia sin tener que preocuparse por las alianzas políticas ni las posibles sublevaciones de esclavos.

Al principio de su carrera, el aspirante a Mago rojo se especializa en una escuela de magia y adquiere la dote Foco tatuado, que les prepara para entrar a formar parte de esta clase de prestigio. Todos los Magos rojos poseen algún conocimiento como magos especialistas, y la mayoría siguen exclusivamente esa senda, aunque existen otros que tienen sus escarceos con conocimientos de índole distinta (como el combate o la magia divina). Aunque es posible que un bardo o hechicero se convierta en Mago rojo, no es muy habitual, ya que se trata de inadaptados de quienes todos se burlan en su tierra natal.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para convertirse en Mago rojo, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: humano de Zhay.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 8 rangos.

Dotes: Foco tatuado (consulta los 'Nuevos rasgos del Mago rojo', más adelante) y un total de tres dotes metamágicas o de creación de objetos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.er nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del Mago rojo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidad (Car), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, escogidas individualmente) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio Mago rojo.

Tabla 6–15: El Mago rojo

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Defensa de especialista +1, especialización mejorada	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Poder de conjuro +1	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Defensa de especialista +2	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Poder de conjuro +2	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Dote adicional, líder de círculo	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	Poder de conjuro +3	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Defensa de especialista +3, inscribir tatuaje	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+2	+2	+6	Poder de conjuro +4	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Defensa de especialista +4	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	Gran líder de círculo, Poder de conjuro +5	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Competencia con armas y armaduras: los Magos rojos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: el entrenamiento de esta clase de prestigio se centra en los conjuros arcanos. Por tanto, cuando consigue un nuevo nivel de Mago rojo, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios, como si también hubiera adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciese antes de adoptar esta clase de prestigio. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio que un personaje de esa clase pudiera obtener (dotes metamágicas o de creación de objetos adicionales, aptitudes de bardo o asesino, etc.). En esencia, esto significa que el personaje suma el nivel de Mago rojo al de otra clase lanzadora de conjuros arcanos que posea, a la hora de calcular sus conjuros diarios y su nivel de lanzador.

Si el personaje pertenece más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de adoptar esta clase de prestigio, tendrá que decidir a cual de ellas añadirá cada nivel de Mago rojo que consiga, a fin de determinar sus conjuros diarios.

Especialización mejorada: al convertirse en Mago rojo, aumenta la devoción del personaje por la escuela de magia en que esté especializado. A cambio, debe sacrificar su estudio en una o más escuelas de magia. El Mago rojo debe elegir otra escuela o escuelas prohibidas, según las reglas del *Manual del jugador*. Jamás podrá volver a aprender sortilegios de esas escuelas prohibidas, y no podrá elegir aquellas que haya seleccionado como mago de 1.er nivel. Podrá seguir utilizando los conjuros prohibidos que haya aprendido antes de convertirse en Mago rojo, incluyendo el uso de objetos que se activen mediante finalización de conjuro o desencadenante de conjuros. Por ejemplo, Ghorus Toz está especializado en la escuela de transmutación. Sus escuelas prohibidas son abjuración y encantamiento. Al convertirse en Mago rojo, debe elegir otra escuelas prohibidas, y opta por escoger conjuración.

Defensa de especialista: un Mago rojo adquiere un bonificador en los TS contra conjuros que pertenezcan a la escuela en la que está especializado. Dicho bonificador comienza siendo de +1 y aumenta en niveles superiores, tal y como muestra la tabla 6–15.



Mago rojo

Poder de conjuro: en 2.º nivel, un Mago rojo adquiere un bonificador que aumenta su nivel de lanzador efectivo a la hora de calcular las variables de los conjuros y en las pruebas de nivel de lanzador. El bonificador comienza siendo de +1 y aumenta en niveles superiores, tal y como muestra la tabla 6–15. Esta aptitud se apila con otros beneficios de poder de conjuro que afecten a los sortilegios de la escuela en que esté especializado el Mago rojo.

Dote adicional: en 5.º nivel, el Mago rojo adquiere una dote adicional, que ha de ser de creación de objetos, metamágica o la dote de Maestría en conjuros.

Líder de círculo: en 5.º nivel, el personaje gana la capacidad de convertirse en líder de círculo, que es la persona que actúa como foco en la magia de círculo de los Magos rojos (consulta los 'Nuevos rasgos del Mago rojo', más adelante).

Inscribir tatuaje: en 7.º nivel, el Mago rojo adquiere la aptitud de hacer los tatuajes mágicos de los magos zhayinos a los novicios cualificados que estén dispuestos a ello, concediéndoles la dote Foco tatuado y admitiéndolos en su círculo.

Gran líder de círculo: en 10.º nivel, el Mago rojo puede ser el líder de un gran círculo, que puede incluir hasta nueve participantes más, en lugar de tener sólo cinco.

Nuevos rasgos del Mago rojo

En un principio, la clase de prestigio de Mago rojo fue diseñada para formar parte del *Escenario de campaña de los Reinos olvidados*®, y se basa en algunas reglas exclusivas de dicha campaña. Las hemos incluido para que puedas comprender mejor cómo funciona la clase, pero piénsatelo dos veces antes de añadirla a una campaña que no se desarrolle en los Reinos olvidados.

Nueva dote: Foco tatuado [especial]

Llevas los poderosos tatuajes mágicos de un Mago rojo de Zhay.

Prerrequisitos: especialización en una escuela de magia.

Región: Zhay.

Beneficio: suma +1 a la CD de todos los TS que se realicen contra conjuros que pertenezcan a la escuela en la que estás especializado. Cuando ejecutes sortilegios de dicha escuela, añades un bonificador de +1 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador) para superar la resistencia a conjuros de una criatura.

Especial: solamente los personajes con la dote Foco tatuado pueden tomar parte en la magia de círculo de los Magos rojos (consulta a continuación).

Magia de círculo

Algunos de los conjuros mas poderosos y espectaculares que se ejecutan a lo largo y ancho de Faerûn, se realizan mediante la magia de círculo. Se trata de una forma de magia basada en la cooperación, que permite al personaje que dirige el círculo elevar significativamente su nivel y alcanzar unos resultados que, de otro modo, estarían fuera de las posibilidades de los lanzadores que integran el círculo. Los Magos rojos de Zhay utilizan la magia de círculo con frecuencia y en Faerûn abundan los relatos acerca de otras modalidades de magia de círculo.

Participación: para ser apto y poder tomar parte en la magia de círculo, es indispensable poseer la dote Foco tatuado (ver más arriba).

Uno de los lanzadores de conjuros, generalmente el personaje más poderoso o experimentado que esté presente, se sitúa en el centro del círculo, en lo que se conoce como el puesto de líder. Para poder ser líder de círculo, un Mago rojo debe ser, como mínimo, de 5.º nivel.

Para formar un círculo hace falta un mínimo de dos participantes, aparte del líder, que puede llegar a estar asistido por cinco participantes como máximo, en un círculo normal. Un Mago rojo de 10.º nivel puede dirigir un gran círculo, en el que pueden llegar a tomar parte otros nueve participantes.

Todos aquellos que formen parte de un círculo deben situarse a menos de 10' del líder de éste, que se encontrará en el centro.

Poderes del círculo: la función básica de la magia de círculo es aumentar el poder del líder mediante la energía de quienes lo integran, para lo que se requiere una hora ininterrumpida de concentración por parte de todos los participantes, así como del propio líder del círculo. Cada integrante ejecuta uno de sus conjuros preparados, que es absorbido por el círculo sin que produzca más efecto que el de haber sido gastado por su lanzador. Los niveles de conjuro ejecutados por los participantes sirven para calcular los niveles adicionales que posee el círculo. Cada nivel de conjuro puede emplearse para los siguientes propósitos:

Aumentar el nivel de lanzador del líder en uno por cada nivel adicional del círculo que se gaste (hasta un máximo de nivel de lanzador 40.º). Este beneficio se aplica a las variables de un conjuro que dependen del nivel, como el alcance o la duración, y a las pruebas de nivel (las que se realizan para disipar, para superar la RC, etc.).

Aplicar las dotes metamágicas Intensificar, Maximizar o Potenciar conjuro a los sortilegios que tenga preparados en ese momento el líder del círculo. Cada nivel adicional del círculo cuenta como uno de los niveles de conjuro extra que se necesitan para aplicar la dote metamágica a un sortilegio. El líder puede añadir una de las tres dotes mencionadas a un conjuro, incluso en el caso de que no las conozca o a pesar de que la aplicación de la dote eleve el nivel del sortilegio más allá del límite normal que sea capaz de lanzar el líder (hasta un máximo de 20.º nivel).

Estos efectos duran 24 horas o hasta que son utilizados. Los niveles adicionales del círculo pueden dividirse según juzgue adecuado el líder. Por ejemplo, el Mago rojo Jauz Var dirige un círculo en el que toman parte

cuatro participantes que lanzan, cada uno, un sortilegio de 2.º nivel, con lo cual Jauz Var gana ocho niveles adicionales de círculo. Decide emplear tres de ellos para maximizar su *cono de frío*, otro tres para elevar su nivel de lanzador de 10.º a 13.º y utilizarlo en todas las variables de sus conjuros que dependan del nivel, y los dos últimos para añadir un bonificador de +2 en todas las pruebas de nivel que se vea obligado a realizar. El conjuro maximizado se utilizará cuando ejecute su *cono de frío*, y los otros dos efectos permanecerán activos durante las 24 horas siguientes. Muchos Magos rojos de alto nivel dirigen círculos diariamente, para que sus aprendices les otorguen parte de su energía.

TAUMATURGO

El taumaturgo se vale de la energía divina para llegar hasta otros planos de existencia e invocar a seres que allí habitan, con la intención de que le sirvan. Los miembros malignos de esta clase conspiran con demonios y diablos para atesorar poder en el plano Material, mientras que los de alineamiento bueno encomiendan misiones sagradas a ángeles y eladrines de gran poder.

En combate, los taumaturgos suelen convocar seres de los planos Exteriores para que luchen a su lado. Estas criaturas desaparecen tan pronto como finaliza la contienda, pero los taumaturgos también establecen acuerdos con poderosos seres para conseguir su servidumbre durante un periodo extenso. El aliado de los planos de un taumaturgo se dedica en cuerpo y alma a favorecer los objetivos de su amo (o los de una deidad, si éste adora a una).

Casi todos los miembros de esta clase fueron clérigos en el pasado, porque el primer paso que ha de darse en la senda de la taumaturgia consisten en realizar un pacto con un morador de los planos Exteriores mediante el conjuro *aliado menor de los planos*. No obstante, la mayor parte de las aptitudes de esta clase resultan de utilidad para los lanzadores de conjuros arcanos, con lo cual, las multiclases de clérigos/magos y algún que otro clérigo/hechicero también están a la orden del día.



Taumaturgo

Un taumaturgo comprende perfectamente que sus incomparables conjuraciones no son más que herramientas al servicio de la filosofía o la fe que profesa. Por ello, suelen emprender misiones para apoyar alguna causa, empleando sus aptitudes para conjurar una fuerza de choque de seres invocados en un abrir y cerrar de ojos.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para convertirse en taumaturgo, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Dotes: Soltura con una escuela de magia (conjuración).

Conjuros: aptitud para ejecutar *aliado menor de los planos*.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del taumaturgo (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Hablar un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Saber (los planos) (Int) y Saber (religión) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio taumaturgo.

Competencia con armas y armaduras: los taumaturgos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: cuando adquiere un nuevo nivel de taumaturgo, el personaje obtiene nuevos conjuros diarios, como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese antes de adoptar esta clase de prestigio. No obstante, no adquirirá ningún otro beneficio que obtendría esa clase (no consigue dotes metamágicas o de creación de objetos adicionales, ni aptitudes de bardo o asesino, etc.). Básicamente, esto significa que se suma su nivel en la clase de prestigio al nivel que posea en alguna otra clase lanzadora de conjuros a la que perteneciese, a fin de calcular los conjuros diarios, los conjuros conocidos y el nivel de lanzador.

Si el personaje ha pertenecido a más de una clase lanzadora de conjuros antes de convertirse en taumaturgo, tendrá que decidir a cuál de ellas añade cada nivel de la clase de prestigio, a efectos de calcular los conjuros diarios.

Aliado mejorado: un taumaturgo es experto en convencer a seres de otros planos para que le sirvan. Cada vez que el personaje ejecute el conjuro *aliado de los planos* (incluidas las versiones *menor* y *mayor*), tendrá que realizar una prueba de Diplomacia, a fin de convencer a la criatura para que le ayude a cambio de un pequeño pago. Si la prueba de Diplomacia del taumaturgo logra ajusta la actitud de la criatura para que sea solícita (consulta 'Cómo influir en la actitud de los PNJs', en el *Manual del jugador*), ésta trabajará por un 50% del pago habitual, siempre y cuando la tarea no vaya en contra de su naturaleza. Por ejemplo, un taumaturgo de 1.er nivel que esté negociando con aliado planario cuya actitud inicial sea amistosa, y obtenga un resultado de 15 en la prueba de Diplomacia, será capaz de convencer a una criatura de 6 DG para que realice una tarea durante 7 horas por tan sólo 1.500 po por hora (normalmente, la criatura de 6 DG exigiría 3.000 po cada hora).

El rasgo de aliado mejorado de esta clase sólo funciona cuando un aliado planario comparte, al menos, uno de los aspectos del alineamiento con el taumaturgo. Un personaje únicamente puede tener un aliado planario a la vez, aunque podrá regatear normalmente con otros acerca de posibles tareas.

Aumentar convocación: en 2.º nivel, un taumaturgo adquiere la dote Aumentar convocación (consulta el *Manual del jugador*).

TABLA 6–16: EL TAUMATURGO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Aliado mejorado	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Aumentar convocación	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Prolongar convocación	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Conjuración contingente	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Allegado planar	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente

Prolongar convocación: a partir de 3.er nivel, todos los conjuros pertenecientes a la subescuela de convocación que sean ejecutados por el taumaturgo, verán doblada su duración, como si se les hubiera aplicado la dote Prolongar conjuro, aunque el nivel de dichos sortilegios no cambiará. Esta aptitud se apila con el efecto de la dote mencionada (que *sí* modifica el nivel de los conjuros).

Conjuración contingente: un taumaturgo de 4.º nivel es capaz de preparar conjuros de convocación o llamada con antelación, para que tengan efecto en un momento determinado. Esto funciona tal y como se describe en el conjuro de *contingencia*, incluyendo el hecho de que el personaje debe lanzar el sortilegio de antemano. El conjuro se ejecutará instantáneamente cuando tenga lugar la situación desencadenante. Por ejemplo, un taumaturgo podría valerse de esta aptitud para convocar a un diablo punzante, la próxima vez que sea atacado, o llamar a un eladrín ghaele para que actúe como mensajero en caso de que el rey caiga enfermo.

Las condiciones requeridas para desatar el efecto del sortilegio deben ser precisas, aunque pueden ser generales. La conjuración contingente puede llegar a fallar al desencadenarse si se formulan unas condiciones complicadas o enrevesadas. El sortilegio de conjuración tendrá lugar basándose solamente en las condiciones estipuladas, independientemente de si el taumaturgo quiere o no, aunque la mayor parte de las conjuraciones pueden deshacerse de la forma habitual. Un taumaturgo no puede tener activa más de una conjuración contingente al mismo tiempo.

Allegado planario: un taumaturgo de 5.º nivel puede utilizar cualquiera de los conjuros de *aliado de los planos* para llamar a un ser que actuará como allegado suyo. La criatura llamada servirá con lealtad y diligencia, siempre y cuando el personaje siga actuando en pro de una causa que sea importante para ella. Por ejemplo, un taumaturgo de 5.º nivel podría valerse de *aliado de los planos* para llamar a un eladrín bralani y que actúe como su allegado. Mientras el personaje emprenda misiones y búsquedas para combatir el mal y apoyar la causa del bien, el eladrín le servirá con lealtad. Para llamar a un allegado planario, el taumaturgo debe ejecutar el conjuro adecuado, pagando el coste en PX con normalidad. Para convencer a una criatura con el fin de que sirva como allegado, hace falta una ofrenda de 1.000 po × los DG de dicha criatura, y no puede emplearse la aptitud de aliado mejorado, que posee esta clase, para reducir o eliminar este coste. El allegado planario no puede tener más DG que el personaje, y su NEP tampoco puede ser más elevado que el nivel de personaje del taumaturgo –2. Un eladrín bralani tiene un NEP de 11 (6 DG y un ajuste de nivel de +5), de modo que podría servir como allegado planario de un clérigo de 8.º nivel/taumaturgo de 5.º (nivel de personaje de 13.º).

Un taumaturgo no puede tener más de un allegado planario al mismo tiempo, pero podrá seguir realizando tratos con normalidad con otros seres convocados. Un allegado planario reemplazará a otro normal que ya posea el taumaturgo, si es que tiene alguno gracias a la dote Liderazgo (página 106).

TEÚRGO MÍSTICO

Desdibujándose entre los límites de lo arcano y lo divino, el poder de los teúrgos místicos proviene en igual medida de fuentes divinas y de viejos libros. Aunque la mayor parte de los lanzadores de conjuros escoge una senda de poder mágico, los miembros de esta clase recorren los dos caminos al mismo tiempo, dominando simultáneamente los conjuros típicos de los clérigos y los magos.

Los teúrgos místicos tienen a su disposición un incomparable abanico de conjuros y, con tiempo, pueden ejecutar casi cualquier sortilegio del *Manual del jugador*. A pesar de que un teúrgo no cuenta con el avance ininterrumpido de conjuros del que dispone un clérigo, un mago o un hechicero, compensa esta carencia con la versatilidad. A menudo, los teúrgos místicos se obsesionan con el conocimiento mágico, y viajarían hasta el fin del mundo con tal de aprender algún secreto arcano nuevo o elevar su comprensión divina.

Dado que un teúrgo es capaz de ejecutar tanto conjuros arcanos como divinos, todos los miembros de esta clase son personajes multiclase, siendo las opciones más comunes los clérigos/hechiceros y los clérigos/magos. Los más raros son los druidas/hechiceros, y apenas se ha oído hablar de druidas/magos.

Los teúrgos místicos suelen estar fascinados por la magia, independientemente de la forma que ésta adopte. Siempre van tras la pista de algún objeto mágico de gran poder o de nuevos conjuros arcanos. Los teúrgos que adoran a algún dios, emplean el poder de sus sortilegios para fomentar la causa de su deidad.

Dado de golpe: d4.

Prerrequisitos

Para convertirse en teúrgo místico, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Habilidades: Saber (arcano) 6 rangos, Saber (religión) 6 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos y arcanos de 2.º nivel.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del teúrgo místico (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Descifrar escritura (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int) y Saber (religión) (Int). Consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

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

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio teúrgo místico.

Competencia con armas y armaduras: los teúrgos místicos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: cuando adquiere un nuevo nivel de teúrgo místico, el personaje gana nuevos conjuros diarios, como si también hubiese adquirido un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos, a la que perteneciese antes de adoptar esta clase de prestigio, y en una clase lanzadora de conjuros divinos, de la que también hubiese formado parte antes de adoptar esta clase. No obstante, no obtendrá ningún otro de los beneficios que habría ganado un personaje de estas clases (dotes metamáticas o de creación de objetos adicionales, aptitudes de bardo o de asesino, etc.). Básicamente, esto significa que sumará su nivel de teúrgo místico a los niveles de otras dos clases lanzadoras de conjuros (una de arcanos y otra de divinos) a las que perteneciese antes de convertirse en teúrgo, a la hora de calcular sus conjuros diarios y su nivel de lanzador.

Por ejemplo, un clérigo de 3.er nivel/mago de 3.er nivel que adopte un nivel como teúrgo místico, tendrá acceso a los mismos conjuros que un clérigo y un mago de 4.º nivel, pero seguirá expulsando muertos vivientes como un clérigo de 3.er nivel, y su familiar de mago no ganará nuevas aptitudes.

Si un personaje ha pertenecido a más de una clase lanzadora de conjuros arcanos o divinos, antes de convertirse en teúrgo, tiene que decidir a cuál de ellas añade cada nivel de teúrgo místico a efectos de calcular sus conjuros diarios.

TABLA 6–17: EL TEÚRGO MÍSTICO

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2.º	+1	+0	+0	+3	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+1	+1	+1	+3	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4.º	+2	+1	+1	+4	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5.º	+2	+1	+1	+4	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6.º	+3	+2	+2	+5	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7.º	+3	+2	+2	+5	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8.º	+4	+2	+2	+6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9.º	+4	+3	+3	+6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10.º	+5	+3	+3	+7	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros divinos existente

CÓMO DISEÑAR CLASES DE PRESTIGIO

Algunas de las mejores clases de prestigio son las que tú mismo diseñas para tu propia campaña. Lo ideal es que una clase de prestigio creada por ti esté relacionada con una de las organizaciones o culturas que integran el mundo de campaña. Por ejemplo, si los PJs se ve envueltos en un conflicto con una ciudadela maligna conocida como la torre Negra, una clase de prestigio llamada "mago de la torre Negra" sería una buena forma de otorgar a los villanos algunas aptitudes inesperadas y un cierto carisma.



Teúrgo místico

Existen otros papeles que puede desempeñar una clase de prestigio, como hacer patentes los puntos fuertes de una raza (es el caso del arquero arcano) o incluso transformar a un personaje, convirtiéndolo en miembro de una nueva raza (discípulo del dragón). Pueden fortalecer el puesto que un personaje ocupa dentro de su grupo (archimago), o su utilidad en situaciones inusuales (maestro del saber). Una clase de prestigio puede otorgar una gran maestría, centrada en un campo muy concreto (como sucede con el taumaturgo), o una combinación de habilidades poco frecuente (caballero arcano). Finalmente, algunas clases de prestigio se limitan a reproducir iconos característicos de la literatura fantástica (como el asesino) o grupos importantes de una campaña en particular (el Mago rojo).

Cuando diseñes una clase de prestigio, asegúrate de que los personajes tengan que ser, como mínimo, de 5.º nivel, para poder reunir todas las características. Una buena forma de establecer los requisitos es mediante dotes concretas, rangos de habilidad y ataque base. También puedes añadir requisitos que deban interpretarse en las partidas, como "ha de ser enterrado vivo y sobrevivir", o "debe beber del cáliz de plata que se encuentra en la cima del Gran glaciar". Para poder adoptar una clase de prestigio no deben pedirse niveles de una clase específica, puntuaciones de característica mínimas, o una cierta cantidad de puntos de golpe.

Diseña tus clases de prestigio para que resulten tan específicas como sea posible, ya que las estás creando para tu campaña, no para las partidas de D&D de todo el mundo. La clase "trueno del alba de Pelor" se seguirá recordando mucho después de que todos hayan olvidado al "guerrero sagrado".

CÓMO MEJORAN LOS PERSONAJES

Las reglas del *Manual del jugador* dan por supuesto que los personajes tienen acceso a todo cuanto necesitan para avanzar de nivel: bibliotecas donde investigar nuevos conjuros, entrenadores que guíen sus esfuerzos, y lugares donde practicar nuevas aptitudes y habilidades. La investigación y el entrenamiento no forman parte de las reglas estándar, sino que se supone que son parte del trasfondo. Sin embargo, el DM controla el trasfondo de los jugadores y puede interactuar, pero ten en cuenta que es una buena elección dejar el trasfondo por supuesto.

CÓMO APRENDER HABILIDADES Y DOTES

De acuerdo con las reglas del *Manual del jugador*, los personajes escogen nuevas habilidades y dotes a medida que van subiendo de nivel. Sin embargo, en tu campaña puedes negarte a que un personaje aprenda una nueva habilidad o dote si no ha tenido contacto con éstas. Por ejemplo, un PJ no puede aprender a nadar en el desierto a menos que practique en un oasis. Incluso puedes decidir que un personaje no puede ser capaz de mejorar las habilidades que ya posea si no tiene oportunidad de entrenarse.

Otro grado más sería obligar al personaje a trabajar con maestros para adquirir nuevas habilidades y dotes, con lo que un personaje no aprendería a nadar a menos que tuviera agua a mano y un tutor que le enseñara. Del mismo modo, un personaje no podría aprender la dote Hendedura si no encontrara un instructor que supiera cómo ejecutarla y un lugar para practicar con él. El maestro o instructor puede ser otro PJ (lo que refuerza la interacción y cooperación entre los jugadores) o un PNJ. Normalmente, los instructores PNJs que sean amigos de los personajes no les pedirán nada a cambio, pero los profesionales que sólo se suelen encontrar en las grandes ciudades cobran por enseñar.

Coste de entrenamiento: un entrenador profesional cobra 50 po por semana (más gastos adicionales).

Tiempo de entrenamiento: una semana por rango obtenido en una habilidad y dos semanas por dote. Un personaje puede entrenar a la vez dos habilidades o dotes, pagándolas por separado.

Si un instructor ofrece entrenamiento en más de una disciplina, las habilidades o dotes en cuestión deberían estar relacionadas. Por ejemplo, un entrenador podría estar capacitado para enseñar a Disparar desde una montura, y también Ataque al galope, ya que ambas dotes están estrechamente conectadas (incluso cuentan con los mismos prerrequisitos). Del mismo modo, podría encontrarse un mismo instructor para Diplomacia e Intimidación, puesto que las dos habilidades están relacionadas con el Carisma y tienen una finalidad similar (conseguir que alguien haga lo que quieres). Dar con un entrenador que en-

Ilustración de M. Carvotta

señase a Abrir cerraduras y Montar sería menos probable (a pesar de que ambas habilidades se basan en la Destreza), ya que tienen dos utilidades bien distintas: manipular con precisión un mecanismo y controlar una montura en combate. Y aún más escasas son las posibilidades de encontrar a un instructor que imparta el conocimiento de Gran hendedura y de Forjar anillo (estas dotes tienen un funcionamiento y finalidades tan dispares que la probabilidad de que un personaje posea las dos a la vez es prácticamente nula).

A costa de algo de realismo (y si lo permites), un personaje puede recibir el entrenamiento por adelantado. Un jugador con un personaje a 2.º nivel, sabiendo que se recibe una nueva dote a 3.er nivel, puede decidir que su personaje se entrene para esa dote ahora: bien porque se le ha presentado la oportunidad, bien para tenerlo ya hecho.

Diferenciar habilidades de dotes: puedes tratar de diferente manera a las habilidades y las dotes en este contexto. Por ejemplo, puedes exigir el entrenamiento o el contacto con las habilidades, pero no para las dotes, entendiendo que las dotes son algo que el propio individuo desarrolla en su vida de aventurero. O bien puedes exigir que las dotes, y no las habilidades, deban entrenarse, con la justificación de que las dotes son más potentes que las habilidades y requieren un mayor esfuerzo por parte de los PJs.

CÓMO APRENDER NUEVOS CONJUROS

Los lanzadores de conjuros divinos simplemente reciben nuevos conjuros cuando ganan la aptitud de lanzarlos. Sus deidades, o los poderes a los que reverencian, se ocupan de todo por ellos. No encontrarás a un explorador en una biblioteca tratando de aprender un nuevo conjuro.

Los lanzadores de conjuros arcanos no lo tienen tan fácil. Los magos tienen que aprender nuevos conjuros y luego añadirlos a sus libros. Este proceso viene detallado en el *Manual del jugador* (consulta 'Escritura mágica arcana').

Si exiges que los magos tengan que emplear tiempo en investigación de conjuros para ganar esos nuevos sortilegios, calcula un día por conjuro (pero no es necesario superar ninguna prueba para los sortilegios ganados con el avance de nivel) y que su coste económico es el doble de lo que normalmente cobraría un PNJ por lanzar ese conjuro para el jugador (consulta 'PNJs lanzadores de conjuros', en la página 107).

Es completamente correcto el intercambio de conjuros entre dos PJs magos.

De acuerdo con las reglas estándar, los hechiceros y bardos no necesitan estudiar libros para obtener conjuros, sino que simplemente los ganan cuando suben de nivel. Sin embargo, puedes exigir que los hechiceros tengan que contactar con una entidad sobrenatural inteligente (desde un lamasu hasta un demonio) para aprender nuevos conjuros. Este tipo de criaturas no suele querer oro a cambio, sino que prefieren imponer un trato. Los mecenas sobrenaturales enseñan conjuros a sus alumnos mortales a cambio de algún servicio ocasional (lo que puede, por derecho propio, conducir a una excitante aventura). Interpretar al mecenas está supeditado a la especie de criatura que se haya escogido y el DM debería también exigir un trato acorde con su naturaleza. Te ofrecemos un par de ejemplos:

- Un lamasu sólo hace tratos con hechiceros de alineamiento bueno. A cambio de sus conjuros, una vez por cada nivel, el hechicero debe enmendar un error o realizar un acto bondadoso específico, como liberar a un clérigo encarcelado injustamente, construir un hospicio para mendigos enfermos o destruir un templo maligno.
- Un dragón sólo hace tratos con hechiceros de su mismo alineamiento. A cambio de los conjuros, un dragón pedirá tanto tesoros mágicos como servicios. Si es un tesoro, el objeto mágico debe valer el doble de lo que a un PNJ le costaría lanzar ese conjuro para el jugador (consulta 'PNJs lanzadores de conjuros', en la página 107). Si es un servicio, lo típico es que el hechicero tenga que realizar durante el resto de niveles alguna tarea fijada por el dragón. Normalmente, este servicio es para procurarle algún objeto específico al dragón, matar a una criatura que considere amenazante o nociva, o espiar a un enemigo del dragón e informar de lo descubierto.

Los bardos ganan conjuros aprendiendo nuevas canciones. Puedes hacer lo mismo que con los magos, pero en lugar de estudiar en bibliotecas o con otros magos, los bardos estudiarían con otros bardos y aprenderían canciones nuevas. Alternativamente, puedes reglamentar que los bardos necesitan tiempo y dinero para recorrer lugares en busca de nuevas canciones, rumores, etc.

Investigación de conjuros originales

Si decides permitir que los personajes creen conjuros originales, puedes valerte de estas pautas para regular el proceso.

Cualquier lanzador de conjuros puede crear un conjuro nuevo. La investigación para hacerlo requiere acceso a una biblioteca bien provista, típicamente la de una gran ciudad o metrópoli. La investigación requiere la inversión de 1.000 po por semana y dura una semana por nivel de conjuro. Este dinero se gasta en cuotas, consultas, componentes materiales para la experimentación y otros gastos varios. Al finalizar este tiempo, el personaje hace una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel del conjuro). Si la tirada tiene éxito, el personaje aprende el nuevo sortilegio si la investigación ha resultado en un conjuro viable. Si la tirada falla, el personaje debe realizar de nuevo todo el proceso si desea seguir intentándolo.

Un conjuro viable es aquel que el DM permite en el juego. No le digas al jugador si crees que el sortilegio es viable cuando inicie la investigación (ése es el propósito de la misma). No obstante, no tengas reparos en trabajar conjuntamente con el jugador para guiarlo en los parámetros por los cuales ese conjuro sería aceptable en tus partidas.

La investigación de conjuros originales es independiente de cualquier otra relacionada con la obtención de sortilegios que ya formen parte de tu campaña (puede que decidas aplicar también la investigación de conjuros para la adquisición normal de los conjuros a los que tengan derecho los lanzadores que suban de nivel).

Recuerda, no obstante, que los hechiceros y bardos están estrictamente limitados en el número de conjuros que pueden conocer y nunca pueden excederse de ese límite, ni siquiera por medio de la investigación de conjuros originales.

OBTENCIÓN DE BENEFICIOS DE CLASE

Puedes requerir que, para obtener cualquiera de los beneficios a estrenar que se ganan al avanzar de nivel en una clase (es decir, para obtener los beneficios por avanzar de nivel), un personaje necesite realizar algún tipo de entrenamiento general. Este entrenamiento requiere una semana por cada dos niveles, redondeando hacia arriba. El entrenamiento requiere, además, que un personaje entrene con otro de su misma clase que sea de mayor nivel, y cuesta 1.000 po por semana. Si ese personaje concreto no es hallado, el coste es el mismo, pero el tiempo necesario se duplica. Este dinero se gasta en cuotas, consultas y materiales para el entrenamiento y otros gastos. Sin el entrenamiento, un personaje no adquiere más puntos de golpe, rasgos de clase, bonificadores de ataque o salvaciones, conjuros diarios, puntos de habilidad, nuevos sortilegios, etc.

INACTIVIDAD GENERAL

Si no te agrada la idea de incluir este formalizado entrenamiento en la épica y heroica campaña que estás jugando, exige simplemente que cuando un personaje suba de nivel, tenga que estar inactivo un día por nivel (o sólo 1d4 días). Durante este tiempo, el personaje está entrenando frenéticamente concentrándose o simplemente descansando, y no puede lanzar conjuros, irse de aventuras, ni nada por el estilo.

OBTENCIÓN DE PUNTOS DE GOLPE FIJOS

En lugar de tirar los puntos de golpe cuando se avanza de nivel, un jugador puede (si empleas esta variante) escoger la tirada media de la clase (consulta la tabla que hay a continuación. Se siguen aplicando los modificadores de Constitución. Unos puntos de golpe inferiores a la media perjudican a un PJ mucho más de lo que le benefician si están por encima de ésta, con lo cual, esta variante hace que los personajes sean ligeramente más poderosos.

	Hechicero Mago	Bardo Pícaro	Clérigo Druida Monje	Guerrero Explorador Paladín	Bárbaro
Dado de golpe	d4	d6	d8	d10	d12
Puntos de golpe en niveles pares (2.º, 4.º, etc.)	2	3	4	5	6
Puntos de golpe en niveles impares (3.º, 5.º, etc.)	3	4	5	6	7

CÓMO CREAR PJs DE NIVEL SUPERIOR AL 1.º

En ocasiones desearás crear personajes que no sean de 1.er nivel. Quizás hayas comprado una aventura que tengas muchas ganas de jugar y ninguno de los personajes tiene un nivel adecuado para ella; o quizá quieras empezar tu campaña con PJs de 5.º nivel. Sea cual sea la razón, crear nuevos personajes de un nivel concreto no es difícil (de hecho, muchos jugadores lo encuentran divertido).

Si les dices que creen personajes a partir de 1.er nivel, asígnales un total de puntos de experiencia para utilizar. Hacerlo esto es mejor que asignar simplemente un nivel porque equipara a los personajes que reciben penalizaciones por hacerse multiclase con los que no. Después, los jugadores deberían seguir estos pasos:

1. Determina las puntuaciones de característica de forma habitual.

2. Determina la raza y la clase. Si el personaje es multiclase, determina cuántos niveles posee en cada clase y en qué orden los gana (el orden es relevante para el punto 3).

3. Determina las estadísticas del personaje. Esto incluye el ataque base y las salvaciones base, conjuros, aptitudes, dotes, puntos de golpe (pg máximos a 1.er nivel y los siguientes con tiradas). Si los personajes son de 4.º nivel o superior, permite que cada uno sume 1 punto a una característica en 4.º nivel y cada cuatro niveles a partir de éste (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*). Es importante ver si la Inteligencia se ha modificado, porque el aumento de la puntuación de Inteligencia haría ganar al personaje más puntos de habilidad, aunque sólo en ese nivel y los posteriores (es decir, los puntos de habilidad adicionales no son retroactivos).

4. Determina las habilidades. La mejor manera de hacerlo es comprarlas nivel a nivel. Esto permite al jugador llevar la cuenta del aumento de puntos de habilidad por Inteligencia (si lo hay) y los cambios al hacerse multiclase. No obstante, si los puntos de habilidad de un personaje no van a cambiar (como cuando el incremento de característica no lo utiliza en la Inteligencia) y no va a hacerse multiclase, el jugador puede comprar todas las habilidades del personaje a la vez. En cualquier caso, recuerda que el rango máximo es el nivel + 3 para las habilidades de clase (o cláseas), y (nivel + 3) / 2 para las transcláseas.

Equipa al personaje. Cuando creas un personaje de 1.er nivel, éste se compra equipo corriente. Pero a niveles altos implica decidir cuántos y qué objetos mágicos ha adquirido un personaje. Consulta el capítulo 7: objetos mágicos, donde están listados todos los objetos mágicos y su precio de mercado. La tabla 5–1: riqueza del personaje según el nivel (página 135) muestra el valor total del equipo que posee el personaje de un jugador en un nivel determinado. Esta cantidad incluye los objetos mundanos descritos en el capítulo 7 del *Manual del jugador*, pero lo principal son objetos mágicos (sobre todo en niveles altos). Consulta 'Objetos mágicos como equipo', a continuación, para ver consejos sobre cómo regular qué tipo de objetos mágicos puede comprar un PJ con su riqueza. Observa que estas cantidades son sólo para personajes jugadores. Los PNJs usan la tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ (página 127), para saber cuál es el precio total de su equipo.

Cuida los detalles. un paladín necesita un caballo de guerra, un druida o explorador veterano necesitarán compañeros animales, al mago le gustaría un familiar, o a tal o cual personaje le gustaría pertenecer a un gremio o tener allegados, etc.

Objetos mágicos como equipo

Eres libre de limitar qué tipo de objetos mágicos pueden escoger los jugadores cuando crean personajes de un nivel superior, como cuando los pones en los tesoros de las partidas. Puedes vetar los objetos individualmente, pero es más sencillo limitarlos a un coste máximo para un único objeto. Por ejemplo, aunque un personaje de 8.º nivel tenga 27.000 po para gastar, puedes marcar un límite para que no posea ningún objeto cuyo valor exceda una cuarta parte de la cantidad dada, o 5.500 po. Ésta es una buena forma de prevenir desequilibrios de poder como el de un guerrero de 8.º nivel con apenas una pieza de cobre en su haber, armado con una *vobadora de nueve vidas*.

También puedes limitar a los personajes a un tipo de objeto mágico. Por ejemplo, un jugador que cree un personaje de 3.er nivel, tiene 2.700 po para gastar, pero puedes decidir que sólo le permites equipar a su personaje con un objeto mágico menor (uno de los que se pueden conseguir tirando en la columna 'Menores' de una de las tablas de generación aleatoria del capítulo 7).

Objetos mágicos creados por personajes: un PJ lanzador de conjuros que se cree con un nivel superior a 1.º puede gastar cualquier cantidad de los PX y po que le hayas otorgado para crear objetos mágicos, suponiendo que tenga las dotes de creación de objetos adecuadas y cumpla los prerrequisitos.

Objetos mágicos con cargas: un jugador puede optar por tener un objeto mágico parcialmente usado como parte del equipo inicial de su personaje. El valor de un objeto de estas características es proporcional a las cargas que le queden, comparado con las que tiene un objeto mágico recién creado (la mitad de precio por una varita con 25 cargas, 20% del precio total para una a la que le queden 10 cargas, etc.).

Objetos de usos limitados: si estás jugando un dungeon autoconclusivo aleatorio, los objetos de un solo uso costarán 5 veces su precio habitual y los que funcionen mediante cargas contendrán 1/5 de éstas. En una aventura independiente, en la que carece de importancia si agotas tus artilugios, los objetos de un único uso y los que utilizan cargas son mucho más ventajosos que en las campañas normales.

En un dungeon autoconclusivo, un objeto de un solo uso es tan bueno como uno que puede emplearse una vez al día, porque ambos podrán utilizarse en una sola ocasión. Esta regla de "×5" equilibra a los objetos de un uso y los que emplean cargas, para que no sean los que prevalezcan en el dungeon aleatorio.

Si haces que un personaje existente tome parte en un dungeon autoconclusivo, "intercambia" sus objetos de un solo uso por otros, manteniendo un precio 5 veces superior al normal. En el caso de los objetos con cargas, haz que tengan 1/5 de las habituales.

ALLEGADOS ESPECIALES

Con el permiso del DM, un líder puede buscar un allegado especial que no sea miembro de una de las razas estándar de PJ (las razas comunes). Para las criaturas que tengan clases, como los hombres lagarto, calcula su nivel de acuerdo con las reglas para PJs de esa especie de monstruo (consulta 'Monstruos como razas', en la página 172). Por ejemplo, un líder con una puntuación de Liderazgo de 8, puede tener a un humano guerrero de 5.º nivel como allegado, o a un hombre lagarto con dos niveles de guerrero, o a un osgo con un nivel de guerrero. Para las criaturas más inusuales, súmale al menos un +3 al VD de la criatura para determinar su nivel efectivo. Cuantas más aptitudes especiales, mayor será el número que deberás añadir. Consulta la que hay a continuación para tener algunos ejemplos de allegados especiales. Ten en cuenta que los allegados especiales malignos pueden tener sus propios objetivos.

Criatura	Alineamiento	Equivalencia de nivel
Hombre-oso (licántropo)	Legal bueno	10.º
Lamasu	Legal bueno	12.º
Perro intermitente	Legal bueno	6.º
Avoral (guardinal)	Neutral bueno	15.º
Bralani (eladrín)	Caótico bueno	11.º
Pegaso	Caótico bueno	6.º
Unicornio[1]	Caótico bueno	8.º
Grifo	Neutral	10.º
Dregón[2]	Neutral	10.º
Sátiro	Caótico neutral	7.º
Bestia trémula	Legal maligno	10.º
Can del infierno	Legal maligno	7.º
Diablillo (diablo)	Legal maligno	7.º
Dragón verde joven[3]	Legal maligno	16.º
Erinia (diablo)	Legal maligno	16.º
Quásit (demonio)	Caótico maligno	8.º
Ettin	Caótico maligno	15.º

[1] El líder tiene que ser una doncella de raza humana, élfica o semiélfica *(NdC: y, si hemos de hacer caso a la leyenda, que no haya conocido varón)*

[2] El líder es inmune al rugido del dregón.

[3] El dragón envejece pero no gana PX.

El nivel efectivo de personaje (NEP) poseído por una criatura determina lo poderosa que es como personaje o allegado. El *Manual de monstruos*

contiene las estadísticas de posibles allegados, así como otros detalles. Para calcular el NEP suma el ajuste de nivel a los DG.

Valiéndonos de las cifras que se muestran en el *Manual de monstruos*, descubrimos que un ettin, que es una criatura con 10 DG y un ajuste de nivel de +5, es equiparable a un personaje o allegado de 15.º nivel. Si añades una plantilla, suma también el ajuste de nivel que tenga. Por ejemplo, la plantilla de criatura infernal (consulta el *Manual de monstruos*) cuenta con un ajuste de nivel de +2. Un ettin infernal sería un allegado de 17.º nivel (10 + 5 + 2 = 17).

Deberías sopesar con detenimiento los ataques o cualidades especiales que posee un posible allegado y, quizás, optes por prohibirlo o realizar ajustes paralelos para que encaje en tu campaña.

Si alguna criatura del *Manual de monstruos* carece de ajuste de nivel, se debe a que no es recomendable utilizarla como personaje jugador o allegado. Un buen ejemplo es la dríada: está unida a su árbol y, por tanto, su movilidad se ve muy limitada. Las criaturas sin juicio o con una Inteligencia muy reducida tampoco son aptas como allegados.

LIDERAZGO Y MONTURAS

Un personaje puede hacer uso de la dote Liderazgo para atraer a un allegado que pueda servirle como montura. Mediante este proceso no puede adquirirse una montura con una Inteligencia inferior a 4. Si este personaje cuenta ya con una montura, un familiar o un compañero animal, sufrirá un penalizador de –2 en su puntuación de liderazgo.

ALLEGADOS COMO MONTURAS DE PALADÍN

A discreción del DM, se puede permitir a un paladín, o a otro personaje que tenga la aptitud de clase montura especial, combinar su montura especial y la dote Liderazgo. Las cualidades especiales, como el vínculo de empatía y compartir conjuros, hacen que la montura allegada tenga un poder considerable y merezca un ajuste de nivel de +2, como mínimo, a su NEP.

ALLEGADOS OCASIONALES

¿Qué puede hacer un DM si la cantidad de jugadores de su grupo es irregular? En ocasiones, un aliado puede ser una adición muy necesaria para algunos grupos, mientras que otras puede resultar excesivo. Un DM puede trabajar con los jugadores para permitir allegados ocasionales.

Por ejemplo, a las partidas de un DM suelen asistir entre tres y siete jugadores. Imagina que le gusta tener un grupo de entre cinco y siete. Cabe la posibilidad de que establezcas que la dote Liderazgo no siempre funciona. El jugador que la escoja también seleccionará otra dote alternativa (aunque esta última no podrá servir como prerrequisito para ninguna otra dote; Iniciativa mejorada es una buena elección como dote alternativa). El DM puede declarar que cuando el número de jugadores sea inferior a cinco, los personajes que hayan escogido la dote Liderazgo pueden hacerse acompañar por sus allegados. Cuando la cantidad de jugadores sea cinco o más, aquellos que posean la dote mencionada no podrán contar con sus allegados, pero en su lugar disfrutarán de los beneficios de su dote alternativa, durante esa sesión.

Este procedimiento puede dar grandes resultados si las condiciones del allegado ocasional se especifican antes de que el DM permita al personaje escoger la dote Liderazgo.

FAMILIARES

Pocas inversiones resultan más provechosas que el tiempo y el dinero que se utilizan en adquirir un familiar. Un compañero, guardián, espía y sirviente de por vida es el mejor amigo que puede tener un lanzador de conjuros y su confidente más fiel. Las modificaciones introducidas en las reglas sobre familiares del *Manual del jugador* están totalmente sometidas al control del DM. Aquí te ofrecemos diversas opciones, comenzando con la dote variante Familiar mejorado.

Familiar mejorado [general]

Esta dote permite que un lanzador de conjuros adquiera un nuevo familiar de una lista distinta a la normal, pero sólo cuando pueda adoptar normalmente otro familiar (consulta el *Manual del jugador*).

Prerrequisitos: aptitud para adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible, nivel lo suficientemente alto (consultar más adelante).

Beneficios: cuando escoja un familiar, las criaturas listadas a continuación también estarán disponibles para el lanzador de conjuros. El personaje podrá elegir un familiar que posea un alineamiento que diste, como máximo, un paso del suyo en cada uno de los ejes (de legal a caótico y de bueno a maligno). Por ejemplo, un lanzador de conjuros caótico bueno podría adoptar un familiar neutral, y otro de alineamiento legal neutral podría adquirir uno neutral bueno.

Familiar	Alineamiento	Nivel del lanzador de conjuros arcanos
Estirge	Neutral	5.º
Lagarto electrizante	Neutral	5.º
Diablillo	Legal maligno	7.º
Formícida obrera	Legal neutral	7.º
Pseudodragón	Neutral bueno	7.º
Quásit	Caótico maligno	7.º

Por lo demás, los familiares mejorados usan las reglas del *Manual del jugador*, con dos salvedades: si el tipo de la criatura es distinto al de animal, no cambiará, y los familiares mejorados no adquieren la aptitud de hablar con otros seres de su especie (aunque muchos de ellos son capaces de comunicarse).

La lista de la tabla anterior tan sólo muestra algunas de las posibilidades de familiares mejorados. Casi cualquier criatura que tenga un tamaño y un poder similares a los de la lista, puede convertirse en un familiar adecuado. Además, el alineamiento del amo no es la única clasificación posible. Por ejemplo, los familiares mejorados podrían asignarse según el tipo o subtipo de criatura que posea el amo, tal y como se muestra a continuación.

Familiar	Tipo/Subtipo	Nivel del lanzador de conjuros arcanos
Halcón celestial[1]	Bueno	3.º
Serpiente víbora infernal Menuda[2]	Maligno	3.º
Elemental de agua, Pequeño	Agua	5.º
Elemental de aire, Pequeño	Aire	5.º
Elemental de fuego, Pequeño	Fuego	5.º
Elemental de tierra, Pequeño	Tierra	5.º
Lagarto electrizante	Electricidad	5.º
Homúnculo[3]	Muerto viviente	7.º
Méfit de hielo	Frío	7.º

[1] O un animal celestial distinto, escogido de la lista normal de familiares.
[2] O un animal infernal distinto, escogido de la lista normal de familiares.
[3] El amo ha de crear el homúnculo en primer lugar, sustituyendo el icor u otra parte del cuerpo del amo por sangre, si es necesario.

Las estadísticas que se muestran a continuación suponen que el amo tiene el nivel mínimo requerido, sin bonificadores adicionales de clase ni raza en las tiradas de ataque o las salvaciones.

Aptitudes concedidas: además de sus propias cualidades especiales, todos los familiares otorgan a sus amos la dote Alerta, el beneficio de un vínculo de empatía y la aptitud de compartir conjuros con el familiar. Consulta el *Manual del jugador* para más detalles.

Evasión mejorada (Ex): si se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad, un familiar no sufrirá daño alguno si supera la salvación y la mitad si falla.

Diablillo (familiar): VD –; ajeno Diminuto (legal, maligno, extraplanario); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 20', Vl 50' (perfecta); CA 24, toque 15, desprevenido 21); Atq base +3; Prs -5; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d4 más veneno, aguijón); Atq completo +3; Prs -5; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d4 más veneno, aguijón); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE aptitudes sortílegas, veneno; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, curación rápida 2, evasión mejorada, forma alternativa, inmunidad al veneno, RD 5/bien o plata, resistencia al fuego 5, transmitir ataques de toque, visión en la oscuridad 60'; AL LM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +4; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Buscar +6, Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +8, Esconderse +17, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +9, Saber (uno cualquiera) +6, Supervivencia +1; Esquiva, Sutileza con un arma.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien*, *detectar magia* e *invisibilidad* (sólo sobre sí mismo); 1/día: *sugestión*. Lanzador de 6.º nivel; salvación

CD 10 + nivel del conjuro. Una vez a la semana, un diablillo puede emplear *comunión* para realizar seis preguntas (por lo demás, es como el conjuro lanzado por un clérigo de 12.º nivel).

Forma alternativa (*Sb*): como *polimorfar*, lanzador de 12.º nivel, excepto que un solo diablillo puede asumir únicamente una o dos formas de tamaño Mediano o inferior. Entre las formas habituales se encuentran la de araña monstruosa, cuervo, rata o jabalí.

Veneno (*Ex*): herida, Fortaleza CD 13, daño inicial 1d4 Des, daño secundario 2d4 Des.

Elemental de agua pequeño (familiar): VD -; elemental Pequeño (agua, extraplanario); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 20', Nd 90'; CA 20, toque 11, desprevenido 20; Atq base +1; Prs -3; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d6+3, golpetazo); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d6+3, golpetazo); Espacio/Alcance 5'/5'; AE empapar, maestría del agua, vorágine; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, elemental, evasión mejorada, transmitir conjuros de toque; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +1, Vol +4; Fue 14, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +5 (o la del amo, si es mejor), Escuchar +5; Ataque poderoso.

Elemental: inmune a veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni puede ser flanqueado.

Empapar (*Ex*): el toque del elemental apaga las antorchas, fogatas, linternas descubiertas y demás llamas desprotegidas de origen no mágico, siempre que sean de tamaño Grande o menor. Podrá disipar el fuego mágico que toque como un conjuro de *disipar magia*, lanzador de 5.º nivel.

Maestría del agua (*Ex*): bonificador de +1 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el agua, penalizador de -4 en las tiradas de ataque y al daño contra enemigos que estén en tierra.

Vorágine (*Sb*): una vez cada 10 minutos, se transforma en una vorágine durante 1 asalto, si está bajo el agua; 5' en la base, hasta 30' en la cúspide, 10'-20' de altura. Se mueve a velocidad de nado.

Las criaturas de tamaño Menudo o inferior deben superar una salvación de Reflejos contra CD 11 o sufrirán 1d4 puntos de daño, y una segunda Salvación de Reflejos contra CD 11 o serán absorbidas y quedarán atrapadas. Una criatura nadadora puede intentar una salvación de Reflejos para escapar (pero, aún así, sufrirá daño). El elemental puede expulsar a las criaturas que transporte en cualquier momento.

Si la base toca el fondo, generará una agitada nube de escombros, centrada en el elemental, con la mitad de diámetro que la altura de la vorágine, que impedirá toda visión más allá de 5' (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas a 5' de distancia tendrán ocultación, y las que estén más alejadas ocultación total (consulta el *Manual del jugador*). Para lanzar un conjuro, quienes estén atrapados en la nube deben superar una prueba de Concentración contra CD 11.

Elemental de aire Pequeño (familiar): VD -; elemental Pequeño (aire, extraplanario); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +7; Vel Vl 100' (perfecto); CA 20, toque 14, desprevenido 17; Atq base +1; Prs -3; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4, golpetazo); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d4, golpetazo); Espacio/Alcance 5'/5'; AE maestría del aire, torbellino; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, elemental, evasión mejorada, transmitir ataques de toque; AL cualquiera; TS Fort +0, Ref +6, Vol +0; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +3 (o la del amo, si es mejor), Escuchar +2; Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma.

Elemental: inmune a veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni puede ser flanqueado.

Maestría del aire (*Ex*): las criaturas que se estén desplazando por el aire sufren un penalizador de -1 en las tiradas de ataque y daño contra un elemental de este tipo.

Torbellino (*Sb*): una vez cada 10 minutos se transforma en un torbellino durante 1 asalto; 5' en la base, hasta 30' en la cúspide, 10'-20' de altura. Se mueve a velocidad de vuelo.

Las criaturas de tamaño Menudo o inferior deben superar una salvación de Reflejos contra CD 11 o sufrirán 1d4 puntos de daño, y una segunda salvación de Reflejos contra CD 11 o serán absorbidas y quedarán atrapadas. Una criatura voladora puede intentar una salvación de Reflejos para escapar (pero, aun así, sufrirá daño). El elemental puede expulsar a las criaturas que transporte en cualquier momento.

Si la base toca el suelo, generará una agitada nube de escombros, centrada en el elemental, con la mitad de diámetro que la altura del torbellino, que impedirá toda visión más allá de 5' (incluyendo la visión en la oscuridad). Las criaturas a 5' de distancia tendrán ocultación, y las que estén más alejadas ocultación total (consulta el *Manual del jugador*). Para lanzar un conjuro, quienes estén atrapados en la nube deben superar una prueba de Concentración contra CD 11.

Elemental de fuego pequeño (familiar): VD -; elemental Pequeño (fuego, extraplanario); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +5; Vel 50'; CA 18, toque 12, desprevenido 17; Atq base +1; Prs -3; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d4 más 1d4 fuego, golpetazo); Atq completo +3 cuerpo a cuerpo (1d4 más 1d4 fuego, golpetazo); Espacio/Alcance 5'/5'; AE quemadura; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, elemental, evasión mejorada, subtipo de fuego, transmitir conjuros de toque; AL cualquiera; TS Fort +0, Ref +4, Vol +0; Fue 10, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +3 (o la del amo, si es mejor), Escuchar +2; Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma.

Elemental: inmune a veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni puede ser flanqueado.

Quemadura (*Ex*): los que sean alcanzados por el ataque de golpetazo del elemental de fuego, o que le golpeen con sus armas naturales o ataques sin arma, tendrá que superar una salvación de Reflejos contra CD 11, o empezarán a arder. Las llamas durarán 1d4 asaltos (consulta 'Comenzar a arder', en la página 304). La criatura que esté ardiendo puede emplear una acción de movimiento para extinguir las llamas.

Subtipo de fuego: inmune al daño por fuego. Sufre la mitad más (+50%) del daño normal por frío, independientemente de si se permite un tiro de salvación, o de si lo supera o lo falla.

Elemental de tierra Pequeño (familiar): VD -; elemental Pequeño (tierra, extraplanario); DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic –1; Vel 20'; CA 20, toque 10, desprevenido 20; Atq base +1; Prs +0; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4, golpetazo); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4, golpetazo); Espacio/Alcance 5'/5'; AE empujón, maestría de la tierra; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, elemental, evasión mejorada, transmitir conjuros de toque; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref -1, Vol +0; Fue 17, Des 8, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Avistar +2 (o la del amo, si es mejor), Escuchar +3; Ataque poderoso.

Elemental: inmune a veneno, *dormir*, parálisis y aturdimiento; no se ve afectado por los golpes críticos ni puede ser flanqueado.

Empujón (*Ex*): puede iniciar una maniobra de embestida sin provocar ataque de oportunidad. Los modificadores de combate indicados más arriba, en la maestría de la tierra, también se aplican a las pruebas enfrentadas de Fuerza del elemental.

Maestría de la tierra (*Ex*): bonificador de +1 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo, penalizador de –4 en las tiradas de ataque y daño contra enemigos que estén en el aire o en el agua.

Estirge (familiar): VD -; bestia mágica Menuda; DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +4; Vel 10', Vl 40' (regular); CA 19, toque 16, desprevenido 15; Atq base +1; Prs -11 (+1 cuando está aferrada); Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d3-4, toque); Atq completo +7 cuerpo a cuerpo (1d3-4, toque); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE absorción de sangre, aferrarse; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, evasión mejorada, transmitir conjuros de toque, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +6, Vol +1; Fue 3, Des 19, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4 (o la del amo, si es mejor), Esconderse +14, Escuchar +4; Alerta, Sutileza con un arma.

Absorción de sangre (*Ex*): una estirge aferrada inflige 1d4 puntos de daño de Constitución por asalto. Una vez ha consumido 4 puntos de Constitución, se suelta y no puede absorber sangre de nuevo durante 8 horas.

Aferrase (*Ex*): si una estirge acierta con un ataque de toque, se pegará al cuerpo del oponente (CA 12 cuando está aferrada).

Formícida obrera (familiar): VD -; ajeno Pequeño (legal, extraplanario); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 40'; CA 21, toque 13, desprevenido 19; Atq base +1; Prs -2; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d4+1, mordisco); Atq completo +3 cuerpo a cuerpo (1d4+1, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, evasión mejorada, inmunidad al veneno, petrificación y frío, resistencia 10 al fuego, electricidad y sonido, transmitir ataques de toque, visión en la oscuridad 60'; AL LN; TS Fort +3, Ref +4, Vol +2; Fue 13, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Habilidades y dotes: Artesanía (cualquiera) +5, Trepar +10; Soltura con una habilidad (Artesanía).

Halcón celestial (familiar): VD -; bestia mágica Menuda; DG 3; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 10', Vl 60' (regular); CA 19, toque 15, desprevenido 16; Atq base +0; Prs –10; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d4-2, garras); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d4-2, garras); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE castigar al mal; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, resistencia a conjuros 8, resistencia 5 al ácido electricidad y frío, transmitir ataques de toque, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL cualquiera bueno; TS Fort +2, Ref +5, Vol +2; Fue 6, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Escuchar +2; Sutileza con un arma.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, realiza un ataque normal en cuerpo a cuerpo para infligir daño +1 contra un enemigo maligno.

Homúnculo (familiar): VD -; constructo Menudo; DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 20', Vl 50' (buena); CA 18, toque 14, desprevenido 16; Atq base +1; Prs -8; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d4-1 más veneno, mordisco); Atq completo +2 cuerpo a cuerpo (1d4-1 más veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE veneno; CE aptitudes concedidas, constructo, comunicarse con su amo, evasión mejorada, transmitir conjuros de toque; AL cualquiera; TS Fort +0, Ref +4, Vol +1; Fue 8, Des 15, Con –, Int 10, Sab 12, Car 7.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Esconderse +14, Escuchar +4; Reflejos rápidos.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, daño inicial dormir durante 1 minuto, secundario dormir durante otros 5d6 minutos.

Constructo: inmune a los efectos enajenadores, el veneno, la enfermedad y efectos similares. No se ve afectado por golpes críticos, daño no letal, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Lagarto electrizante (familiar): VD -; bestia mágica Pequeña; DG 5; pg 1/2 de los del amo; Inic +6; Vel 40', Nd 20', Tr 20'; CA 19, toque 13, desprevenido 17; Atq base +2; Prs –2; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Atq completo +3 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE descarga aturdidora, descarga letal; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, evasión mejorada, inmunidad a la electricidad, sentido de la electricidad, transmitir conjuros de toque, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +5, Vol +1; Fue 10, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +4 (o la del amo, si es mejor), Escuchar +4, Esconderse +11, Nadar +10, Saltar +3, Trepar +11; Iniciativa mejorada.

Descarga aturdidora (Sb): una vez por asalto, inflige 2d8 puntos de daño no letal a los oponentes vivos que se encuentren en una casilla adyacente (Reflejos CD 12 mitad).

Descarga letal (Sb): dos o más lagartos electrizantes que se encuentren a menos de 25' unos de otros podrán colaborar en la creación de una descarga letal; radio de 25', centrado en cualquier lagarto que esté colaborando; daño 2d8 por cada lagarto que colabore (máximo 12d8). Las criaturas que estén en el área pueden sufrir la mitad del daño si superan una salvación de Reflejos (CD 10 + número de lagartos que colaboren).

Sentido de la electricidad (Ex): detecta automáticamente cualquier descarga eléctrica que se produzca a 100' o menos de él.

Méfit de hielo (familiar): VD -; ajeno Pequeño (aire, frío, extraplanario); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +7; Vel 30', Vl 50' (perfecta); CA 22, toque 14, desprevenido 19; Atq base +3; Prs –1; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d3 más 2 frío, garra); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d3 más 2 frío, 2 garras); AE aptitudes sortílegas, arma de aliento, *convocar méfit*; CE aptitudes concedidas, curación rápida 2, comunicarse con su amo, evasión mejorada, reducción del daño 5/magia, subtipo de frío, transmitir conjuros de toque, visión en la oscuridad 60'; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +6, Vol +3; Fue 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 11, Car 15.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2, Engañar +8, Escapismo +9, Esconderse +13, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +9, Uso de cuerdas +3; Esquiva, Iniciativa mejorada.

Aptitudes sortílegas: 1/hora: *proyectil mágico* lanzador de 3.er nivel; 1/día: *helar metal* lanzador de 6.º nivel; Vol CD 14 niega (objeto).

Arma de aliento (Sb): utilizable una vez cada 1d4 asaltos. Cono de fragmentos de hielo, 10'; 1d4 de daño, Reflejos CD 12 mitad o sufrir un penalizador de moral de –4 en la CA y otro de –2 en las tiradas de ataque durante 3 asaltos.

Convocar méfit (Sb): una vez al día, puede convocar a otro méfit de hielo como si estuviera lanzando un conjuro de *convocar monstruo*, pero sólo con un 25% de posibilidades de éxito. Transcurrida 1 hora, las criaturas convocadas regresan automáticamente al lugar del que vinieron. Un méfit que acabe de ser convocado no podrá emplear su propia aptitud de convocación hasta haber transcurrido 1 hora.

Curación rápida (Ex): recupera 2 puntos de golpe por asalto si está en contacto con un fragmento de hielo que sea, como mínimo, de tamaño Menudo, o si la temperatura ambiente es de 32ºF (0ºC) o inferior.

Subtipo de frío: inmune al daño por frío. Sufre la mitad más (+50%) del daño normal por fuego, independientemente de si se permite un tiro de salvación, o de si lo supera o lo falla.

Pseudodragón (familiar): VD -; dragón Diminuto; DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 15', Vl 60' (buena); CA 22, toque 12, desprevenido 20; Atq base +2; Prs -8; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d3-2 más veneno, aguijón); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d3-2 más veneno, aguijón) y +1 cuerpo a cuerpo (1, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0' (5' con la cola); AE veneno; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, dragón, evasión mejorada, sentido ciego 60', telepatía, transmitir ataques de toque; AL NB; TS Fort +4, Ref +3, Vol +6; Fue 11, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Buscar +2, Esconderse +16/+24 en zonas boscosas o cubiertas, Escuchar +5; Alerta.

Dragón: inmunidad a efectos de *dormir* y parálisis, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

Sentido ciego (Ex): puede localizar a criaturas que se encuentren a menos de 60' sin emplear medios visuales.

Telepatía (Sb): puede comunicarse telepáticamente con seres que se encuentren a menos de 60' y hablen común o silvano.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 12, daño inicial dormir durante 1 minuto, daño secundario dormir durante 1d3 días.

Quásit (familiar): VD -; ajeno Diminuto (caótico, maligno, extraplanario); DG 7; pg 1/2 de los del amo; Inic +7; Vel 20', Vl 50' (perfecta); CA 22, toque 15, desprevenido 19; Atq base +3; Prs –6; Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d3-1 más veneno, garra); Atq completo +8 cuerpo a cuerpo (1d3-1 más veneno, 2 garras) y +3 cuerpo a cuerpo (1d4-1, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE aptitudes sortílegas, veneno; CE aptitudes concedidas, comunicarse con su amo, curación rápida 2, evasión mejorada, forma alternativa, inmunidad al veneno, reducción del daño 5/bien o hierro frío, resistencia al fuego 10, transmitir conjuros de toque, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +4; Fue 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6 (o la del amo, si es mejor), Buscar +6, Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +2, Disfrazarse +0 (actuando +2), Engañar +6, Esconderse +17, Escuchar +7, Intimidar +2, Saber (uno cualquiera) +6, Moverse sigilosamente +9; Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *detectar el bien, detectar magia* e *invisibilidad* (sólo sobre sí mismo); 1/día: *causar miedo* (como el conjuro, pero con 30' de radio; salvación CD 11). Lanzador de 6.º nivel. Una vez a la semana, un quásit puede emplear *comunión* para realizar seis preguntas (por lo demás, es como el conjuro lanzado por un clérigo de 12.º nivel).

Forma alternativa (Sb): como *polimorfar*, lanzador de 12.º nivel, excepto que un solo quásit puede asumir únicamente una o dos formas de tamaño Mediano o inferior. Entre las formas habituales se encuentran la de murciélago, ciempiés monstruoso, sapo y lobo.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 13, daño inicial 1d4 Des, daño secundario 2d4 Des.

Serpiente víbora infernal Menuda (familiar): VD -; bestia mágica Menuda; DG 3; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 15', Nd 15', Tr 15'; CA 19, toque 15, desprevenido 16; Atq base +0; Prs -11; Atq +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (veneno, mordisco); Espacio/Alcance 2 1/2'/0'; AE Castigar al bien, veneno; CE aptitudes concedidas, olfato, resistencia a conjuros 8, resistencia 5 al fuego y frío, transmitir conjuros de toque, visión en la oscuridad 60'; AL cualquiera maligno; TS Fort +2, Ref +5, Vol +1; Fue 4, Des 17, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +6 (o la del amo, si es mejor), Equilibrio +11, Escuchar +6, Esconderse +15, Nadar +5, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, daño inicial y secundario 1d6 Con.

Castigar al bien (Sb): una vez al día, realiza un ataque normal en cuerpo a cuerpo para infligir daño +1 contra un enemigo bueno.

FAMILIARES ALTERNATIVOS SEGÚN EL TAMAÑO DEL AMO

Los familiares que aparecen sugeridos en el *Manual del jugador* están pensados para amos con un tamaño entre Pequeño y Grande. Los que no se encuentran dentro de esta clasificación pueden tener familiares más pequeños o más grandes, dependiendo de su propio tamaño.

Amos de tamaño Menudo o inferior

Los amos de un tamaño inferior al habitual pueden contar con familiares proporcionalmente más pequeños, como los que se indican en la tabla que hay a continuación.

Familiar	Especial
Erizo	El amo gana un bonificador de armadura natural de +1
Hurón	El amo gana un bonificador de +2 en las salvaciones de Reflejos
Lechuza	El amo gana un bonificador de +2 en las pruebas de Mov. sigilos.
Murciélago	—
Ratón	El amo gana un bonificador de +2 en las pruebas de Mov. sigilos.
Sapo	El amo gana +3 puntos de golpe
Tordo	Habla un idioma

Las estadísticas que se dan a continuación suponen que el amo es de 1.er nivel y no tiene bonificadores adicionales raciales o de clase en las tiradas de ataque o los TS.

Aptitudes concedidas: además de sus propias cualidades especiales, todos los familiares otorgan a sus amos la dote Alerta, el beneficio de un vínculo de empatía y la aptitud de compartir conjuros con el familiar. Consulta el *Manual del jugador* para más detalles.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad, un familiar no sufrirá daño alguno si supera la salvación y la mitad si falla.

Erizo (familiar): VD -; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 15'; CA 17, toque 15, desprevenido 16; Atq base +0; Prs –16; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d3-4, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d3-4, mordisco); Espacio/Alcance 1'/0'; AE veneno; CE aptitudes concedidas, bola defensiva, evasión mejorada; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +3, Vol +1; Fue 3, Des 12, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Esconderse +17, Escuchar +5; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): cuando es una bola defensiva (consulta a continuación), los enemigos que toquen al erizo serán envenenados por sus púas; herida, Fortaleza CD 10, daño inicial y secundario 1d2 Des..

Bola defensiva (Ex): se enrolla, convirtiéndose en un ovillo como acción estándar y obteniendo un bonificador de circunstancia de +2 en las salvaciones y la CA. Desenrollarse es una acción gratuita.

Hurón (familiar): VD -; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 15', Tr 15'; CA 17, toque 16, desprevenido 15; Atq base +0; Prs –16; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d3-4, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d3-4, mordistco); Espacio/Alcance 1'/0'; AE aferrarse; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +1; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 2, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Equilibrio +10, Esconderse +13, Moverse sigilosamente +9, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Aferrarse (Ex): al acertar con su ataque de mordisco, causará automáticamente daño por mordisco cada asalto (CA 15 cuando está aferrado).

Lechuza (familiar): VD -; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 10', Vl 30' (regular); CA 18, toque 17, desprevenido 15; Atq base +0; Prs -15; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d2-3, garras); Atq completo +7 cuerpo a cuerpo (1d2-3, garras); Espacio/Alcance 1'/0'; AE -; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +5, Vol +2; Fue 4, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +20; Sutileza con un arma.

Murciélago (familiar): VD -; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 5', Vl 40' (buena); CA 17, toque 16, desprevenido 15; Atq base +0; Prs -17; Atq -; Atq completo -;Espacio/Alcance 1'/0'; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, sentido ciego 20'; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +2; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Esconderse +14, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +6; Alerta.

Sentido ciego (Ex): percibe y localiza criaturas a menos de 20'. Suma +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar (ya incluido arriba).

Ratón (familiar): VD -; bestia mágica Minúscula; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +0; Vel 10', Tr 10'; CA 19, toque 18, desprevenido 19; Atq +0; Prs +21; Atq -; Atq completo -; Espacio/Alcance 1/2'/0'; AE -; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +2, Vol +1; Fue 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Equilibrio +8, Esconderse +20, Moverse sigilosamente +12, Trepar +10.

Sapo(familiar): VD —; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 5'; CA 16, toque 15, desprevenido 15; Atq base +0; Prs –17; Atq -; Atq completo -; Espacio/Alcance 1'/0'; AE -; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +3, Vol +2; Fue 1, Des 12, Con 11, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Esconderse +21, Escuchar +4.

Tordo (familiar): VD -; bestia mágica Diminuta; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 10', Vl 40' (regular); CA 17, toque 16, desprevenido 15; Atq base +0; Prs –17; Atq -; Atq completo -; Espacio/Alcance 1'/0'; AE —; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada; AL cualquiera; TS Fort +2, Ref +4, Vol +2; Fue 1, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +8, Escuchar +8; Alerta.

Amos de tamaño Enorme o superior

Los amos con un tamaño superior al habitual pueden contar con familiares proporcionalmente más grandes, como los que se muestran a continuación.

Familiar	Especial
Búho (Mediano)	El amo gana un +2 en las pruebas de Mov. sigilosamente
Cuervo (Pequeño)	Habla un idioma
Glotón	El amo gana un bonificador de +2 en las salvaciones de Ref
Lagarto gigante	El amo gana +3 puntos de golpe
Leopardo	El amo gana un +2 en las pruebas de Mov. sigilosamente
Rata terrible	El amo gana un +2 en las salvaciones de Fortaleza

Las estadísticas que se dan a continuación suponen que el amo es de 1.er nivel y no tiene bonos adicionales raciales o de clase en las tiradas de ataque o los TS.

Aptitudes concedidas: además de sus propias cualidades especiales, todos los familiares otorgan a sus amos la dote Alerta, el beneficio de un vínculo de empatía y la aptitud de compartir conjuros con el familiar. Consulta la página 44 del *Manual del jugador* para más detalles.

Evasión mejorada (Ex): cuando se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad, un familiar no sufre daño alguno si supera la salvación y la mitad si falla.

Búho Mediano (familiar): VD -; bestia mágica Mediana; DG 2; pg 13 ó 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', Vl 60' (regular); CA 14, toque 11, desprevenido 13; Atq base +1; Prs +3; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garras); Atq completo +2 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garras) y +0 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE -; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +4, Ref +4, Vol +2; Fue 14, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 4.

Habilidades y dotes: Avistar +14, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +19; Ataque múltiple (consulta el *Manual de monstruos*).

Cuervo Pequeño (familiar): VD -; bestia mágica Pequeña; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +1; Vel 10', Vl 40' (regular); CA 13, toque 12, desprevenido 12; Atq base +0; Prs -7; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d3-3, garras); Atq completo +2 cuerpo a cuerpo (1d3-3, garras); Espacio/Alcance 5'/5'; AE -; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +3, Vol +2; Fue 5, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6; Sutileza con un arma.

Glotón (familiar): VD -; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 25 ó 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 30', Ec 10', Tr 10'; CA 15, toque 12, desprevenido 13; Atq base +2; Prs +4; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garra); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d4+2, 2 garras) y –1 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Alcance/Espacio 5'/5'; AE furia; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 14, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +10; Alerta, Dureza, Rastrear.

Furia (Ex): si un glotón sufre daño en combate, en el siguiente asalto adquirirá +4 en Fuerza, +4 en Constitución, y –2 en la CA; este familiar puede finalizar su furia voluntariamente como acción gratuita.

Lagarto Gigante (familiar): VD -; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 22 ó 1/2 de los del amo; Inic +2; Vel 30', Nd 30'; CA 16, toque 12, desprevenido 14; Atq base +2; Prs +5; Atq +5 cuerpo a cuepro (1d8+4, mordisco); Atq completo +5 cuerpo a cuerpo (1d8+4, mordisco); CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +6, Ref +5, Vol +3; Fue 17, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Esconderse +7 (+15 en zonas boscosas o cubiertas), Moverse sigilosamente +6, Trepar +9; Alerta, Gran fortaleza.

Leopardo (familiar): VD -; bestia mágica Mediana; DG 3; pg 19 ó 1/2 de los del amo; Inic +4; Vel 40', Tr 20'; CA 16, toque 14, desprevenido 12; Atq base +2; Prs +5; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d6+3, mordisco); Atq completo +6 cuerpo a cuerpo (1d6 +3, mordisco) y +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, 2 garras); Espacio/Alcance 5'/5'; AE abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d3+1; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +5, Ref +7, Vol +2; Fue 16, Des 19, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +6, Equilibrio +12, Escuchar +6, Esconderse +9 (+17 en zonas de hierba alta o maleza densa), Moverse sigilosamente +8, Saltar +7, Trepar +11 (o las del amo, si son mejores); Alerta, Sutileza con un arma.

Abalanzarse (Ex): si un leopardo carga contra un enemigo, podrá efectuar un ataque completo, incluyendo dos maniobras de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el leopardo debe acertar con su ataque de mordisco. Si gana la prueba de presa, podrá desgarrar.

Desgarramiento (Ex): bonif. de ataque +6 cuerpo a cuerpo, daño 1d3+1.

Rata terrible (familiar): VD -; bestia mágica Pequeña; DG 1; pg 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 40', Tr 20'; CA 16, toque 14, desprevenido 13; Atq base +0; Prs –4; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d4 más enfermedad, mordisco); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d4 más enfermedad, mordisco); AE enfermedad; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato, visión en la penumbra; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +5, Vol +3; Fue 10, Des 17, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 4.

Habilidades y dotes: Esconderse +8, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +4, Trepar +11; Alerta, Sutileza con un arma.

Enfermedad (Ex): fiebre de la mugre; mordisco, Fortaleza CD 12, periodo de incubación 1d3 días, daño 1d3 Destreza y 1d3 Constitución (consulta 'Enfermedades', en la página 292).

Serpiente víbora Mediana (familiar): VD —; bestia mágica Mediana; DG 2; pg 9 ó 1/2 de los del amo; Inic +3; Vel 20', Nd 20', Tr 20'; CA 17, toque 13, desprevenido 14; Atq base +1; Prs +0; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d4-1 más veneno, mordisco); Atq completo +4 cuerpo a cuerpo (1d4-1 más veneno, mordisco); Espacio/Alcance 5'/5'; AE veneno; CE aptitudes concedidas, evasión mejorada, olfato; AL cualquiera; TS Fort +3, Ref +6, Vol +1; Fue 8, Des 17, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Equilibrio +11, Escuchar +5, Esconderse +12, Nadar +7, Trepar +11; Sutileza con un arma.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 11, daño inicial y secundario 1d6 Con.

MONTURAS

Cuidar, alimentar, proteger y proporcionar cobijo a un animal que te sirve de montura únicamente entre las aventuras, puede resultar muy caro. Si un personaje dedica gran parte de su tiempo a los asuntos relacionados con su montura, los demás miembros del grupo pueden resentirse por el tiempo y el esfuerzo empleados en un caballo. Una solución para este problema es contratar a un reducido número de personas, quizás a una sola, para que actúe como caballerizo y guarda de las monturas mientras los personajes exploran un dungeon (consulta la tabla 4–1: precios de los servicios de los empleados, página 105).

MONTURAS INUSUALES

Si los PJs viven más aventuras en campo abierto que en el interior de dungeons, las monturas pueden ser parte integrante del grupo, y puede que te incluso te pidan alguna distinta a un caballo. Puede que los druidas y exploradores atraigan compañeros animales con el tamaño suficiente como para servir de monturas. Quizás los paladines quieran algo un poco más poderoso que el típico caballo de guerra pesado o poni de guerra.

Monturas apropiadas: a ti te corresponde la decisión final sobre qué puede ser una montura adecuada y qué no. En relación a sus puntos fundamentales, una montura debería poseer las siguientes características.

- Ser capaz de transportar a su jinete de la forma habitual y estar dispuesta a ello (un camello es capaz y está dispuesto; un tigre puede ser capaz, pero no estar dispuesto; un gigante puede estar dispuesto, pero no ser realmente capaz).
- Tener, como mínimo, una categoría de tamaño superior al personaje. Además, una montura voladora únicamente puede transportar una carga ligera.
- El VD de la montura debería ser como mucho 3 niveles por debajo del nivel del personaje que ha de utilizarla. Caso de que vuele, como mucho 4 niveles por debajo.

En las tablas de este apartado (una para los jinetes Medianos y otra para los Pequeños) se muestran las características básicas de las criaturas que pueden emplearse como monturas.

Si la montura inusual es para un paladín, podrá adquirir aptitudes especiales a un ritmo distinto del que siguen el caballo o el poni de guerra. Además, algunas monturas especiales solamente están disponibles para un paladín en niveles superiores.

Un paladín de 6.º nivel o superior puede utilizar un caballo de guerra celestial pesado, un lobo terrible, un hipogrifo, una araña monstruosa Grande, un tiburón Grande, un unicornio, un poni de guerra celestial, un murciélago terrible, un tejón terrible, una comadreja terrible o un lagarto gigante como montura.

En 7.º nivel, también se ponen a su disposición el jabalí terrible, el glotón terrible, el águila gigante, el búho gigante, el pegaso, el rinoceronte y el león marino.

En 8.º nivel, un paladín puede optar por un león terrible o un grifo como montura.

Consulta la tabla que hay a continuación para comprobar cuándo gana una montura inusual de paladín las aptitudes especiales. Si la Inteligencia o la armadura natural de la montura son superiores a la cifra señalada, emplea esos valores, en lugar de los dados (y consulta 'Monturas inteligentes', más adelante). Si la montura posee una RC natural, no la pierde antes de que el paladín alcance el nivel en el que todas las monturas inusuales adquieren dicha aptitud, es más, la montura continuará empleando su RC natural a partir del citado nivel, si su valor es superior.

Montura (jinete Mediano)	Fue	¿Vuela?	Carga
Camello	18	No	900 lb.
Caballo de guerra pesado	18	No	900 lb.
Caballo de guerra ligero	16	No	690 lb.
Caballo de guerra celestial pesado	18	No	900 lb.
Caballo de guerra infernal ligero	16	No	690 lb.
Lobo terrible	25	No	2.400 lb.
Hipogrifo[1]	18	100' (regular)	300 lb.
	18	No	900 lb.
Araña monstruosa Grande	15	No	600 lb.
Tiburón Grande[2]	17	No	520 lb.
Unicornio[3]	20	No	1.200 lb.
Jabalí terrible	27	No	3.120 lb.
Glotón terrible	22	No	1.560 lb.
Águila gigante	18	80' (regular)	200 lb.
Buho gigante	18	70' (regular)	200 lb.
Pegaso[1]	18	120' (regular)	300 lb.
	18	No	900 lb.
Rinoceronte	26	No	2.760 lb.
León marino[2]	19	No	700 lb.
León terrible	25	No	2.400 lb.
Grifo	18	80' (regular)	200 lb.

Las expresiones de la columna se refieren al nivel actual del paladín, en comparación al nivel en que un tipo de montura en particular se hace disponible. Por ejemplo, el jabalí terrible puede escogerse como montura cuando un paladín llega a 7.º nivel, con lo cual, la información que hay en la línea de "Nivel a nivel +2", se aplica a dicha montura cuando el paladín es de nivel 7.º, 8.º y 9.º. Cuando pase a ser de 10.º nivel, se aplicará la información de la línea siguiente.

Nivel del paladín según dispon. de la montura	DG adicionales	Ajuste de armadura natural	Ajuste de Fue	Int
Nivel a nivel +2	+2	+4	+1	6
Nivel +3 a nivel +5	+4	+6	+2	7
Nivel +6 a nivel +9	+6	+8	+3	8
Nivel +10 o superior	+8	+10	+4	9

Otro ejemplo: un paladín mediano de 15.º nivel tiene un lagarto gigante como montura. En la tabla de monturas para jinetes Pequeños, descubrimos que el lagarto gigante está disponible a partir de 6.º nivel, con lo cual, según la tabla anterior, el paladín tendrá que tener nivel +9. En esa línea de la tabla, te das cuenta de que un lagarto gigante que sirva como montura a un paladín de 15.º nivel, tiene las siguientes características: +6 DG, armadura natural +8, ajuste de Fuerza de +2 e Int 8.

Las monturas de paladín poseen otras aptitudes especiales, aparte de las mencionadas en la tabla anterior. Para más detalles, consulta 'La montura del paladín', en el *Manual del jugador*.

Cómo entrenar a una montura inusual

En el *Manual del jugador* se habla de cómo entrenar animales en la descripción de la habilidad Trato con animales. Allí se dice que las bestias mágicas con una Inteligencia de 1 ó 2 también pueden ser entrenadas mediante esta habilidad. Puedes decidir si la habilidad también se aplica a otras criaturas de inteligencia similar.

En otros casos, como con las sabandijas, tendrás que realizar preparativos especiales, si permites que las criaturas sean empleadas como monturas. Es posible que decidas que los trasgos crían y entrenan un tipo especial de arañas monstruosas, capaces de actuar como monturas, o quizás te inventes un objeto mágico que permite a las sabandijas servir de montura mientras lo llevan puesto. También es posible que decretes que todas las sabandijas de monta han de ser infernales (a tus jugadores puede darles escalofríos la idea de sabandijas celestiales).

Montura (jinete Pequeño)	Fue	¿Vuela?	Carga
Araña monstruosa Mediana	11	—	115 lb.
Marsopa[2]	11	—	115 lb.
Perro de monta	15	—	300 lb.
Tiburón, Mediano[2]	13	—	150 lb.
Poni de guerra	15	—	300 lb.
Perro de monta infernal	15	—	300 lb.
Poni de guerra celestial	15	—	300 lb.
Murciélago terrible	17	40' (buena)	172 lb.
Tejón terrible	14	—	262 lb.
Comadreja terrible	14	—	262 lb.
Lagarto Gigante	17	—	390 lb.

[1] Una criatura capaz de volar, así como de moverse por el suelo, utiliza la capacidad de carga de la primera línea si está volando, y si no, la de la segunda línea.

[2] Sólo personajes acuáticos.

[3] Tradicionalmente, los unicornios sólo permiten que los monten mujeres humanas o elfas.

Fue: la puntuación típica de Fuerza que posee la criatura, según el *Manual de monstruos*. Las criaturas con un tamaño superior (Grande, Enorme o gargantuesco) tienen puntuaciones de Fuerza más elevadas y, por consiguiente, una capacidad de carga mayor.

¿Vuela?: la velocidad de vuelo de la criatura, en caso de que pueda volar.

Carga: el peso de la carga más pesada que es capaz de transportar la montura (el límite de la carga ligera para las monturas voladoras, o la carga máxima –el límite de la carga pesada– para las que no vuelan).

MONTURAS INTELIGENTES

Las monturas con una puntuación de inteligencia de 5 o superior se parecen más a los PNJs que a las monturas tradicionales. Debido a ello, los personajes deben realizar pruebas de Diplomacia para negociar con estas criaturas lo que están dispuesta a hacer y lo que no (consulta 'Cómo influenciar en la actitud de los PNJs', en el *Manual del jugador*). Cuando la montura y el personaje lleguen a un acuerdo, aún tendrán que realizar un entrenamiento juntos. El tiempo de este entrenamiento es igual al que se estipula en la habilidad de Trato con animales. Una montura inteligente puede exigir unos cuidados especiales, como un empleado que se dedique exclusivamente a ella, una alimentación especial, e incluso una parte de los tesoros que consiga el grupo.

LIDERAZGO Y MONTURAS

Los personajes astutos pueden intentar utilizar la dote Liderazgo para atraer a un allegado que pueda servir como montura. Esta dote no permite atraer a una montura cuya Inteligencia sea inferior a 4. Si el personaje cuenta ya con una montura especial, un familiar o un compañero animal, sufrirá un penalizador de –2 en su puntuación de Liderazgo. La tabla que aparece en la sección de 'Allegados especiales' (página 199) incluye algunas criaturas que también pueden funcionar como montura; utilízala como pauta si quiere añadir más ejemplos.

COMPAÑEROS ANIMALES

Los druidas pueden comenzar a jugar con compañeros animales, similares a los allegados, y los exploradores pueden adquirirlos más adelante. Usa las siguientes reglas generales para saber qué hacer en situaciones que pueden llegar a darse cuando los personajes tienen compañeros animales.

Aunque las descripciones de las clases del *Manual del jugador* mencionan qué animales están disponibles como compañeros, se supone que el personaje pasa la mayoría del tiempo en la zona natal de las criaturas y las trata bien. Si gran parte de su tiempo transcurre en el mar, en ciudades o en lugares de cualquier otro tipo, donde los animales no se encuentren cómodos, cabe la posibilidad de que las criaturas se marchen. Ten presente que estos seres son amigos leales, pero no mascotas ni sirvientes. No seguirán manteniéndose leales si ser amigos del personaje les exige un alto precio.

El animal sigue siendo un animal. No es una bestia mágica como un familiar o la montura del paladín. Aunque pueda haber aprendido ciertos trucos, no es más inteligente que cualquier otro animal de su especie y mantiene todos sus instintos animales. Al contrario que los allegados y se-

guidores inteligentes, los animales no pueden seguir instrucciones complejas tales como "ataca al gnoll de la varita". Un personaje puede dar una orden verbal simple, semejante a "ataca" o "ven" como acción gratuita, suponiendo que tal orden esté entre los trucos que haya aprendido el animal. Una instrucción más compleja, como decirle que ataque y señalar a un blanco concreto, es una acción estándar. Los animales no están preparados para enfrentarse a ciertas situaciones inesperadas, como combatir contra enemigos invisibles, y normalmente dudan al atacar a enemigos extraños y antinaturales como los contempladores y los cienos.

Dejado a su albedrío, un animal sigue a un personaje y ataca a criaturas que lo atacan (o que atacan al animal mismo). Para hacer algo más que esto, el animal debe aprender trucos, tal y como se describe en la habilidad de Trato con animales, en el *Manual del jugador*.

PERSONAJES ÉPICOS

Independientemente del método utilizado para llegar hasta 21.er nivel, cuando un personaje ha alcanzado ese punto se le considera un personaje épico. Los personajes de este tipo (los que poseen un nivel de personaje de 21.º o superior) se rigen por unas pautas distintas a los normales. A pesar de que continúan obteniendo casi todas las ventajas habituales por subir de nivel, algunas son reemplazadas por beneficios alternativos.

Aunque en el *Manual del jugador* se establece un límite de 20 niveles, es posible que una clase avance más allá, utilizando las reglas de esta sección. También es factible elevar el nivel de clase de una clase de prestigio más allá de 10.º nivel, pero sólo si el nivel de personaje de quien pretende hacerlo es ya 20.º o superior. No es posible elevar el nivel de clase de una clase con menos de 10 niveles más allá del máximo estipulado, independientemente del nivel de personaje que posea quien tenga intención de hacerlo.

Bonificador épico de salvación: la salvación base de un personaje no aumenta tras haber alcanzado un nivel de personaje de 20.º. Sin embargo, recibe un bonificador épico acumulativo de +1 en todos los TS cada nivel par por encima de 20.º, como muestra la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos. En otras palabras, un personaje épico tendrá un bonificador épico de +1 en todos los TS en 22.º nivel, uno de +2 en nivel 24.º, y así sucesivamente.

Bonificador épico de ataque: del mismo modo, el ataque base de un personaje no aumenta tras haber alcanzado un nivel de personaje de 20.º. Sin embargo, recibe un bonificador épico acumulativo de +1 en todas las tiradas de ataque cada nivel impar por encima de 20.º, como muestra la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos.

Puntos de experiencia: esta columna de la tabla 6–19: experiencia y beneficios épicos según el nivel, muestra los PX totales que son necesarios para obtener un nivel de personaje en particular. Para personajes multiclase, los puntos de experiencia determinan el nivel total del personaje, no los niveles de clase individuales.

Aunque la tabla 6–19 sólo muestra los puntos de experiencia totales hasta el 30.º nivel, puedes calcular los puntos de experiencia necesarios para alcanzar el 31.er nivel y superiores. Simplemente añade el nivel actual multiplicado por 1.000 PX a los puntos de experiencia que hacían falta para alcanzar el nivel que le personaje tiene ahora. Por ejemplo, alcanzar el 31.er nivel requeriría 30 × 1.000 PX (ó 30.000 PX) + 435.000 PX, lo cual hace un total de 465.000 PX.

Rangos máximos en una habilidad de clase: el número máximo de rangos que un personaje puede tener en una habilidad de clase es igual a su nivel de personaje +3.

Rangos máximos en una habilidad transclásea: en el caso de las habilidades transcláseas, el número máximo de rangos es la mitad del máximo para las habilidades cláseas.

Dotes: cada personaje gana una dote en cada nivel divisible por tres (21.º, 24.º, 27.º, etc.). Ten presente que estas dotes se añaden a cualquier dote adicional que se otorguen en las descripciones de las clases que hay más adelante.

Incrementos de característica: al ganar cualquier nivel divisible por cuatro (20.º, 24.º, 28.º, etc.), un personaje incrementa su puntuación en una de sus características en 1 punto. El jugador elige qué puntuación de característica incrementa.

Para los personajes multiclase, los incrementos de característica y las dotes se ganan de acuerdo con el nivel total de personaje, no el nivel de clase. Así, un mago de 13.er nivel/guerrero de 11.º, es un personaje de 24.º nivel y puede elegir tanto una dote como un incremento en la puntuación de característica.

RASGOS DE CLASE ÉPICOS

Debido a que el *Manual del jugador* sólo contiene información sobre el avance hasta el 20.º nivel en cualquiera de las clases, esta sección expande la progresión de los rasgos de clase para cada clase mas allá de dicho límite. Muchos, pero no todos, los rasgos de clase continúan acumulándose después del 20.º nivel. Las siguientes directrices describen cómo funcionan las progresiones de las clases épicas de esta sección.

- Como dijimos anteriormente, los bonificadores de salvación base y ataque base no aumentan después de 20.º nivel. Esa es la razón de que no haya tablas para esas clases. En su lugar, dirígete a la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos para calcular los bonificadores épicos con que cuenta el personaje en los TS y los ataques.
- Más allá de 20.º nivel, un personaje continúa ganando DG y puntos de habilidad de la forma habitual.
- En general, cualquier rasgo de clase que se base en el nivel que un personaje posee en dicha clase como parte de una fórmula matemática (como la aptitud de imposición de manos del paladín, la CD para resistir el puñetazo aturdidor de un monje o una prueba de conocimiento de bardo realizada por un miembro de esta clase), continúa incrementándose usando el nivel de clase que tenga el personaje en la fórmula. Un paladín de 22.º nivel con Carisma 20 (bonificador +5) puede realizar una imposición de manos de (22 × 5) 110 puntos de golpe al día. La CD para resistir el puñetazo aturdidor de un monje de 24.º nivel será de 10 + 12 (la mitad del nivel del monje) + el modificador de Sab del monje. Un bardo de 30.º nivel añadirá su modificador de Int + 30 en las pruebas de conocimiento de bardo.
- Cualquier rasgo de una clase de prestigio que calcule una CD para salvación usando el nivel de clase (como el ataque mortal del asesino) debería añadir solamente la mitad de los niveles de clase del personaje por encima del 10.º nivel. De esta manera, el ataque mortal de un asesino de 24.º nivel

TABLA 6–18: BONIFICADORES DE SALVACIÓN Y ATAQUE ÉPICOS

Nivel de personaje	Bonificador épico de salvación	Bonificador épico de ataque
21.º	+0	+1
22.º	+1	+1
23.º	+1	+2
24.º	+2	+2
25.º	+2	+3
26.º	+3	+3
27.º	+3	+4
28.º	+4	+4
29.º	+4	+5
30.º	+5	+5

TABLA 6–19: EXPERIENCIA Y BENEFICIOS ÉPICOS SEGÚN EL NIVEL

Nivel de personaje	PX	Rangos máx. en habs. de clase	Rangos máx. en habs. transcláseas	Dotes	Incrementos en puntua. de caract.
21.º	210.000	24	12	8.º	—
22.º	231.000	25	12-1/2	—	—
23.º	253.000	26	13	—	—
24.º	276.000	27	13-1/2	9.º	6.º
25.º	300.000	28	14	—	—
26.º	325.000	29	14-1/2	—	—
27.º	351.000	30	15	10.º	—
28.º	378.000	31	15-1/2	—	7.º
29.º	406.000	32	16	—	—
30.º	435.000	33	16-1/2	11.º	—
+1	+1.000 PX × nivel actual	+1	+1/2	+1 cada 3	+1 cada 4

tendría una CD para la salvación de 27 + el modificador de Inteligencia (10 + nivel de clase hasta 10.º + 1/2 de los niveles de clase por encima de 10.º).

- Para los lanzadores de conjuros, el nivel de lanzador continúa elevándose después del 20.º nivel. De modo que un mago de 23.º nivel es un lanzador de conjuros de 23.º nivel, mientras que un paladín de 24.º nivel es un lanzador de conjuros de 12.º nivel (la mitad de su nivel de clase). Sin embargo, los conjuros diarios no aumentan después del 20.º nivel.
- Los poderes de familiares, monturas especiales y siervos infernales, continúan aumentando según sus amos ganan niveles, siempre y cuando estén basados en una fórmula que incluya el nivel de lanzador.
- Cualquier rasgo de clase que se incremente o acumule como parte de un esquema repetido (como el ataque furtivo del pícaro o el número de veces diarias que un bárbaro puede entrar en furia) continúan incrementándose o acumulándose al mismo ritmo después del 20.º nivel. Un pícaro de 27.º nivel añade +14d6 de daño a sus ataques furtivos. Un bárbaro de 32.º nivel puede entrar en furia nueve veces al día. Una excepción a esta regla es cualquier progresión de dotes adicionales concedida como rasgo de clase. Si consigues dotes adicionales como parte de los rasgos de clase (como las dotes que ganan los guerreros y los magos), éstas no se incrementan en los niveles épicos. En su lugar, estas clases ganan dotes adicionales a un ritmo diferente (descrito más adelante en cada clase).
- Además de los rasgos de clase que se mantienen desde los niveles no épicos, cada clase obtiene una dote adicional cada dos, tres, cuatro o cinco niveles después del 20.º nivel. Este beneficio aumenta la progresión de rasgos de cada clase, porque no todas ellas mejoran sus rasgos de clase a partir del 20.º nivel. Esas dotes adicionales se añaden a la dote que todos los personajes obtienen cada tres niveles (según la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en el *Manual del jugador*).
- Un personaje no gana ningún rasgo de clase nuevo después de 20.º nivel. Los rasgos de clase cuya progresión disminuye o termina antes del 20.º nivel (como el ataque desarmado del monje) y los que tienen una lista limitada de opciones (como las aptitudes especiales del pícaro) no mejoran al obtener niveles épicos. Asimismo, los rasgos de clase que se obtienen en un solo nivel (como el movimiento rápido del bárbaro) no aumentan.

Añadir una segunda clase

Cuando un personaje épico con una sola clase gana un nivel, puede elegir entre incrementar el nivel de su clase actual o seleccionar una clase nueva a 1.er nivel. Se siguen aplicando las reglas habituales para los personajes multiclase del *Manual del jugador*, pero los personajes épicos deben tener en cuenta las reglas de progresión épica.

El personaje épico obtiene las habilidades cláseas, competencias en armas y armaduras, conjuros y demás rasgos de clase de la nueva clase, así como el DG apropiado. Además, el personaje consigue los puntos de habilidad normales de la nueva clase. Igual que con el multiclase normal, añadir una segunda clase no confiere algunos de los beneficios de un personaje de 1.er nivel, incluyendo los puntos de golpe máximos para el primer DG, cuadruplicar los puntos de habilidad a primer nivel, equipo y dinero inicial, o un compañero animal.

Un personaje épico no gana el ataque y la salvación base que se obtienen normalmente cuando se añade una segunda clase. En su lugar, el personaje épico usa la progresión de ataque y salvación épica mostrada de la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos.

BÁRBARO ÉPICO

El bárbaro épico es terrorífico de contemplar. La encarnación de la rabia misma, este furioso guerrero puede hacer pedazos a sus oponentes con una facilidad que causa pavor.

Dado de golpe: d12.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 4 + modificador de Int.

Furia bárbara: el bárbaro épico gana un uso de la furia al día cada cuatro niveles después del 20.º (7/día en 24.º, 8/día 28.º, y así sucesivamente).

Sentido de las trampas (Ex): los bonificadores del bárbaro épico aumentan en +1 cada tres niveles por encima del 18.º (+7 en 21.º, +8 en 24.º, y así sucesivamente).

Reducción del daño (Ex): la reducción del daño que posee el bárbaro épico aumenta en 1 punto cada tres niveles por encima del 19.º (6/— en 22.º, 7/- en 25.º, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el bárbaro épico adquiere una dote adicional cada cuatro niveles por encima de 20.º (24.º, 28.º, y así sucesivamente).

BARDO ÉPICO

La música del bardo épico puede conmover incluso a la más cruel y desalmada criatura, o inspirar a sus aliados a las más altas cotas de fuerza y valentía.

Dado de golpe: d6.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 6 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un bardo es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un bardo no se incrementa después del 20.º nivel. El bardo no aprende conjuros adicionales.

Música de bardo: el bardo no obtiene nuevos efectos de la música de bardo por sus rangos en Interpretar.

Conocimiento de bardo: el bardo añade su nivel de clase + el modificador de Inteligencia en todas las pruebas de conocimiento de bardo, como se hace habitualmente.

TRAS EL TELÓN: UN LÍMITE PARA LOS ATAQUES Y SALVACIONES

¿Por qué no se incrementan el ataque y la salvación base después de 20.º nivel? Obviamente, por razones de juego.

Si el ataque base continuara aumentando, todos los personajes acabarían teniendo tantos ataques por asalto que las partidas se ralentizarían hasta decir basta. Y lo que es peor, sólo los primeros ataques serían significativos, porque el descenso en los bonificadores de los últimos ataques haría que éstos no tuviesen oportunidad alguna de impactar. Por esta razón, las reglas establecen un tope en el ataque base del personaje, ya que éste determina el número de ataques por asalto que puede realizar. Después del 20.º nivel, tu ataque base ya no aumenta. Ganas bonificadores épicos y otros bonificadores a tu tirada de ataque, pero éstos ya no aumentan tu ataque base, y por lo tanto, no te otorgan ataques adicionales.

Este límite no se aplica al ataque base derivado estrictamente de los DG de un monstruo. Por ejemplo, un titán con 21 DG usando las reglas de progresión de monstruos del *Manual de monstruos*, tiene un ataque base de +21. De modo que ésta es otra limitación: un ataque base alto nunca otorga a una criatura más de cuatro ataques con cualquier arma usando la opción de ataque completo. Otros efectos (como armas con la aptitud especial 'veloz', ciertas dotes y aptitudes de clase como la progresión especial del monje en ataques desarmados) pueden otorgar acciones o ataques adicionales que excedan este límite. Pero no importa lo alto que sea el ataque base que una criatura consiga, nunca podrá realizar más de cuatro ataques con ese arma usando una acción de ataque completo.

El límite para la salvación base es también una decisión tomada por razones de juego. Hasta 20.º nivel, las salvaciones base progresan a diferente ritmo (salvaciones "buenas" contra "malas"; consulta la tabla 3–1, en el *Manual del jugador*). Si esa progresión continuase, la diferencia entre las salvaciones base de un personaje aumentaría hasta tal punto que dos situaciones distintas con la misma CD, podrían suponer dos amenazas de magnitudes muy diferentes. Por ejemplo, la diferencia entre una tirada de salvación buena y una mala, para un personaje de 60.º nivel, sería de 12 puntos (+32 contra +20). Añádele los bonificadores por puntuaciones de característica elevadas y los objetos mágicos que el personaje probablemente tenga, y puedes esperar que la diferencia sea aún mayor. Esto conduce a situaciones donde un personaje tendría éxito en una salvación de Fortaleza con un resultado de 2 o más, pero tendría que conseguir un 20 para superar una de Reflejos contra la misma CD. Por este motivo, las salvaciones base no se incrementan después del 20.º nivel, sino que las salvaciones épicas se incrementan a un ritmo fijo para todos los personajes épicos.

Dotes adicionales: el bardo épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º nivel (23.º, 26.º, y así sucesivamente).

Infundir valor (Sb): la bonificación del bardo épico al usar esta habilidad aumenta en +1 cada 6 niveles por encima del 20.º (26.º, 32.º, etc.)

CLÉRIGO ÉPICO

En un mundo típico, el clérigo épico es uno de los servidores de élite de su deidad. En un grupo de aventureros, suele ser el sólido centro del grupo, proporcionando poder y ayuda a sus compañeros.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un clérigo es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un clérigo no aumenta después de 20.º nivel.

Expulsar o reprender muertos vivientes: utiliza el nivel de clase del clérigo para determinar el muerto viviente más poderoso afectado por una prueba de expulsar o reprender y el daño de expulsión que sufre, del modo habitual.

Dotes adicionales: el clérigo épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º. (23.º, 26.º, y así sucesivamente).

DRUIDA ÉPICO

El druida épico es un gran símbolo del poder del mundo natural, capaz de concentrar a las fuerzas primordiales de los elementos para que cumplan sus órdenes.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 4 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un druida es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un druida no aumenta después del 20.º nivel.

Compañero animal: el druida puede tener un numero máximo de compañeros animales igual al doble de su nivel de clase, como es habitual.

Forma salvaje (Sb): el druida puede utilizar esta aptitud para adquirir la forma de un animal, una vez adicional al día cada cuatro niveles después del 18.º nivel (7/día en 22.º, 8/día en 26.º, y así sucesivamente). La aptitud del druida para convertirse en elemental mediante la forma salvaje no mejora.

Dotes adicionales: el druida épico obtiene una dote adicional cada cuatro niveles después del 20.º.

EXPLORADOR ÉPICO

Ya se trate del astuto protector de la naturaleza o del cazador a sangre fría del débil, el explorador épico es uno con las tierras salvajes, moviéndose con gracia mortal y mente aguda a través del mundo natural.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 6 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un explorador es igual a la mitad de su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un explorador no aumenta después del 20.º nivel.

Enemigo predilecto (Ex): el explorador épico gana un enemigo predilecto adicional, y los bonificadores contra una categoría de enemigos predilectos aumentan en +2 cada cinco niveles por encima del 20.º (6.º enemigo en 25.º, 7.º enemigo en 30.º, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el explorador épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º nivel (23.º, 26.º).

GUERRERO ÉPICO

El guerrero épico es una máquina de combate, un maestro en más maniobras de batalla que cualquier otro personaje en el juego. Más que un simple esgrimidor de espadas, el guerrero épico sabe cómo vencer a sus oponentes en cualquier arena.

Dado de golpe: d10

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el guerrero épico obtiene una dote adicional cada dos niveles después del 20.º nivel (22.º, 24.º, 26.º, y así sucesivamente).

HECHICERO ÉPICO

El hechicero épico ha perfeccionado su habilidad arcana natural hasta niveles míticos, pero la necesidad de alcanzar un poder aún mayor nunca cesa.

Dado de golpe: d4.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un hechicero es igual a su nivel de clase. El número de conjuros diarios de un hechicero no aumenta después del 20.º nivel. El hechicero no aprende conjuros adicionales.

Familiares: el familiar del hechicero épico continua aumentando en poder. Cada dos niveles posteriores a 20.º (22.º, 24.º, y así sucesivamente), el bonificador de armadura natural del familiar y su Inteligencia aumentan ambos en +1. La resistencia a conjuros del familiar es igual al nivel de clase del amo +5. En 21.er nivel, y nuevamente cada diez niveles por encima del 21.º, el familiar gana el beneficio de la dote épica Conjuro de familiar, para un sortilegio que elija su amo.

Dotes adicionales: el hechicero épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º (23.º, 26.º, y así sucesivamente).

MAGO ÉPICO

Para un mago épico, el conocimiento es poder, y la búsqueda del conocimiento nunca termina. Los secretos de una magia aún más grande y la creación de artefactos tientan al mago épico, quien persigue esos secretos a través de los planos.

Dado de golpe: d4.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Conjuros: el nivel de lanzador de un mago es igual a su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un mago no aumenta después del 20.º nivel. Cada vez que el mago obtiene un nuevo nivel, aprende dos nuevos conjuros de cualquier nivel que pueda lanzar (según su nuevo nivel).

Familiares: el familiar del mago continua aumentando en poder. Cada dos niveles posteriores a 20.º (22.º, 24.º, 26.º, y así sucesivamente), el bonificador de armadura natural del familiar y su Inteligencia aumentan ambos en +1. La resistencia a conjuros del familiar es igual al nivel de clase del amo +5. En 21.er nivel, y nuevamente cada 10 niveles por encima del 21.º, el familiar gana el beneficio de la dote épica Conjuro de familiar, para un sortilegio que elija su amo.

Dotes adicionales: el mago épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º (23.º, 26.º, y así sucesivamente).

MONJE ÉPICO

El monje épico ha adquirido un paz interior con la que personajes menores no podrían ni soñar. Su velocidad, poder, gracia y fuerza son inigualables para los seres mortales.

Dado de golpe: d8.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 4 + modificador de Int.

Bonificador de CA (Ex): el modificador a la Clase de Armadura de un monje cuando vaya sin armadura se incrementa en +1 cada cinco niveles después del 20.º (+5 en 25.º, +6 en 30.º, y así sucesivamente).

Impacto sin arma: el daño del impacto sin arma de un monje no se incrementa después de 16.º nivel.

Ataque aturdidor: utiliza el nivel de clase del monje cuando determines la CD para resistir este ataque, como es habitual.

Bonificador a la velocidad sin armadura: cuando no lleva armadura, la velocidad del monje épico se incrementa en 10' cada tres niveles por encima del 18.º (+70' en 21.º, +80' en 24.º, y así sucesivamente).

Impacto *ki* (Sb): la aptitud de impacto *ki* del monje no se incrementa automáticamente con el nivel de clase del monje después del 16.º nivel.

Plenitud corporal (Sb): el monje épico puede curar hasta el doble de su nivel de clase en puntos de golpe, como es habitual.

Paso abundante (Sb): utiliza el nivel de clase de monje para determinar el nivel de lanzador efectivo en esta aptitud, como habitualmente.

Alma diamantina (Ex): la resistencia contra conjuros del monje épico es igual a su nivel de clase +10, como es habitual.

Palma temblorosa (Sb): utiliza el nivel de clase del monje cuando determines la CD para resistir este ataque, como es habitual.

Cuerpo vacío (Sb): utiliza el nivel de clase del monje cuando determines la duración de este efecto, como es habitual.

Dotes adicionales: el monje épico obtiene una dote adicional cada cinco niveles después del 20.º nivel (25.º, 30.º, y así sucesivamente).

PALADÍN ÉPICO

El paladín épico se encuentra en el frente de batalla contra el caos y la maldad del mundo, brillando como un faro de esperanza para todos los que combaten a favor del bien.

Dado de golpe: d10.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 2 + modificador de Int.

Imposición de manos (Sb): cada día, el paladín épico puede curar un número de puntos de golpe igual a su bonificador por Carisma (si lo tiene) por su nivel de clase, como siempre.

Castigar al mal (Sb): el paladín épico añade su nivel de clase al daño de cualquier ataque de castigar al mal, como siempre. Puede castigar una vez adicional al día cada cinco niveles superiores a 20.º (6/día en 25.º, 7/día en 30.º, y así sucesivamente)

Expulsar muertos vivientes (Sb): el paladín expulsa muertos vivientes como un clérigo de tres niveles menos, como es habitual.

Conjuros: el nivel de lanzador de un paladín es igual a la mitad de su nivel de clase, como es habitual. El número de conjuros diarios de un paladín no aumenta después de 20.º nivel.

Montura especial: la montura de un paladín épico continua creciendo en poder. Cada cinco niveles después del 20.º (25.º, 30.º, 35.º, y así sucesivamente), la montura especial adquiere +2 DG adicionales, su armadura natural se incrementa en +2, su ajuste de fuerza aumenta en +1 y su inteligencia se eleva en +1. La resistencia a conjuros de la montura es igual al nivel de clase del paladín +5.

Quitar enfermedad (*St*): el paladín épico puede utilizar *quitar enfermedad* una vez adicional por semana cada tres niveles por encima del 18.º (7/semana en 21.º, 8/semana en 24.º, y así sucesivamente).

Dotes adicionales: el paladín épico obtiene una dote adicional cada tres niveles después del 20.º.

PÍCARO ÉPICO

El pícaro épico es un ladrón y un tramposo, un detector de trampas y un embustero. Sus habilidades son legendarias y las historias de sus audacias lo son aún más. Si das crédito a sus relatos, no hay nada que no pueda hacer.

Dado de golpe: d6.

Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 8 + modificador de Int.

Ataque furtivo: el daño del ataque furtivo de un pícaro épico se incrementa en +1d6 cada nivel impar (+11ds en 21.º, +12d6 en 23.º, y así sucesivamente).

Aptitudes especiales: el pícaro no obtiene aptitudes especiales de pícaro después del 19.º nivel, pero puede escoger una aptitud especial de pícaro del *Manual del jugador* (lisiar con un impacto, rodar a la defensiva, evasión mejorada, oportunismo, mente escurridiza o maestría en habilidades) en lugar de una dote adicional.

Dotes adicionales: el pícaro épico obtiene una dote adicional cada cuatro niveles después del 20.º (24.º, 28.º, y así sucesivamente).

CÓMO CREAR PERSONAJES POR ENCIMA DE 20.º NIVEL

Si quieres crear personajes de nivel superior a 20.º (o permitir a los jugadores que lo hagan), utiliza la tabla que hay a continuación para asignar un valor a sus equipos iniciales.

Nivel del personaje	Riqueza	Nivel del personaje	Riqueza
21.º	975.000 po	31.º	4.900.000 po
22.º	1.200.000 po	32.º	5.600.000 po
23.º	1.500.000 po	33.º	6.300.000 po
24.º	1.800.000 po	34.º	7.000.000 po
25.º	2.100.000 po	35.º	7.900.000 po
26.º	2.500.000 po	36.º	8.800.000 po
27.º	2.900.000 po	37.º	9.900.000 po
28.º	3.300.000 po	38.º	11.000.000 po
29.º	3.800.000 po	39.º	12.300.000 po
30.º	4.300.000 po	40.º	13.600.000 po

Limitar los objetos mágicos: de igual modo que cuando creas personajes de nivel superior a 1.º (o permites a los jugadores que lo hagan; consulta la página 199), es posible que estipules que un personaje por encima de 20.º nivel tiene una selección limitada de objetos mágicos entre los que escoger, o que sólo puede gastar un porcentaje determinado de su riqueza inicial en un único componente de su equipo.

Por ejemplo, podrías decidir que un personaje recién creado no puede adquirir un único objeto que represente más del 25% de su riqueza inicial, y no más de tres objetos adicionales que cuesten más del 10% de su riqueza inicial. Así, un personaje recién creado de nivel 22.º, que disponga de 1.200.000 po para gastar, no podría tener un objeto que costase más de 400.000 po, además de tres adicionales cuyo valor (individual) no sobrepasase las 120.000 po

MONSTRUOS COMO PERSONAJES ÉPICOS

Las reglas épicas de este apartado también son aplicables a los monstruos con niveles de personaje, utilizando el nivel efectivo de personaje de la criatura (NEP) en lugar de limitarte a sus niveles de clase. Por ejemplo, un osgo (3 DG, ajuste de nivel +2) que también es guerrero de 14.º nivel/guardia negro de 3.º, tendrá un NEP de 22 y, por lo tanto, obtendrá un bonificador al ataque y la salvación épicos.

El *Manual de monstruos* muestra los ajustes de nivel de numerosos monstruos que pueden actuar como personajes. Utilízalos para calcular los modificadores adecuados para otras razas de PJ que te gustase incluir.

DOTES ÉPICAS

Las siguientes dotes sólo están disponibles para personajes épicos. Cuando un personaje épico adquiere una nueva dote, puede escogerla de entre las que hay en el *Manual del jugador* o de las descritas a continuación.

Ataque furtivo mejorado [épica]

Tus ataques furtivos son más mortales de lo habitual.

Prerrequisito: Ataque furtivo +8d6.

Beneficio: añade +1d6 al daño de tu ataque furtivo.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Sus efectos se apilan.

Capacidad de conjuros mejorada [épica]

Puedes preparar sortilegios que sobrepasen los límites normales del lanzamiento de conjuros.

Prerrequisito: capacidad para lanzar conjuros del máximo nivel en, al menos, una clase lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, ganas un espacio de conjuro por día de cualquier nivel, hasta un nivel mayor que el nivel más alto que puedas lanzar en una clase lanzadora de conjuros en particular. Por ejemplo, si esta dote la escoge un mago de 21.er nivel, puede ganar un espacio de conjuro de mago de cualquier nivel hasta el 10.º. El personaje debe poseer la puntuación de característica requerida (10 + nivel del conjuro) para poder lanzar cualquier sortilegio almacenado en ese espacio. Si, además, cuenta con un modificador de característica lo suficientemente elevado como para obtener uno o más conjuros adicionales de ese nivel, también ganará el sortilegio adicional para ese nivel de conjuro.

Esta dote no proporciona la aptitud de lanzar conjuros a una clase que no disponga ya de ella. Un personaje debe usar el espacio de conjuro en una clase en la que ya pueda lanzar los sortilegios de nivel máximo (Por ejemplo, un explorador de 5.º nivel/hechicero de 22.º, no podría añadir un espacio de conjuro para explorador, ya que no puede lanzar conjuros del nivel máximo de dicha clase. Debe añadir el espacio de conjuro a sus sortilegios de hechicero).

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces.

Conjuro de familiar [épica]

Tu familiar puede lanzar un conjuro.

Prerrequisito: Int 25 (si tu lanzamiento de conjuros se basa en la Inteligencia) o Car 25 (si tu lanzamiento de conjuros se basa en el Carisma).

Beneficio: escoge un conjuro que conozcas de 8.º nivel o menor, como *relámpago zigzagueante* o *círculo de muerte*. Ahora, tu familiar puede usar ese conjuro una vez al día como una aptitud sortílega, con un nivel de lanzador igual al que tú poseas. No puedes conferir un conjuro a tu familiar si el conjuro tiene un componente material que cuesta más de 1 po o cuesta PX.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que adquieras esta dote, puedes conferir a tu familiar una aptitud sortílega diferente o incrementar una vez al día el uso de la misma aptitud sortílega.

Conocimiento de conjuros [épica]

Añades dos conjuros arcanos adicionales a tu repertorio.

Prerrequisito: capacidad de lanzar sortilegios del máximo nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos.

Beneficio: aprendes dos nuevos sortilegios arcanos de cualquier nivel, hasta el más alto que puedas lanzar. Esta dote no te otorga espacios adicionales para conjuros.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces.

Crítico arrollador [épica]

Elige un tipo de arma cuerpo a cuerpo, como una espada larga o una gran hacha. Con ese arma infliges más daño en un impacto crítico.

Prerrequisitos: Fue 23, Ataque poderoso, Crítico mejorado (con el arma que vas a elegir), Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (con el arma que vas a elegir).

Beneficio: cuando utilizas el arma que has seleccionado, infliges +1d6 puntos de daño extra si impactas con un golpe crítico. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, añade en su lugar +2d6 puntos de daño extra, y si el multiplicador de crítico es ×4, añade +3d6 puntos de daño bonificado (los seres que son inmunes a los golpes críticos no se ven afectados por esta dote).

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan, se aplican a un arma diferente en cada ocasión.

Enemigo predilecto mejorado [épica]

Prerrequisitos: cinco o más enemigos predilectos.

Beneficio: añade +1 a los bonificadores de las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia, y a las tiradas de daño contra todos tus enemigos predilectos.

Especial: esta dote se puede adquirir varias veces. Sus efectos se apilan.

Expulsión planaria [épica]

Puedes expulsar o reprender ajenos.

Prerrequisitos: Sab 25, Car 25, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: puedes expulsar o reprender ajenos como si fuesen muertos vivientes. Un ajeno tiene una resistencia efectiva contra expulsión igual a la mitad de su resistencia a conjuros (redondeando hacia abajo).

Si puedes expulsar muertos vivientes, expulsas (o destruyes) a todos los ajenos malignos y reprendes (o comandas) a todos los ajenos que no sean malignos. Si puedes reprender muertos vivientes, reprendes (o comandas) a todos los ajenos malignos y expulsas (o destruyes) a todos los ajenos que no sean malignos.

Forma salvaje elemental mejorada [épica]

Puedes adoptar la forma de una variedad de elementales mayor de lo habitual.

Prerrequisitos: Sab 25, aptitud para asumir la forma salvaje de un elemental.

Beneficio: tu aptitud para adquirir la forma salvaje de un elemental se amplia para abarcar todas las criaturas elementales (no sólo elementales de agua, aire, fuego y tierra) de cualquier tamaño que puedas adoptar cuando te transformas en animal mediante la forma salvaje. Por ejemplo, si habitualmente eres capaz de convertirte en un animal de tamaño Enorme, gracias a la forma salvaje, ahora puedes asumir la forma de una criatura elemental Enorme. Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales de la criatura cuya forma adoptas.

Normal: sin esta dote, sólo puedes asumir la forma salvaje de un elemental Pequeño, Mediano o Grande de agua, aire, fuego o tierra.

Gran castigo [épica]

Tus ataques de castigar son mucho más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Car 25, aptitud de castigar (del rasgo de clase o el poder de domino concedido).

Beneficio: cuando realices un ataque de castigar con éxito, añade dos veces el nivel apropiado al daño (en lugar de sólo tu nivel).

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan (recuerda que dos duplicaciones equivalen a una triplicación, y así sucesivamente).

Inspiración perdurable [épica]

Tus canciones continúan inspirando a los aliados mucho después de que tus palabras se desvanezcan.

Prerrequisitos: Interpretar (una cualquiera) 25 rangos, rasgo de clase música de bardo.

Beneficio: los efectos de tus aptitudes para inspiración con tu música de bardo duran 10 veces más tiempo del normal, después de que hayas dejado de cantar. Esto no tiene efecto sobre aptitudes de inspiración que no posean duración después de que hayas dejado de cantar (como inspirar gran aptitud).

Metamagia mejorada [épica]

Puedes lanzar conjuros usando dotes de metamagia más fácilmente de lo habitual.

Prerrequisitos: cuatro dotes metamágicas, Conocimiento de conjuros 30 rangos.

Beneficio: el espacio de conjuro que debes emplear para lanzar un sortilegio metamágico es un nivel inferior al habitual (hasta un mínimo de un nivel por encima del normal). Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro acelerado como un sortilegio tres niveles superior al normal, en lugar de cuatro niveles mayor.

Esta dote no tiene efecto sobre dotes metamágicas cuyo que requieren un espacio de conjuro de 1 nivel por encima del habitual, o que ni siquiera necesitan un espacio de conjuro superior.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan, aunque no puedes reducir nivel de ningún espacio para conjuros metamágicos por debajo de un nivel más del habitual.

Puñetazo aturdidor mejorado [épica]

Prerrequisitos: Des 19, Sab 19, Ataque sin armas mejorado, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: suma +2 a la CD de tu ataque aturdidor.

Especial: esta dote se puede adquirir varias veces. Sus efectos se apilan.

Rabia terrorífica [épica]

Mientras estás empleando tu furia, provocas el pánico en tus oponentes.

Prerrequisitos: Intimidar 25 rangos, furia 5/día.

Beneficio: mientras estás haciendo uso de tu furia, cualquier enemigo que te vea debe realizar una salvación de Voluntad enfrentada con una prueba tuya de Intimidar o estará despavorido (si sus DG son inferiores a tu nivel de personaje) o estremecido (si sus DG igualan o superan hasta el doble tu nivel de personaje) durante 4d6 asaltos. Un enemigo cuyos DG estén por encima del doble de tu nivel de personaje no se verá afectado por esta dote.

TRAS EL TELÓN: CÓMO CREAR UNA PROGRESIÓN ÉPICA

Las clases del juego D&D están equilibradas desde el 1.º nivel hasta el 20.º, pero continuar la progresión de poder de cada clase a partir de 20.º nivel sin más, terminaría desequilibrando el sistema de juego. Esto se debe a que no todos los rasgos de clase siguen mejorando o aumentando después del nivel 20.º. Por ejemplo, muchas de las aptitudes especiales del monje se adquieren únicamente a cierto nivel y no mejoran tras ese punto.

Esa es la razón por la que todas las clases cuentan con una progresión de dotes adicionales, además de algunos rasgos de clase que sí aumentan o mejoran. En algunos casos, como el del guerrero, esta progresión de dotes adicionales es, prácticamente, el único rasgo de clase de que se dispone en los niveles épicos, por ello se adquiere con mucha velocidad (una dote cada nivel). Para otros casos, como el del monje o el pícaro, esta progresión de dotes es tan sólo una parte de los beneficios de clase y, por lo tanto, es mucho más lenta (una dote cada cuatro niveles).

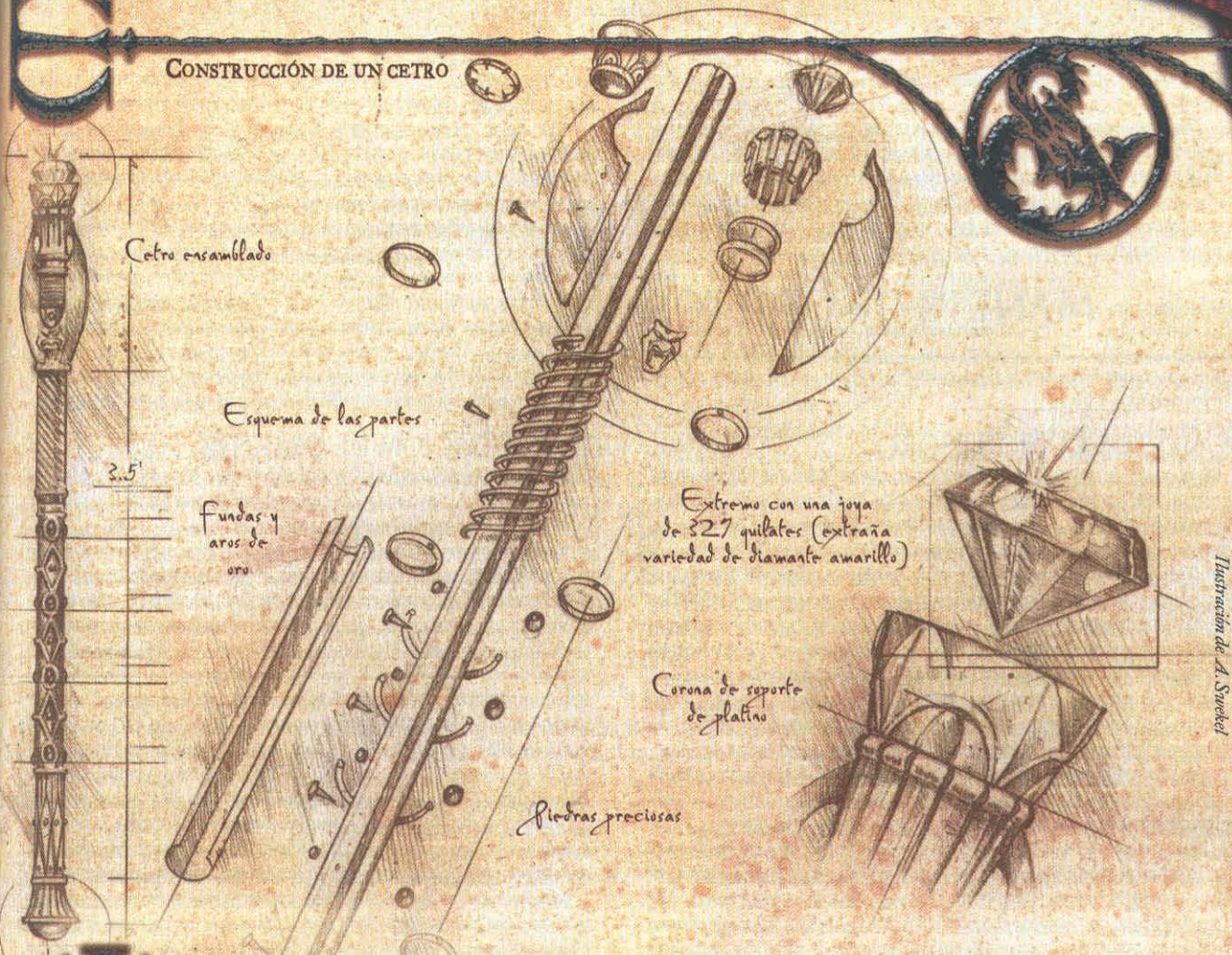


Ilustración de A. Swekel

Toda campaña legendaria tendrá a los objetos mágicos como auténticas señas de identidad, algo que la hará distinta del resto. Se encuentran entre los tesoros acumulados por un monstruo derrotado, o arrebatados a un enemigo caído y a veces, los crean los propios personajes. Los objetos mágicos, el más valioso y codiciado tipo de tesoro que un aventurero pueda encontrar, conceden habilidades a un personaje que nunca podría haber conseguido de otra forma, o complementan sus capacidades actuales de maneras sorprendentes. Algunos objetos mágicos incluso tienen inteligencia y podrían ser considerados como PNJs por derecho propio.

Los objetos mágicos se dividen en categorías: armaduras, armas, anillos, bastones, cetros, pociones, rollos de pergamino, varitas y objetos maravillosos. Además, algunos de esos objetos están malditos o son inteligentes. Por último, unos pocos objetos mágicos son tan raros y poderosos que se considera que pertenecen a una categoría propia: artefactos. Por su parte, los artefactos se clasifican en menores (extremadamente raros, pero no excepcionales) o mayores (cada uno es único y extremadamente poderoso).

Armaduras y escudos: las armaduras (incluyendo los escudos) proporcionan al portador una protección mágica mejorada. Algunos de estos objetos otorgan alguna capacidad que va más allá de la simple mejora de la CA. Un personaje que lleve una *coraza de etereidad* +2 no sólo estará protegido por esta armadura mágicamente mejorada (bonificador de mejora +2 a la CA) sino que además podrá transformar su cuerpo en una forma etérea.

Armas: las armas están encantadas con una gran variedad de poderes de combate y también mejoran casi siempre las tiradas de ataque y daño del portador. Un *hacha de guerra enana congeladora* añade un +3 a las tiradas de ataque y de daño y también inflige 1d6 puntos adicionales de daño por frío.

Anillos: un anillo es una banda circular de metal que se lleva en el dedo (no más de dos anillos por portador) y que contiene un poder sortílego (a menudo un poder continuo que afecta al portador). Un *anillo de tres deseos* tiene 3 rubíes, cada uno con el poder necesario para conceder al portador un único *deseo*, mientras que un *anillo de invisibilidad* permite que su portador se vuelva invisible un número ilimitado de veces.

Bastones: un bastón posee varios efectos de conjuro diferentes (muchas veces relacionados). Por ejemplo, un *bastón de iluminación* es un palo largo de plata, adornado con rayos de sol. Posee la aptitud de producir luz de numerosas formas distintas que varían desde un suave efecto de *luces danzantes* hasta la potente luz brillante de un conjuro de *explosión solar*. Un bastón recién creado posee 50 cargas, y cada vez que se usa agota una o más de ellas.

Cetros: un cetro es un objeto único en forma de vara que tiene un poder especial que no se parece al de ningún conjuro conocido. El *cetro del poder señorial*, por ejemplo, puede transformarse en diferentes armas presionando un botón, así como convertirse en una escalera, un ariete y más cosas.

Pociones: una poción es un elixir con un efecto sortílego que afecta sólo a quien la bebe. Por ejemplo, una *poción de forma gaseosa* es un líquido purpúreo y aceitoso dentro de un vial de cristal cubierto de escarcha. Permite a un personaje disolverse en una suave niebla y colarse entre las rendijas.

Rollos de pergamino: un rollo de pergamino es un conjuro mágicamente inscrito sobre un papel o pergamino de forma que pueda ser usado más tarde. Un pergamino de *luz abrasadora* permite a un clérigo lanzar *luz abrasadora* una vez, como si hubiera preparado el conjuro él mismo, con la excepción de que todos los efectos basados en el nivel (como pueden ser el alcance o el daño) se basan en el nivel del creador del pergamino, no en el nivel del lanzador.

Varitas: una varita es un palito imbuido con el poder de lanzar un conjuro específico. La *varita de proyectiles mágicos* es un arma muy útil para un mago o hechicero. Una

varita recién creada posee 50 cargas, y cada vez que se usa agota una o más de ellas.

Objetos maravillosos: entre estos objetos se incluyen joyas, herramientas, libros, ropajes mágicos y muchas cosas más. Podemos encontrar desde objetos inocuos como un *sombrero de disfraz*, que permite al portador adoptar la apariencia de otros, hasta el monstruoso *aparato de Kwalish*, una construcción metálica con apariencia de cangrejo que los personajes pueden conducir y controlar desde dentro.

MANEJO DE OBJETOS MÁGICOS

Deberías tener en cuenta la siguiente información cuando trates con objetos mágicos.

PONERLOS COMO TESORO

La inclusión de objetos mágicos como parte de un tesoro es una tarea vital para el DM. También es tarea difícil y delicada. Puede ser tentador el ofrecer objetos poderosos o particularmente interesantes demasiado pronto o demasiado a menudo. Un reducido número de DMs cometen el error opuesto al ser demasiado tacaños y dar muy pocos objetos mágicos. Un solo objeto extremadamente poderoso puede arruinar toda una campaña, pero si los PJs no obtienen suficientes objetos mágicos, no serán lo suficientemente poderosos para enfrentarse a retos que han sido preparados para personajes de su nivel. Las tablas de tesoro (páginas 52-53) fueron diseñadas para ayudarte en este empeño (consulta el apartado 'Objetos mágicos aleatorios', en la pág. 216). Sin embargo, alguna vez querrás dar a tus jugadores objetos que hayas escogido personalmente por adaptarse de forma especial a sus personajes. No tengas reparos en hacer esto cada vez con más frecuencia a medida que adquieras experiencia como DM y, sobre todo, a medida que te familiarices con lo que los objetos mágicos pueden o no pueden hacer.

Recuerda que los objetos mágicos pueden ser usados y, probablemente lo serán, por los PNJs que los posean. Si un jefe orco tiene un *espada larga +2* entre los objetos de su tesoro, lo más probable es que la use en ese combate final con el campeón de los PJs. Las criaturas como la medusa o el lamasu podrían ser capaces de utilizar un *collar de adaptación*, e incluso un dragón puede beberse una poción.

APARIENCIA

La mayoría de los objetos mágicos se introducirán en la campaña formando parte de un tesoro encontrado por los PJs. Cuando encuentren un objeto nuevo, debes describírselo. Describir un objeto mágico a los jugadores de manera verbal requiere un pequeño esfuerzo suplementario por tu parte. No debes decir: "Ves una *espada corta +2* y una *varita de telaraña* sobre la mesa"; eso da demasiada información. Teóricamente, un personaje no puede saber qué bonificador tiene un arma mágica sólo con mirarla y tampoco puede saber el conjuro de la varita por su forma. Incluso si pudiera identificar un objeto de esta manera, eso sólo debería pasar porque has decidido conscientemente incorporar al juego la aptitud para hacerlo.

Tienes tres posibilidades a la hora de describir objetos mágicos:

Los objetos mágicos parecen mundanos: los objetos mágicos no parecen ser nada especial. Sólo un *detectar magia* o un jugador suspicaz/curioso/afortunado (consulta 'Prueba y error', más adelante) permite a un PJ descubrir que el palo que ha estado utilizando como rascador para la espalda en realidad es un *bastón de los magos*. La parte positiva de este método es que los jugadores siempre examinan con curiosidad todo lo que encuentran. La negativa puede ser que los jugadores *siempre* examinen con curiosidad todo lo que encuentren, malgastando gran parte de su tiempo en este menester. También corres el peligro de hacer que los objetos mágicos sean poco atractivos porque simplemente no son nada que valga la pena ver.

Los objetos mágicos se distinguen: los objetos mágicos brillan y laten con poder, y están cubiertos de runas, gemas y artesanía ornamentada. En este tipo de campaña un tanto llamativa, la apariencia suele tener una relación directa con el poder del objeto. Las espadas mágicas brillan, y las que son particularmente poderosas (incrustadas con gemas o talladas completamente a partir de una sola piedra preciosa) brillan mucho más. La apariencia del objeto también puede dar una pista sobre sus poderes. Una *varita de manos ardientes* podría estar tallada en cedro o palo de rosa y grabada con un dibujo de algo que arde realizado en pan de oro. Las *botas de velocidad* podrían llevar bordada la imagen de un corredor en cada uno de sus lados. La parte positiva de esta aproximación es que el objeto mágico siempre parece espectacular y maravilloso. La negativa es que también se vuelve muy obvio, hasta el punto de ser ostentoso.

Los objetos mágicos pueden tener cualquier apariencia: los objetos mágicos varían de apariencia, desde aquellos que pasan desapercibidos hasta los que tienen un aire exótico (éste es el método por defecto; los objetos mágicos descritos en este capítulo han sido tratados de esta manera). Algunas veces un gran poder permanece escondido dentro de una forma modesta. Otras veces, los objetos indican su función o nivel de poder de manera obvia. Esta aproximación caso por caso tiene las ventajas e inconvenientes de los dos métodos anteriores y permite centrar los distintos niveles de detalle cuando y donde quieras.

IDENTIFICACIÓN DE OBJETOS

Cuando los PJs encuentren objetos mágicos que formen parte de un tesoro, van a tener la necesidad de suponer qué hacen. Para identificar objetos mágicos existen los métodos siguientes.

Prueba y error: ésta suele ser, a menudo, la primera aproximación que un grupo de PJs intenta una vez que cree haber encontrado un objeto mágico. Es una parte divertida en cualquier juego. Sin acceso a conjuros que te digan lo que hace un objeto, los PJs tienen libertad para experimentar. Esto suele comportar que los PJs intenten utilizar el objeto. "Me pongo el anillo y salto arriba y abajo, aleteando con mis brazos", podría decir un jugador. Si sucede que el objeto es un *anillo de volar*, entonces el experimento (y la buena intuición) deberían ser recompensados. O el jugador podría ponerse ese mismo anillo y preguntar si siente algo especial. En este caso, un DM podría decir: "Sientes que la cabeza no te pesa y el estómago te tira hacia arriba", o incluso: "Sientes tus pies particularmente ligeros". Permite pequeños experimentos con objetos que normalmente queden consumidos completamente. Un sorbo de una poción, por ejemplo, podría ser suficiente para dar al personaje una ligera noción o alguna pista sobre su función.

Un estudio detallado de un objeto podría proporcionar alguna información. Una palabra de mando podría estar inscrita en letras diminutas en la parte interior de un anillo, o un diseño en forma de pluma podría indicar que permite volar al usuario. En tal caso, una prueba de Buscar (CD 15 o quizás 20) debería revelar la pista.

También podrías permitir a un personaje que efectúe una prueba de Conocimiento de conjuros o de Saber (arcano) (CD 30) para determinar si puede sintonizar con los poderes del objeto, o si recuerda haber leído sobre él en sus estudios. Los PJs podrían querer consultar a bardos, sabios o lanzadores de conjuros de nivel alto que pudieran ser capaces de identificar los objetos, ya sea a través de la utilización de conjuros, por conocimientos y experiencias previas, o mediante la investigación. También podrían averiguar algunos detalles o rumores sobre la historia del objeto. Este tipo de consultores, por supuesto, siempre quieren algo a cambio de la información.

Conjuros: obviamente, la forma más fácil de que los personajes discernan si un objeto es mágico o no es usar *detectar magia*. Este conjuro también puede utilizarse para saber algo sobre el objeto. Cuando se centra sobre un objeto, puede determinar la escuela del conjuro o conjuros embebidos en él, así como la potencia del aura que emite el objeto (que depende del nivel de lanzador). Cuando un personaje utilice *detectar magia* sobre un objeto mágico, la información que le proporciones a menudo servirá de pista a un jugador avispado para identificar el objeto. Por este motivo, sé siempre muy claro acerca de la escuela del conjuro y el nivel del lanzador (consulta la descripción del conjuro en el capítulo 11 del *Manual del jugador* para los detalles).

Los conjuros de *identificar* y *analizar esencia mágica* suministran mucha más información. Consulta sus descripciones en el *Manual del jugador*.

Explicación del DM: finalmente, podrías abreviar y decirle a los jugadores qué es el objeto. Esto está bien, particularmente en las situaciones en las que un objeto añade un bonificador a las acciones que un PJ está haciendo en ese momento. Un PJ que utilice una *espada corta +2*, por ejemplo, terminará notando en qué cantidad la espada le está ayudando y acabará determinando su bonificador. Utiliza esta opción si te resulta muy molesto el tener que añadir mentalmente un +2 a todas las tiradas de ataque y daño que el personaje hace con ese objeto (para él) no identificado.

Objetos mágicos y *detectar magia*

Cuando *detectar magia* identifica la escuela de magia de un objeto mágico, esta información se refiere a la escuela del conjuro situado dentro de la poción, rollo de pergamino o varita, o a los prerrequisitos dados para el objeto. La descripción de cada objeto proporciona la potencia de su aura y la escuela a la que pertenece.

Para los objetos que crees tú mismo, si se da más de un conjuro como prerrequisito, utiliza el de nivel más alto. Si no se incluyen conjuros entre los prerrequisitos, utiliza las siguientes guías por defecto:

Naturaleza del objeto	Escuela
Armadura u objeto de protección	Abjuración
Armas u objetos ofensivos	Evocación
Bonificador a una puntuación de característica, prueba de habilidad, etc.	Transmutación

UTILIZAR LOS OBJETOS

Si quieres utilizar un objeto mágico debes activarlo, aunque muchas veces la activación simplemente comporta algo tan simple como ponerse un anillo en el dedo. Algunos objetos, una vez puestos, funcionan de manera constante. En la mayoría de los casos, utilizar un objeto requiere una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad. Por su parte, los objetos de finalización de conjuros son tratados igual que los conjuros en una situación de combate, y por ello provocan ataques de oportunidad.

La activación de un objeto mágico es una acción estándar a menos que la descripción del objeto indique otra cosa. Sin embargo, el tiempo de lanzamiento de un conjuro es también el tiempo requerido para activar el mismo poder en un objeto, tanto si es un rollo de pergamino, una varita o un par de botas, a menos que la descripción del objeto especifique lo contrario.

Las cuatro maneras de activar objetos mágicos son:

Finalización de conjuro: éste es el modo de activación para los rollos de pergamino. Un rollo de pergamino es un conjuro casi terminado. Los preparativos han sido hechos por el lanzador por lo que no se necesita un tiempo previo de preparación como el necesario para el lanzamiento de conjuros de la manera normal. Sólo queda por realizar la última parte del lanzamiento (las palabras, gestos finales o cosas por el estilo), que suele ser corta y sencilla. Para utilizar un objeto de finalización de conjuro de forma segura, un personaje tiene que tener el nivel suficiente en la clase adecuada para poder lanzar ese conjuro. Si no puede lanzar el conjuro, existe la posibilidad de que cometa un error (consulta 'Percances con rollos de pergamino', en la pág. 243, para las posibles consecuencias). La activación de un objeto de finalización de conjuro es una acción estándar que provoca un ataque de oportunidad, de la misma manera que lo hace el lanzar un conjuro.

Desencadenante de conjuro: la activación de un objeto desencadenante de conjuro es similar a la de los de finalización de conjuro pero más simple. No se necesita ningún gesto o terminación de conjuro, sólo un conocimiento especial del personaje en las artes mágicas y la pronunciación de una única palabra. Esto significa que, si un mago empuña un objeto desencadenante de conjuro (como un bastón o una varita) y éste almacena un conjuro de mago, sabe cómo usarlo; más aún, cualquiera que tenga un cierto conjuro en su lista sabe cómo usar un objeto desencadenante de conjuro que lo almacene. Esto pasaría incluso con un personaje que aún no fuera capaz de lanzarlo, como un paladín de 3.er nivel. El usuario deberá averiguar, sin embargo, qué conjuro está almacenado en el objeto antes de activarlo. La activación de un objeto desencadenante de conjuro es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Palabra de mando: si ni la descripción del objeto ni la naturaleza de su tipo indican un método de activación, supón que se necesita una palabra de mando para activarlo. La activación por palabra de mando simplemente quiere decir que un personaje pronuncia la palabra y entonces el objeto se activa. No es necesario ningún otro conocimiento especial.

La palabra de mando es como la llave que abre la cerradura imaginaria del objeto. Puede ser una palabra común como "Vibrante", "Cuadrado", o "Caballo", pero, en estos casos, el que sujeta el objeto corre el riesgo de activar el objeto accidentalmente si pronuncia la palabra durante una conversación normal. Mucho más a menudo, la palabra de mando es alguna palabra sin sentido aparente o una palabra o frase en un antiguo idioma que ya no se utilice. La activación de un objeto mágico por palabra de mando es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

A veces la palabra de mando necesaria para activar un objeto está escrita en el mismo objeto. De vez en cuando, puede estar oculta dentro de una pauta o diseño grabado sobre éste, esculpida en su interior o construida dentro de él, o el objeto puede indicar alguna pista para descubrir la palabra de mando. Por ejemplo, si la palabra de mando es "Rey", el objeto podría tener la imagen de un rey o una corona grabada en su superficie. Una versión más difícil de la misma pista podría ser la del nombre del rey del lugar, en el tiempo de la creación del objeto. En este caso el personaje deberá hacer algo de investigación histórica para identificar el nombre.

Las habilidades de Saber (arcano) o Saber (historia) pueden ser útiles para identificar palabras de mando o descifrar pistas relacionadas con ellas. Se necesita una prueba con éxito (CD 30) para averiguar la palabra de mando buscada. Si la prueba falla, el éxito en una segunda prueba (CD 25) podría dar alguna pista.

Los conjuros *identificar* y *analizar esencia mágica* revelan palabras de mando.

Activación por uso: para activar este tipo de objeto sólo se necesita usarlo. El personaje deberá beber una poción, blandir una espada, interponer un escudo para desviar un golpe en combate, mirar a través de unas lentes, esparcir el polvo, llevar un anillo o ponerse un sombrero. La activación por uso normalmente es fácil de entender y se explica por sí misma.

Muchos objetos de activación por uso forman parte de los que suele llevar puestos el personaje. Objetos de funcionamiento continuo, como una *capa de resistencia* o una *diadema del intelecto*, casi siempre son objetos que uno lleva puestos. Unos pocos, como la *perla de poder*, sencillamente deben estar en posesión del personaje (sobre su persona, no en casa ni en un baúl bajo llave). Sin embargo, algunos objetos hechos para ser llevados, como un *anillo de invisibilidad*, también deben ser activados. Aunque esta activación requiere a veces de una palabra de mando (ver más arriba), normalmente quiere decir que se desea mentalmente su activación. La descripción del objeto suele establecer si en tales casos se necesita una palabra de mando.

A menos que se diga lo contrario, activar un objeto mágico de activación por uso o es una acción estándar o no es ni siquiera una acción, y no provoca ataques de oportunidad a menos que su uso implique realizar una acción que provoque un ataque de oportunidad por ella misma, como correr con botas mágicas a través de un área amenazada. Si la utilización del objeto necesita que pase un tiempo antes de que el efecto mágico se produzca (como beber una poción o ponerse o quitarse un anillo o sombrero), entonces la activación por uso es una acción estándar. Si la activación del objeto se produce al utilizarlo y no requiere un tiempo adicional (tal como blandir una espada mágica imbuida con un bonificador de mejora), la activación por uso no es ni siquiera una acción.

La activación por uso no significa que si utilizas el objeto sabes automáticamente qué puede hacer. No basta sólo con ponerse un *anillo de salto* para que se active inmediatamente. Debes saber (o al menos intuir) qué puede hacer el objeto y después utilizarlo de la manera adecuada para su activación, a menos que los efectos del objeto se produzcan automáticamente, como al beber una poción o blandir una espada.

TAMAÑO Y OBJETOS MÁGICOS

Al encontrar algún tipo de ropaje, joya o armadura mágica, la mayor parte de las veces el tamaño no debería ser un problema. Muchas vestimentas mágicas están hechas para que se puedan ajustar fácilmente o se ajusten mágicamente por sí mismas al portador. Como regla general, el tamaño no debe evitar que personajes con sobrepeso, personajes de uno u otro sexo o personajes de diferentes tipos utilicen objetos mágicos. No se debería penalizar a los jugadores por escoger un personaje mediano o por decidir que su personaje sea especialmente alto.

Sólo di: "No se ajusta" si hay una buena razón. Las capas hechas específicamente por los engreídos y narcisistas elfos drow podrían ser utilizadas sólo por los elfos. Los enanos podrían hacer objetos que pudieran sólo ser utilizados por personajes de tamaño o forma enana para evitar que puedan ser utilizados contra ellos. Tales objetos deberían ser la excepción y no la regla.

El tamaño de las armas y las armaduras: las armas y armaduras que se encuentren de forma aleatoria tienen un 30% de posibilidades de ser Pequeñas (01-30), un 60% de posibilidades de ser Medianas (31-90), y un 10% de posibilidades de ser de cualquier tamaño que decida el DM (91-100).

OBJETOS MÁGICOS EN EL CUERPO

Muchos objetos mágicos necesitan ser llevados por cualquier personaje que desee emplearlos o beneficiarse de sus propiedades. Una criatura cuyo cuerpo tenga forma humanoide puede llevar hasta 12 objetos mágicos a la vez. No obstante, cada uno de esos objetos deberá llevarse en una parte concreta del cuerpo, o sobre ella.

Un cuerpo con forma humanoide puede llevar equipo mágico en el que se encuentre un objeto de cada uno de los siguientes grupos, según el lugar del cuerpo en el que hay que ponerse el objeto:

- Una diadema, filacteria, sombrero o yelmo en la cabeza
- Un par de lentes o gafas sobre los ojos
- Un amuleto, broche, medallón, collar, presea o escarabeo alrededor del cuello
- Un atuendo, vestidura o camisa en el torso
- Una túnica o una armadura en el cuerpo (sobre un atuendo, vestidura o camisa)
- Un cinturón alrededor de la cintura (sobre una túnica o una armadura)
- Una capa, toga o manto sobre los hombros (sobre una túnica o una armadura)
- Un par de brazales o de brazaletes en los brazos o en las muñecas
- Un guante, un par de guantes o un par de guanteletes en las manos
- Un anillo en cada mano (o dos anillos en una mano)
- Un par de botas o de zapatos en los pies

Desde luego, un personaje puede llevar o poseer todos los objetos del mismo tipo que desee. Puede tener una bolsa repleta de anillos mágicos, por ejemplo, pero sólo puede beneficiarse de los efectos de dos anillos a la vez. Si se pone un tercer anillo, no funciona. Esta regla general se aplica a cualquier intento de "doblar" objetos mágicos; por ejemplo, si un personaje se pone otra capa mágica sobre una que ya esté llevando, los poderes de la segunda no funcionan.

Algunos objetos mágicos, como un *collar de bolas de fuego*, pueden llevarse puestos o transportarse sin ocupar espacio en el cuerpo del personaje. En las descripciones de los objetos se indica cuándo poseen dicha propiedad.

TS CONTRA LOS PODERES DE OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos producen conjuros o efectos sortílegos. Para hacer un TS contra un conjuro o un efecto sortílego procedente de un objeto mágico, la CD es siempre 10 + el nivel del conjuro o efecto + el bonificador de característica de la puntuación de característica mínima necesaria para lanzar ese nivel de conjuro. Por ejemplo, la CD de un conjuro de 2.º nivel sería 10 + 2 (por ser de 2.º nivel) + 1 (por necesitar al menos un 12 en la puntuación de característica relevante para lanzar un conjuro de 2.º nivel): un total de 13.

Los bastones son una excepción a esta regla. Considera el TS como si el lanzador lanzara el conjuro, incluyendo el nivel del lanzador y todos los modificadores a la CD de la salvación. Por ejemplo, si Devis el bardo desencadena *hechizar persona* de un *bastón hechizador*, tendrá una CD de salvación de 14 debido a que Devis tiene 17 en Carisma. Si Mialee la maga desencadena *hechizar persona* del mismo bastón, posee una CD de 16 debido a que su puntuación de Inteligencia es 18 y tiene la dote Soltura con una escuela de magia (encantamiento).

La mayoría de las descripciones de los objetos mágicos dan la CD de los TS contra los diversos efectos, especialmente cuando el efecto no tiene un equivalente exacto en un conjuro (haciendo así que su nivel sea difícil de determinar de otra manera).

DAÑAR OBJETOS MÁGICOS

Un objeto mágico no necesita hacer un TS a no ser que esté desatendido, sea el objetivo específico de un efecto, o su portador saque un 1 natural en su salvación. Los objetos mágicos deberían obtener siempre un TS contra los conjuros que pudieran dañarlos (incluso contra ataques contra los que normalmente un objeto mundano no tuviera la oportunidad de salvar). Los objetos mágicos utilizan el mismo bonificador a los TS para todas las salvaciones, no importa de qué tipo sean (Fortaleza, Reflejos o Voluntad). El bonificador a los TS de un objeto mágico es igual a 2 + la mitad del nivel del lanzador (redondeado hacia abajo). Por ejemplo, una *linterna de revelación*, con un nivel del lanzador de 5, tiene un bonificador en la salvación de Reflejos de +4 si se encuentra dentro del radio de acción de una *bola de fuego*, y un bonificador en la salvación de Fortaleza de +4 si alguien intenta *desintegrarla*. Las únicas excepciones a esto son los objetos mágicos inteligentes, que hacen salvaciones de Voluntad basándose en sus propias puntuaciones de Sabiduría.

Los objetos mágicos, a no ser que se especifique lo contrario, sufren daño de la misma forma que un objeto normal del mismo tipo. Un objeto mágico dañado continúa funcionando, pero si es destruido pierde todo su poder.

REPARAR OBJETOS MÁGICOS

Algunos objetos mágicos (sobre todo las armas mágicas y los escudos) sufren daños en el transcurso de una aventura. No cuesta más reparar un objeto mágico con la aptitud de Arte que lo que cuesta reparar su equivalente no mágico. El conjuro de *integrar* también puede reparar un objeto mágico, si no está roto del todo.

OBJETOS INTELIGENTES

Algunos objetos mágicos, particularmente las armas, tienen su propia inteligencia. Sólo los objetos mágicos permanentes (o sea, los que no tienen un sólo uso o los que no tienen cargas) pueden ser inteligentes. Esto significa que las pociones, rollos de pergamino y varitas, entre otros objetos, nunca son inteligentes.

Por lo general, menos de un 1% de los objetos mágicos poseen inteligencia. Úsalos con moderación en tu campaña, puesto que requieren más trabajo de parte del jugador y del DM.

Consulta 'Objetos inteligentes', en la pág. 268, para más información.

OBJETOS MALDITOS

Algunos objetos están malditos: o bien han sido fabricados incorrectamente o bien han sido corrompidos por fuerzas ajenas. Los objetos malditos pueden ser peligrosos para el usuario o simplemente pueden ser objetos normales con pequeños defectos, un requisito inconveniente o un comportamiento impredecible. Los objetos generados aleatoriamente están malditos un 5% de las veces. Si deseas incluir objetos mágicos defectuosos y/o peligrosos en tu campaña, consulta 'Objetos malditos', en la pág. 272, para más información.

CARGAS, DOSIS Y USOS MÚLTIPLES

Muchos objetos, particularmente las varitas y los bastones, tienen limitado su poder por el número de cargas que almacenan. Normalmente, los objetos cargados suelen tener como máximo 50 cargas. Si se encuentra un objeto de este tipo como parte aleatoria de un tesoro, tira un d%, y divide por 2 para determinar el número de cargas restantes (redondeado hacia abajo, mínimo 1). Si el objeto tiene un número máximo de cargas posibles distinto de 50, tira de forma aleatoria para determinar cuántas cargas quedan. Por ejemplo, un *anillo de tres deseos* aleatorio tiene 1d3 *deseos*.

Los precios listados son siempre para objetos cargados hasta el máximo (cuando se crea un objeto, está totalmente cargado). Para un objeto que no tiene valor cuando sus cargas se agotan (lo que sucede con casi todos los objetos con cargas), el valor de un objeto parcialmente usado es proporcional al número de cargas que le quedan. Una varita con 20 car-

VARIANTE: NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

De la misma manera que te puedes inventar nuevos conjuros y monstruos para tus campañas, también puedes inventarte nuevos objetos mágicos. De la misma forma que un PJ lanzador de conjuros puede investigar un nuevo conjuro, un PJ puede ser capaz de inventar una nueva clase de objeto mágico; y de la misma manera que has de tener cuidado con los nuevos conjuros, también debes tener cuidado con los objetos mágicos nuevos.

Utiliza las descripciones de los objetos mágicos de este capítulo como ejemplos que te sirvan de base para nuevos objetos mágicos. Un nuevo objeto mágico necesita toda la información que posean objetos mágicos similares ya existentes, incluyendo, seguramente, el tipo de activación, el tiempo de activación y el nivel del lanzador. También deberías estar preparado para determinar el valor de mercado de un nuevo objeto mágico, incluso de uno que los PJs simplemente se encuentren, por si acaso un personaje quiere venderlo o duplicarlo.

gas, por ejemplo, vale un 40% del precio de una varita totalmente cargada (con 50 cargas). Para un objeto que tiene alguna utilidad además de la de sus cargas, sólo se basa parte del valor del objeto en el número de cargas que le quedan (a discreción del DM).

Algunos objetos, como las flechas, palitos de incienso, pizcas de polvo mágico y pociones, son de un solo uso y reemplazables. Estos objetos se encuentran a menudo en juegos o grupos. Por ejemplo, es común encontrarse con una bolsa con más de una pizca de *polvo de desaparición*, o un frasco con múltiples dosis de 1 oz. de una *poción de curar heridas leves*. Este tipo de objetos aparecen valorados y medidos en las tablas aleatorias de manera individual, pero puedes permitir más de un objeto de ese tipo cuando te salgan. Por ejemplo, si en el tesoro se indica que aparecen tres objetos mágicos menores y obtienes *incienso de meditación* en la primera tirada, podrías decidir que los tres objetos son palitos de incienso. Este tipo de asignación produce tesoros más lógicos y hallazgos más útiles para los aventureros.

DESCRIPCIONES DE OBJETOS MÁGICOS

En las siguientes secciones, cada tipo general de objeto mágico, como armaduras y pociones, dispone de una descripción a grandes rasgos seguida de las descripciones de los objetos específicos.

Las descripciones generales incluyen notas sobre activación, generación aleatoria y otros materiales. La CA, dureza, puntos de golpe y la CD para romper se listan para los ejemplos usuales de algunos tipos de objetos mágicos. En la CA se da por supuesto que el objeto está desatendido e incluye un penalizador –5 por la Destreza efectiva del objeto de 0. Si una criatura sujeta el objeto, utiliza el modificador de Destreza de la criatura en vez del penalizador –5.

Algunos objetos individuales, sobre todo aquellos que simplemente almacenan sortilegios y nada más, no obtienen descripciones completas. Simplemente consulta la descripción del conjuro en el *Manual del jugador* para los detalles, modificados por la forma del objeto (poción, rollo de pergamino, varita y demás). Supón que el conjuro se lanza al nivel mínimo requerido para lanzarlo, a menos que escojas aumentarlo por alguna razón (lo que aumenta el coste del objeto; consulta la tabla 7–33: cómo estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos). La principal razón para hacerlo mayor, desde luego, sería la de incrementar el poder del conjuro. Esta decisión es común para los conjuros que dependen del nivel, como una *bola de fuego*, para la cual el daño lo es todo, o *convocar monstruo*, en el que la duración puede incrementar el poder del conjuro de forma espectacular.

Los objetos con descripciones completas tienen detallados sus poderes, y cada uno de los apartados siguientes estará referido de forma abreviada al final de la descripción.

- **Aura:** la mayoría de las veces, un conjuro de *detectar magia* revelará la escuela de magia asociada con el objeto mágico y la potencia del aura que éste emite. Esta información (cuando es aplicable) se proporciona al principio del apartado de notación como una frase, por ejemplo "transmutación fuerte". Ver la descripción del conjuro *detectar magia* en el *Manual del jugador* para los detalles.
- **Nivel de lanzador:** lo siguiente que se encuentra en el apartado de notación proporciona el nivel de lanzador del objeto, el cual indica su poder relativo (igual que el nivel de un lanzador de conjuros mide el poder de éste). El nivel de lanzador determina los bonificadores a los TS del objeto, así como el alcance y otros aspectos de los poderes del objeto que dependen del nivel (si es variable). También determina el nivel con el que se enfrenta el objeto si éste pudiera caer bajo el efecto de un conjuro de *disipar magia* o situación similar. Esta información se suministra con la forma "NL x", donde "NL" es una abreviatura para nivel de lanzador, y "x" es un número ordinal que representa el nivel de lanzador en sí.

  Para las pociones, rollos de pergamino y varitas, el creador puede imponer el nivel de lanzador para el objeto hasta cualquier número lo suficientemente grande como para poder lanzar el conjuro almacenado y no más grande que su propio nivel de lanzador. Por ejemplo, a 5.º nivel, Mialee podría inscribir un rollo de pergamino de *invisibilidad* a un nivel de lanzador 3 (haciendo que dure 3 minutos), un nivel de lanzador 4 (4 minutos), o un nivel de lanzador 5 (5 minutos). Para otros objetos mágicos, el nivel de lanzador está determinado por el objeto en sí mismo. En este caso, el nivel de lanzador del creador debe ser al menos tan elevado como el mínimo nivel de lanzador del objeto (y los prerrequisitos podrían imponer un mínimo mayor al nivel del creador).
- **Prerrequisitos:** se deben cumplir ciertos requisitos para que un personaje cree un objeto. Estos incluyen dotes, conjuros y requisitos varios, como el nivel, alineamiento, y la raza o clase. Los prerrequisitos para la creación de un objeto se proporcionan inmediatamente después del nivel de lanzador del objeto.

  Cuando un conjuro es un prerrequisito, éste puede ser obtenido mediante un personaje que haya preparado el conjuro (o que sepa el conjuro, en el caso de hechiceros o bardos), a través del uso de un objeto mágico de finalización de conjuro o desencadenante de conjuro, o mediante una aptitud sortílega que produzca el efecto sortílego deseado. Por cada día que transcurra en el proceso de creación, el creador debe gastar un objeto de finalización de conjuro (como un rollo de pergamino) o una carga de un objeto desencadenante de conjuro (como una varita), si alguno de estos objetos es utilizado para suplir el prerrequisito.

  Es posible que más de un personaje coopere en la creación de un objeto, con cada participante supliendo uno o más de los prerrequisitos. En algunos casos, la cooperación podría ser incluso necesaria, como cuando un personaje sabe algunos de los conjuros requeridos para crear un objeto y el otro personaje sabe el resto.

  Si dos o más personajes cooperan para crear un objeto, deben estar de acuerdo sobre quién será considerado el creador a efectos de determinar el nivel del creador cuando sea necesario (se acepta generalmente, aunque no es obligatorio, que el personaje de nivel más alto sea considerado el creador [NdC: *como quiera que muchos efectos suelen aumentar con el nivel del creador, sería del género bobo designar como creador al de más bajo nivel*]). El personaje designado como creador paga los PX requeridos para construir el objeto.

  Normalmente, una lista de prerrequisitos incluye una dote y uno o más conjuros (o algún otro requisito añadido a la dote). Cuando dos sortilegios al final de la lista están separados por "o", se requiere uno de ellos además de cualquier otro conjuro mencionado antes de esos dos. Por ejemplo, los prerrequisitos para un *anillo de tres deseos* son "Forjar anillo, *deseo* o *milagro*", lo que significa que es necesario un *deseo* o un *milagro* además de la dote Forjar anillo.
- **Precio de mercado:** este valor en piezas de oro, suministrado a continuación de la palabra "Precio", representa el precio que se supone que tendrá que pagar un personaje que quiera comprar el objeto. El precio de mercado de un objeto que pueda ser construido mediante las dotes de creación de objeto suele ser igual al precio base más el precio de cada uno de sus componentes (materiales o PX).
- **Coste de creación:** la siguiente parte del apartado de notación es el coste en po y PX para crear el objeto, que se proporciona a continuación de la palabra "Coste". Esta información aparece sólo para los objetos con componentes (materiales o PX), lo que hace que sus precios de mercado sean mayores que sus precios base. El coste de creación incluye los costes derivados del coste base más los costes de sus componentes. Los objetos sin componentes no tienen un apartado de "Coste". Para estos, el precio de mercado y el precio base es el mismo. El coste en po es la mitad del precio de mercado y el coste en PX es 1/25 del precio de mercado.
- **Peso:** el apartado de notación para los objetos maravillosos termina con el peso del objeto. Cuando no se proporciona una cifra, el objeto no tiene un peso que valga la pena tener en cuenta (a efectos de determinar cuánto puede cargar un personaje).

NOMBRES DE OBJETOS MÁGICOS

Los objetos que almacenan conjuros (principalmente las pociones y varitas) tienen nombres que simplemente reflejan el conjuro almacenado en ellos, como una *varita de bolas de fuego* o una *poción de acelerar*. En el mundo del juego, podrían ser remplazados por nombres más sofisticados o evocadores. Que los nombres de los objetos que almacenan conjuros sean tan directos ayuda a distinguirlos de objetos más poderosos, y con nombres más interesantes, como un *bastón de poder*, la *túnica del archimago* o una *espada vengadora sagrada*.

TABLA 7–1: GENERACIÓN ALEATORIA DE OBJETOS MÁGICOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-04	01-10	01-10	Armadura y escudos (Tabla 7–2)
05-09	11-20	11-20	Armas (Tabla 7–9)
10-44	21-30	21-25	Pociones (Tabla 7–20)
45-46	31-40	26-35	Anillos (Tabla 7–17)
-	41-50	36-45	Cetros (Tabla 7–19)
47-81	51-65	46-55	Rollos de pergamino (Tabla 7–21)
—	66-68	56-75	Bastones (Tabla 7–18)
82-91	69-83	76-80	Varitas (Tabla 7–26)
92-100	84-100	81-100	Objetos maravillosos (Tablas 7–27, 7–28 y 7–29)

OBJETOS MÁGICOS ALEATORIOS

Los aventureros han matado al malvado liche y ahora campan a sus anchas por la antigua tumba. ¿Qué maravillas contiene? Bien, el DM ya ha utilizado la tabla 3—5: tesoro (página 52), algunos de cuyos resultados le llevan a utilizar la tabla 7–1: generación aleatoria de objetos mágicos, un poco más abajo (una buena razón para preparar siempre los montones de tesoro por anticipado). El capítulo 3 también contiene referencias a tesoros como objetos mágicos menores, intermedios y mayores. Los tesoros mágicos menores son ligeramente valiosos, los tesoros mágicos intermedios son los más normales (con un valor unas 10 ó 12 veces mayor que uno menor) y los tesoros mayores representan los grandes botines (con un valor aproximado, de media, de cuatro veces el de un tesoro intermedio).

Sigue este procedimiento para generar un objeto mágico que forme parte de un tesoro:

1. Cuando la tabla 3–5 indique un tesoro mágico menor, intermedio o mayor, utiliza la tabla 7–1: generación aleatoria de objetos mágicos, para determinar qué tipo específico de objeto mágico es (como un rollo de pergamino, varita o arma). Opcionalmente, puedes tirar un d%: con un resultado de 01-05, consulta la tabla 7–31: objetos malditos específicos, en vez de tirar en las tablas habituales.

2. Consulta la tabla que se corresponda con el tipo de objeto indicado en el paso 1. Estas tablas producen un objeto apropiado para cada tipo (rollo de pergamino, varita, objeto maravilloso y demás) y nivel (menor, intermedio o mayor).

3. Una vez que el objeto haya sido determinado, tira un d% para ver si tiene cualidades especiales:

Varita o bastón: si el objeto es una varita o un bastón, un resultado de 01-30 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 31-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Armaduras, escudos, anillos, cetros u objetos maravillosos: si el objeto es uno de estos, un resultado de 01 indica que el objeto es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Armas de ataque a distancia: si el objeto es un arma de ataque a distancia, un resultado de 01-05 indica que el objeto es inteligente, un resultado de 06-25 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 26-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Armas de cuerpo a cuerpo: si el objeto es un arma de cuerpo a cuerpo, un resultado de 01-20 indica que el objeto irradia luz, un resultado de 21-25 indica que el objeto es inteligente, 26-35 indica que el objeto irradia luz y es inteligente, 36-50 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función, y de 51-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

4. Si el objeto tiene cargas o usos, tira aleatoriamente para determinar cuántas cargas o usos tiene (tal como se describió en 'Cargas, dosis y usos múltiples', en la página 214).

Algunas veces querrás escoger un objeto en vez de generarlo aleatoriamente. En este caso, simplemente recorre las listas hasta que encuentres uno que te guste. Fíjate que en ninguna parte de las tablas aleatorias aparece ningún tipo de artefacto (menor o mayor). Esto es deliberado: debes colocar los artefactos de forma intencionada en los sitios apropiados dentro de tu campaña.

ARMADURAS

Las armaduras mágicas son un tipo de objeto encantado común, pero también vital. En general, protegen al portador de una manera mejor que una armadura que no posea ningún encantamiento. Los bonificadores de una armadura mágica son bonificadores de mejora, nunca son superiores

TABLA 7–2: ARMADURA Y ESCUDOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto	Precio base
01-60	01-05	—	*Escudo +1*	1.000 po
61-80	06-10	—	*Armadura +1*	1.000 po
81-85	11-20	—	*Escudo +2*	4.000 po
86-87	21-30	—	*Armadura +2*	4.000 po
—	31-40	01-08	*Escudo +3*	9.000 po
—	41-50	09-16	*Armadura +3*	9.000 po
—	51-55	17-27	*Escudo +4*	16.000 po
—	56-57	28-38	*Armadura +4*	16.000 po
—	—	39-49	*Escudo +5*	25.000 po
—	—	50-57	*Armadura +5*	25.000 po
—	—	—	*Escudo/armadura +6*[1]	36.000 po
—	—	—	*Escudo/armadura +7*[1]	49.000 po
—	—	—	*Escudo/armadura +8*[1]	64.000 po
—	—	—	*Escudo/armadura +9*[1]	81.000 po
—	—	—	*Escudo/armadura +10*[1]	100.000 po
88-89	58-60	58-60	Armadura específica[2]	—
90-91	61-63	61-63	Escudo específico[3]	—
92-100	64-100	64-100	Aptitud especial y tira de nuevo[4]	—

[1] Las armaduras y escudos no pueden tener realmente bonificadores tan altos. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se les añadan aptitudes especiales. Ejemplo: una armadura +5 que también tenga la aptitud especial fortificante leve (modificador +1) es tratada como una armadura +6 a efectos del precio y por ello es valorada en 36.000 po.

[2] Tira en la tabla 7–7: armaduras específicas.

[3] Tira en la tabla 7–8: escudos específicos.

[4] Tira en la tabla 7–5: aptitudes especiales de las armaduras o en la tabla 7–6: aptitudes especiales de los escudos.

TABLA 7–3: TIPOS DE ARMADURA ALEATORIOS

d%	Armadura	Coste de la armadura[1]
01	Acolchada	+155 po
02	Cuero	+160 po
03-17	Cuero tachonado	+175 po
18-32	Camisote de mallas	+250 po
33-42	Pieles	+165 po
43	Cota de escamas	+200 po
44	Cota de mallas	+300 po
45-57	Coraza	+350 po
58	Laminada	+350 po
59	Cota de bandas	+400 po
60	Placas y mallas	+750 po
61-100	Completa	+1.650 po

[1] Añádelo al precio de mercado por el bonificador de mejora de la tabla 7—2: armadura y escudos, para determinar el precio total de mercado.

Todas las armaduras mágicas son de gran calidad (con un penalizador de armadura 1 más bajo de lo normal).

TABLA 7-4: TIPOS DE ESCUDO ALEATORIOS

d%	Escudo	Coste del escudo[1]
01-10	Broquel o rodela	+165 po
11-15	Escudo ligero de madera	+153 po
16-20	Escudo ligero de acero	+159 po
21-30	Escudo pesado de madera	+157 po
31-95	Escudo pesado de acero	+170 po
96-100	Escudo pavés	+180 po

[1] Añádelo al precio de mercado por el bonificador de mejora de la tabla 7—2: armadura y escudos, para determinar el precio total de mercado.

Todos los escudos mágicos son de gran calidad (con un penalizador de armadura 1 más bajo de lo normal).

a+5 y se apilan con los bonificadores de armadura normales (y con los bonificadores de escudo y los bonificadores de mejora de los escudos mágicos). Más aún, toda armadura mágica es también una armadura de gran calidad, por lo que los penalizadores de armadura se reducen en 1.

Además de un bonificador de mejora, la armadura puede tener aptitudes especiales, como la de resistir golpes críticos o el ayudar a esconderse al portador. Las aptitudes especiales cuentan como bonificadores adicionales a la hora de determinar el valor de mercado de un objeto, pero no mejoran la CA. Un juego de armadura no puede tener un bonificador efectivo (el de mejora más cualquier otro equivalente por aptitud especial) mayor de +10. Un juego de armadura con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador de mejora de +1.

Una armadura o un escudo pueden estar construidos de un material inusual. Tira un d%: 01-95 indica que el objeto es del tipo estándar, y 96-100 quiere decir que está hecho de una sustancia especial como la adamantita o el mithril (ver 'Materiales especiales', página 283).

La armadura siempre se crea de tal manera que, aunque ese tipo de armadura venga con botas o guanteletes, esas piezas pueden intercambiarse por otras botas o guanteletes mágicos.

Nivel de lanzador para armadura y escudos: el nivel de lanzador de un escudo o armadura mágica con una aptitud especial se da en la descripción del objeto. Para un objeto que sólo tenga bonificadores de mejora, el nivel del lanzador es tres veces el del bonificador de mejora. Si un objeto tiene a la vez un bonificador de mejora y una aptitud especial, se debe cumplimentar el mayor de los dos niveles de lanzador requeridos.

Escudos: los bonificadores de mejora del escudo se apilan con los de la armadura, por lo que un *escudo grande de acero +1* y una *cota de mallas +1* otorgan un bonificador total de +9 a la CA. Los bonificadores de mejora del escudo no cuentan como bonificadores al ataque o al daño cuando se utiliza el escudo para golpear. La aptitud especial "golpeador", sin embargo, otorga un bonificador +1 al ataque y al daño (consulta la descripción de la aptitud especial). Podrías, de hecho, construir un escudo que también actuara como un arma mágica, pero el coste por el bonificador mágico ofensivo debería ser añadido al coste del bonificador defensivo del escudo. Por ejemplo, un *broquel +1 con espinas de escudo +1* costaría 3.475 po (15 po por el broquel básico, 150 para que sea de gran calidad, 1.000 para el bonificador +1 a la CA, 10 po para las espinas, 300 para hacerlas de gran calidad, y 2.000 para hacer que las espinas sean un arma +1).

De la misma manera que sucedería con la armadura, las aptitudes especiales del escudo se suman al valor de mercado como añadidos al bonificador del escudo, aunque no mejoren la CA. Un escudo no puede tener un bonificador efectivo (el de mejora más cualquier otro bonificador equivalente por aptitud especial) mayor de +10. Un escudo con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador +1 de mejora.

Dureza del escudo y puntos de golpe: cada +1 del bonificador de mejora añade 2 a la dureza del escudo y 10 a sus puntos de golpe. Por ejemplo, un *escudo pesado de acero +3* tiene dureza 16 y 50 pg (ver la tabla 8-8 del *Manual del jugador*, para la dureza y puntos de golpe de los escudos corrientes).

Activación: normalmente un personaje se beneficia de una armadura o escudo mágico de la misma manera en que lo hace de una armadura o escudo mundanos: llevándolos. Si la armadura o el escudo tienen una aptitud especial que el usuario necesita activar (como en un escudo animado), entonces el usuario normalmente tendrá que pronunciar la palabra de mando (una acción estándar).

Generación aleatoria: para generar aleatoriamente una armadura o un escudo mágicos, primero tira en la tabla 7–2: armadura y escudos, y luego en la tabla 7–3: tipos de armadura aleatorios, o en la tabla 7–4: tipos de escudo aleatorios, según se indique. Utiliza las tablas 7–5: aptitudes especiales de las armaduras, 7–6: aptitudes especiales de los escudos, 7–7: armaduras específicas, o 7–8: escudos específicos, si también se indica. Por ejemplo, en la tabla 7–2, tirando un 94 en la columna Intermedio se indica una aptitud especial y otra tirada. La segunda tirada es un 29, lo que indica una *armadura +2*. Un resultado de 64 en la tabla 7–5: aptitudes especiales de las armaduras, indica resistente a la electricidad. Finalmente, una tirada de 44 en la tabla 7–3: tipos de armadura aleatorios, indica cota de mallas, por lo que el resultado es una *cota de mallas +2 resistente a la electricidad*.

Armaduras para criaturas inusuales: el coste de la armadura para las criaturas que no sean humanoides, así como para las criaturas que no sean ni Pequeñas ni Medianas, difiere de los valores que se dan en las tablas 7–3 y 7–4, tal como se describe en la barra lateral 'Armadura para criaturas inusuales' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*. El coste para que sea de gran calidad o para cualquier mejora mágica sigue siendo el mismo.

TABLA 7–5: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al precio base
01-20	01-05	01-03	Ilusoria	+2.700 po
26-32	06-08	04	Fortificante leve	Bonif. +1[1]
33-52	09-11	—	Resbaladiza	+3.750 po
53-72	12-14	—	De las sombras	+ 3.750 po
73-92	15-17	—	Silenciosa	+ 3.750 po
93-96	18-19	—	Resistente a conjuros (13)	Bonif. +2[1]
97	20-29	05-07	Resbaladiza, mejorada	+15.000 po
98	30-39	08-10	De las sombras, mejorada	+15.000 po
99	40-49	11-13	Silenciosa, mejorada	+15.000 po
—	50-54	14-16	Resistente al ácido	+18.000 po
—	55-59	17-19	Resistente al frío	+18.000 po
–	60-64	20-22	Resistente a la electricidad	+18.000 po
–	65-69	23-25	Resistente al fuego	+18.000 po
–	70-74	26-28	Resistente al sonido	+18.000 po
–	75-79	29-33	Fantasmal	Bonif. +3[1]
–	80-84	34-35	De invulnerabilidad	Bonif. +3[1]
–	85-89	36-40	Fortificante moderada	Bonif. +3[1]
–	90-94	41-42	Resistente a conjuros (15)	Bonif. +3[1]
–	95-99	43	Salvaje	Bonif. +3[1]
–	–	44-48	Resbaladiza, mayor	+37.750 po
–	–	49-53	De las sombras, mayor	+37.750 po
–	–	54-58	Silenciosa, mayor	+37.750 po
–	–	59-63	Resistente al ácido, mejorada	+42.000 po
–	–	64-68	Resistente al frío, mejorada	+42.000 po
–	–	69-73	Resistente a la electricidad, mejorada	+42.000 po
–	–	74-78	Resistente al fuego, mejorada	+42.000 po
–	–	79-83	Resistente al sonido, mejorada	+42.000 po
–	–	84-88	Resistente a conjuros (17)	Bonif. +4[1]
–	–	89	De etereidad	+49.000 po
–	–	90	De controlar muertos vivientes	+49.000 po
–	–	91-92	Fortificante intensa	Bonif. +5[1]
–	–	93-94	Resistente a conjuros (19)	Bonif. +5[1]
–	–	95	Resistente al ácido, mayor	+66.000 po
–	–	96	Resistente al frío, mayor	+66.000 po
–	–	97	Resistente a la electricidad, mayor	+66.000 po
–	–	98	Resistente al fuego, mayor	+66.000 po
–	–	99	Resistente al sonido, mayor	+66.000 po
100	100	100	Tira de nuevo dos veces[2]	—

[1] Añádelo al precio de mercado por el bonificador de mejora de la tabla 7–2: armadura y escudos, para determinar el precio total de mercado.

[2] Si sale una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si salen dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Descripciones de las aptitudes especiales de las armaduras y de los escudos mágicos

La mayoría de las armaduras y escudos mágicos sólo tienen bonificadores de mejora, pero estos objetos también pueden tener las aptitudes especiales detalladas aquí. Una armadura o un escudo con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador de mejora +1.

Animado: si se le ordena, un escudo animado flota dentro de un radio de 2' del portador, protegiéndolo como si éste lo estuviera utilizando, pero dejando libres sus dos manos. Un escudo sólo protege a un personaje a la vez. Un personaje con un escudo animado sigue sufriendo los penalizadores asociados al uso de un escudo, como los de armadura, fallo de conjuro arcano, y no tener competencia en él.

Transmutación fuerte. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*. Precio: bonificador +2

Atrapaflechas: un escudo con esta aptitud atrae hacia sí las armas a distancia. Tiene un bonificador de desvío de +1 contra las armas a distancia porque los proyectiles y las armas arrojadizas se lanzan hacia él.

TABLA 7–6: APTITUDES ESPECIALES DE LOS ESCUDOS

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al precio de mercado
01-20	01-10	01-05	Atrapaflechas	Bonif. +1[1]
21-40	11-20	06-08	Golpeador	Bonif. +1[1]
41-50	21-25	09-10	Cegador	Bonif. +1[1]
51-75	26-40	11-15	Fortificante leve	Bonif. +1[1]
76-92	41-50	16-20	Desviaflechas	Bonif. +2[1]
93-97	51-57	21-25	Animado	Bonif. +2[1]
98-99	58-59	—	Resistente a conjuros (13)	Bonif. +2[1]
—	60-63	26-28	Resistente al ácido	+18.000 po
–	64-67	29-31	Resistente al frío	+18.000 po
–	68-71	32-34	Resistente a la electricidad	+18.000 po
–	72-75	35-37	Resistente al fuego	+18.000 po
–	76-79	38-40	Resistente al sonido	+18.000 po
–	80-85	41-46	Fantasmal	Bonif. +3[1]
–	86-95	47-56	Fortificante moderado	Bonif. +3[1]
–	96-98	57-58	Resistente a conjuros (15)	Bonif. +3[1]
–	99	59	Salvaje	Bonif. +3[1]
–	–	60-64	Resistente al ácido, mejorado	+42.000 po
–	–	65-69	Resistente al frío, mejorado	+42.000 po
–	–	70-74	Resistente a la electricidad, mejorado	+42.000 po
–	–	75-79	Resistente al fuego, mejorado	+42.000 po
–	–	80-84	Resistente al sonido, mejorado	+42.000 po
–	–	85-86	Resistente a conjuros (17)	Bonif. +4[1]
–	–	87	De controlar muertos vivientes	+49.000 po
–	–	88-91	Fortificante intenso	Bonif. +5[1]
–	–	92-93	Reflectante	Bonif. +5[1]
–	–	94	Resistente a conjuros (19)	Bonif. +5[1]
–	–	95	Resistente al ácido, mayor	+66.000 po
–	–	96	Resistente al frío, mayor	+66.000 po
–	–	97	Resistente a la electricidad, mayor	+66.000 po
–	–	98	Resistente al fuego, mayor	+66.000 po
–	–	99	Resistente al sonido, mayor	+66.000 po
100	100	100	Tira de nuevo dos veces[2]	—

[1] Añádelo al precio de mercado por el bonificador de mejora de la tabla 7–2: armadura y escudos, para determinar el precio total de mercado.

[2] Si sale una aptitud especial dos veces, sólo cuenta una. Si salen dos versiones de la misma aptitud especial, utiliza la mejor.

Además, cualquier proyectil o arma arrojadiza destinado a un objetivo situado a 5' o menos del portador del escudo abandonará su objetivo original para golpear a éste (si el portador tiene cobertura total con respecto al atacante, el proyectil o el arma arrojadiza no se desvían). Es más, los que ataquen al portador con armas a distancia ignorarán cualquier posibilidad de fallo que pudiera aplicarse normalmente. Los proyectiles y armas arrojadizas que tengan un bonificador de mejora más alto que el bonificador a la CA base del escudo no son desviados hacia el portador (pero el bonificador de CA incrementado del escudo sigue aplicándose contra estas armas). El portador activa esta aptitud con una palabra de mando y puede desactivarla repitiendo la misma palabra.

Abjuración moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de entropía*. Precio: bonificador +1

Cegador: un escudo con este encantamiento centellea con una luz brillante hasta dos veces por día si se lo ordena el portador. Todos aquellos que estén a menos de 20', excepto el portador, deben conseguir un TS de Reflejos (CD 14) o quedarán cegados durante 1d4 asaltos.

Evocación moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera/sordera, luz abrasadora*. Precio: bonificador +1.

Controlar muertos vivientes: el portador de una armadura o escudo con este encantamiento puede controlar hasta 26 DG de muertos vivientes por día, como un conjuro de *controlar muertos vivientes*. Al amanecer de cada día, el portador pierde el control de cualquier muerto viviente que estuviera aún bajo su dominio. La armadura o escudo con este poder parece estar hecha de hueso; esta característica es completamente decorativa y no tiene efecto alguno sobre la armadura.

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *controlar muertos vivientes*. Precio + 49.000 po.

Desviaflechas: este escudo protege al portador como si tuviera la dote Desviar flechas. Una vez por asalto, cuando normalmente hubiera sido golpeado por un arma de ataque a distancia, puede hacer un TS de Reflejos (CD 20). Si el arma de ataque a distancia tiene un bonificador de mejora, la CD se incrementa en esa cantidad. Si tiene éxito, el escudo desvía el arma. El portador debe saber que lo van a atacar y no estar desprevenido. El intento de desviar un arma de ataque a distancia no cuenta como una acción. Las armas de ataque a distancia excepcionales, como las rocas lanzadas por los gigantes o las *flechas ácidas de Melf*, no se pueden desviar.

Abjuración débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*. Precio: bonificador +2

Etereidad (de): a una orden, este encantamiento permite al portador de la armadura convertirse en etéreo (consulta el conjuro *excursión etérea*) una vez al día. El personaje puede permanecer etéreo tanto tiempo como quiera pero una vez vuelva a su estado normal no puede convertirse otra vez en etéreo durante el resto del día.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *excursión etérea*. Precio: bonificador +3.

Fantasmal: esta armadura o escudo parecen casi translúcidos. Tanto sus bonificadores de mejora como los de armadura cuentan contra el ataque de criaturas incorporales. Más aún, pueden ser recogidos, movidos y llevados por criaturas de este tipo en cualquier momento. Las criaturas incorporales ganan los bonificadores de mejora de la armadura o el escudo tanto contra los ataques de criaturas corporales como incorporales y pueden seguir pasando libremente a través de objetos sólidos.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *etereidad*. Precio: bonificador +3

Fortificante: esta armadura o escudo produce una fuerza mágica que protege las zonas vitales del portador de una manera más efectiva. Cuando se produce un golpe crítico o un ataque furtivo sobre el portador, existe una posibilidad de que el golpe crítico o el ataque furtivo sean negados y el daño se tire de la forma normal (en lugar de la modificada).

Tipo de fortificamiento	Posibilidad de daño normal	Precio de mercado
Leve	25%	Bonif. +1
Moderado	75%	Bonif. +3
Intenso	100%	Bonif. +5

Abjuración fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado* o *milagro*. Precio variable (consulta arriba).

Golpeador: este escudo está hecho para realizar un ataque de golpear con el escudo. Un escudo grande golpeador inflige daño como si fuera un arma de dos categorías de tamaño más grande (por tanto un escudo ligero Intermedio infligirá 1d6 puntos de daño y un escudo pesado Intermedio infligirá 1d8 puntos de daño). El escudo actúa como un arma +1 cuando es utilizado para golpear (este encantamiento sólo lo tienen los escudos pesados y ligeros).

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*. Precio: bonificador +1.

Ilusoria: una armadura con esta capacidad parece normal. A una orden, la armadura cambia de forma y adopta la apariencia de unos ropajes normales, pero conserva todas sus propiedades (incluyendo el peso) cuando se transforma. Sólo un conjuro de *visión verdadera* o magia similar revela la verdadera naturaleza de la armadura cuando tiene la apariencia cambiada.

Ilusión moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *alterar el propio aspecto*. Precio: bonificador +1.

Invulnerabilidad (de): la armadura otorga al portador una reducción del daño de 5/magia.

Abjuración y tal vez evocación (si se usa *milagro*), fuerte. NL 18. Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea, deseo* o *milagro*. Precio: bonificador +3.

Reflectante: este escudo parece un espejo. Su superficie es completamente reflectante. Una vez al día, como acción gratuita, se le puede pedir que refleje un conjuro y lo devuelva a su lanzador exactamente como lo haría el conjuro *retorno de conjuros*.

Abjuración fuerte. NL 14. Fabricar armas y armaduras mágicas, *retorno de conjuros*. Precio: bonificador +5.

Resbaladiza: la armadura resbaladiza parece estar siempre impregnada con una capa de aceite grasiento. Añade un bonificador de capacidad

de +5 a las pruebas de Escapismo del portador (los penalizadores de armadura siguen aplicándose normalmente).

Conjuración débil. NL 4. Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*. Precio: bonificador +1.

Resbaladiza, mejorada: como la resbaladiza, pero concede un bonificador +10 de capacidad a las pruebas de Escapismo.

Ilusión moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*. Precio + 15.000 po.

Resbaladiza, mayor: como la resbaladiza, pero concede un bonificador +15 de capacidad a las pruebas de Escapismo.

Ilusión moderada. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *grasa*. Precio + 33.750 po.

Resistente a conjuros: este encantamiento otorga al portador resistencia a conjuros (RC) mientras lleve la armadura. La RC puede ser 13, 15, 17 ó 19 dependiendo de la armadura.

Abjuración fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia a conjuros*. Precio: bonificador +2 (RC 13), bonificador +3 (RC 15), bonificador +4 (RC 17), bonificador +5 (RC 19).

Resistente al ácido: una armadura o un escudo con este encantamiento suele tener un color gris apagado. La armadura absorbe los primeros 10 puntos de daño por ácido que el portador vaya a recibir de cualquier ataque (similar a un conjuro de *resistir energía*).

Abjuración débil. NL 3. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +18.000 po.

Resistente al ácido, mejorada: como resistente al ácido, pero absorbe los primeros 20 puntos de daño por ácido de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +42.000 po.

Resistente al ácido, mayor: como resistente al ácido, pero absorbe los primeros 30 puntos de daño por ácido de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +66.000 po.

Resistente a la electricidad: una armadura con este encantamiento normalmente tiene un tono azulado y muchas veces está decorada con un motivo de tormentas o relámpagos. La armadura absorbe los primeros 10 puntos de daño por electricidad que el portador vaya a recibir de cualquier ataque (similar a un conjuro de *resistir energía*).

Abjuración débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +18.000 po.

Resistente a la electricidad, mejorada: como la resistente a la electricidad, pero absorbe los primeros 20 puntos de daño por electricidad de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +42.000 po.

Resistente a la electricidad, mayor: como la resistente a la electricidad, pero absorbe los primeros 30 puntos de daño por electricidad de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +66.000 po.

Resistente al frío: una armadura o escudo con este encantamiento suele tener un tono azul gélido o está adornado con distintos tipos de pieles. La armadura absorbe los primeros 10 puntos de daño por frío que el portador vaya a recibir de cualquier ataque (similar a un conjuro de *resistir energía*).

Abjuración débil. NL 3. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio + 18.000 po.

Resistente al frío, mejorada: como la resistente al frío, pero absorbe los primeros 20 puntos de daño por frío de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +42.000 po.

Resistente al frío, mayor: como la resistente al frío, pero absorbe los primeros 30 puntos de daño por frío de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +66.000 po.

Resistente al fuego: una armadura con este encantamiento normalmente tiene un tono rojizo y muchas veces está decorada con motivos dragoniles. La armadura absorbe los primeros 10 puntos de daño por fuego que el portador vaya a recibir de cualquier ataque (similar a un conjuro de *resistir energía*).

Abjuración débil. NL 3. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +18.000 po.

Resistente al fuego, mejorada: como la resistente al fuego, pero absorbe los primeros 20 puntos de daño por fuego de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +42.000 po.

Resistente al fuego, mayor: como la resistente al fuego, pero absorbe los primeros 30 puntos de daño por fuego de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +66.000 po.

Resistente al sonido: una armadura o escudo con este encantamiento suele tener una apariencia muy reluciente. La armadura absorbe los primeros 10 puntos de daño sónico que el portador vaya a recibir de cualquier ataque (similar a un conjuro de *resistir energía*).

Abjuración débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +18.000 po.

Resistente al sonido, mejorada: como resistente al sonido, pero absorbe los primeros 20 puntos de daño sónico de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +42.000 po.

Resistente al sonido, mayor: como resistente al sonido, pero absorbe los primeros 30 puntos de daño sónico de cualquier ataque.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*. Precio +66.000 po.

Salvaje: el portador de una armadura o escudo con esta aptitud conserva su bonificador de armadura (y cualquier bonificador de mejora) mientras esté en *forma salvaje*. Las armaduras y escudos con esta aptitud suelen dar la sensación de estar cubiertos de hojas. Mientras el portador está en *forma salvaje* no se pueden ver.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar funesto*. Precio: bonificador +3.

Silenciosa: esta armadura está bien engrasada y está construida mágicamente para que no sólo no haga ruido sino que, además, amortigüe el sonido alrededor de ella. Añade un bonificador +5 de capacidad a las pruebas de Moverse sigilosamente del portador (los penalizadores de armadura siguen aplicándose normalmente).

Ilusión débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *silencio*. Precio +3.750 po.

Silenciosa, mejorada: como la silenciosa, pero concede un bonificador +10 de capacidad a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Ilusión moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *silencio*. Precio + 15.000 po.

Silenciosa, mayor: como la silenciosa, pero concede un bonificador +15 de capacidad a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Ilusión moderada. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *silencio*. Precio + 33.750 po.

Sombras (de las): este tipo de armadura es de un color negro azabache y hace que el portador sea borroso cuando intenta esconderse, lo que le concede un bonificador +5 de capacidad a las pruebas de Esconderse (el penalizador de armadura sigue aplicándose normalmente).

Ilusión débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad*. Precio + 3.750 po.

Sombras (de las), mejorada: como la de las sombras, pero concede un bonificador +10 de capacidad a las pruebas de Esconderse.

Ilusión moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad*. Precio + 15.000 po.

Sombras (de las), mayor: como la de las sombras, pero concede un bonificador +15 de capacidad a las pruebas de Esconderse.

Ilusión moderada. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad*. Precio + 33.750 po.

Armaduras específicas

Los juegos completos de armaduras específicas, por lo general se construyen de antemano exactamente con las características descritas aquí.

Armadura celestial: esta *cota de mallas* +3 de plata brillante u oro es tan fina y ligera que puede llevarse bajo ropas normales sin revelar su presencia. Tiene un bonificador máximo de Destreza de +8, un penalizador

TABLA 7–7: ARMADURAS ESPECÍFICAS

Menor	Intermedia	Mayor	Armadura específica	Precio de mercado
01-50	01-25	—	Camisote de mallas de mithril	1.100 po
51-80	26-45	—	Armadura completa de piel de dragón	3.300 po
81-100	46-57	—	Cota de mallas élfica	4.150 po
—	58-67	—	*Armadura de piel de rinoceronte*	5.165 po
—	68-82	01-10	Coraza adamantina	10.200 po
—	83-97	11-20	Armadura completa enana	16.500 po
—	98-100	01-10	*Cota de bandas de la suerte*	18.900 po
—	—	33-50	*Armadura celestial*	22.400 po
—	—	51-60	*Armadura completa de las profundidades*	24.650 po
—	—	61-75	*Coraza de mando*	25.400 po
—	—	76-90	Armadura completa veloz de mithril	26.500 po
—	—	91-100	*Armadura demoníaca*	52.260 po

de armadura de –2 y una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 15%. Se considera una armadura ligera y, a una orden, permite al portador *volar* (como el conjuro) una vez al día .

Transmutación débil [buena]. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser de alineamiento bueno, *volar*. Precio 22.400 po. Coste 12.250 po + 1.004 PX.

Armadura completa de las profundidades: esta *armadura completa +1* está decorada con motivos de olas y peces. El portador se considera sin armadura a efectos de las pruebas de Nadar. El portador puede respirar bajo el agua y conversar con cualquier criatura que tenga respiración acuática.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento, respiración acuática, don de lenguas*. Precio 24.650 po. Coste 17.150 po + 600 PX.

Armadura completa de piel de dragón: esta armadura completa está hecha de piel de dragón, en vez de metal, por lo que los druidas pueden llevarla. Por lo demás es idéntica a una armadura completa de gran calidad.

Sin aura (no es mágica). Precio 3.300 po.

Armadura completa enana: esta armadura completa está hecha de adamantita, proporcionando a su portador una reducción del daño (RD) de 3/—.

Sin aura (no es mágica). Precio 16.500 po.

Armadura completa veloz de mithril: como acción gratuita, el portador de esta elegante *armadura completa de mithril +1* puede activarla, permitiéndole actuar como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *acelerar* hasta un máximo de 10 asaltos al día. La duración del efecto de *acelerar* no es necesario que sea durante asaltos consecutivos.

La velocidad mientras se lleva una armadura completa de mithril es de 20' para las criaturas Medianas, o 15' para las Pequeñas. La armadura posee una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 25%, un bonificador máximo de Destreza de +3, y un penalizador de armadura de –3. Se considera armadura intermedia (ver 'mithril', página 284) y pesa 25 lb.

Transmutación débil. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*. Precio 26.500 po.

Armadura de piel de rinoceronte: esta *armadura de piel +2* está hecha de piel de rinoceronte. Además de otorgar un bonificador de mejora +2 a la CA, tiene un penalizador de armadura de –1 e inflige 2d6 puntos de daño adicionales cuando el portador hace con éxito un ataque de carga, incluso montado.

Transmutación moderada, NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*. Precio 5.165 po. Coste 2.665 po + 200 PX.

Armadura demoníaca: esta armadura completa está confeccionada para hacer que su portador tenga la semblanza de un demonio. El yelmo está fabricado para que parezca la cabeza con cuernos de un demonio, y para que deje sobresalir una boca abierta y repleta de dientes. Esta *armadura completa +4* permite al portador hacer ataques de garra que infligen 1d10 puntos de daño, impactan como armas +1 y afligen al objetivo como si hubiera sido golpeado por un conjuro de *contagio* (Fortaleza niega a CD 14). Para usar el *contagio* se necesita efectuar un ataque normal cuerpo a cuerpo con las garras. Las "garras" forman parte de los brazales y guanteletes.

La armadura otorga un nivel negativo a cualquier criatura no maligna que la lleve, el cual persiste durante todo el tiempo que se lleve la armadura y desaparece cuando se quite. El nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se lleve la armadura.

Nigromancia fuerte [maligna]. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *contagio*. Precio 52.260 po. Coste 26.130 po + 2.090 PX.

Camisote de mallas de mithril: este ligerísimo camisote de mallas está hecho de mithril. La velocidad mientras se lleve el camisote de mallas de mithril es de 30' para las criaturas Medianas, o de 20' para las Pequeñas. La armadura tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 10%, un bonificador máximo de Destreza de +6 y no tiene penalizador de armadura. Se considera una armadura ligera (consulta 'mithril', en la pág. 284) y pesa 10 lb.

Sin aura (no es mágica). Precio 1.100 po.

Coraza adamantina: esta coraza no mágica está hecha de adamantita, lo que otorga a su portador una RD de 2/—.

Sin aura (no es mágica). Precio 10.200 po.

Coraza de mando: esta *coraza +2* finamente elaborada irradia una poderosa aura mágica. Cuando es portada, la armadura rodea con un aura de mando y dignidad a su dueño. El portador gana un bonificador de capacidad de +2 a sus pruebas de Carisma, a las pruebas de habilidades en las que el Carisma sea la característica clave y en las pruebas de expulsión de muertos vivientes. El portador también obtiene un bonificador de capacidad +2 a su puntuación de Liderazgo (ver página 106). Las tropas amigas que se encuentren a menos de 360' del usuario se vuelven más valientes de lo normal (por ejemplo, más deseosas de seguir a su líder en una batalla contra enemigos peligrosos). Dado que el efecto se genera en gran parte debido a la distinción de la armadura, el portador no puede esconderse o disfrazarse de ninguna manera si quiere que su efecto siga ejerciéndose.

Encantamiento fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *hechizar monstruos en masa*. Precio 25.400 po. Coste 10.975 po + 850 PX.

Cota de bandas de la suerte: 10 gemas de 100 po adornan esta *cota de bandas +3*. Una vez por semana, la armadura permite a su portador que una tirada de ataque hecha en su contra sea repetida. El portador deberá asumir cualquier consecuencia de la segunda tirada, ya que no toda la suerte es buena. El jugador que lleva al portador debe decidir si la tirada de ataque se repite antes de tirar los dados para el daño.

Encantamiento fuerte. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*. Precio 18.900 po. Coste 10.150 po + 700 PX.

Cota de mallas élfica: esta ligerísima cota de mallas está hecha de mithril. La velocidad mientras se lleve la cota de mallas élfica es de 30' para las criaturas Medianas o de 20' para las Pequeñas. La armadura tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 20%, un bonificador máximo de Destreza de +4 y un penalizador de armadura –2. Se considera una armadura ligera y pesa 20 lb.

Sin aura (no es mágica). Precio 4.150 po.



Cota de mallas élfica

Tabla 7–8: escudos específicos

Menor	Intermedio	Mayor	Escudo específico	Precio de mercado
01-30	01-20	—	Broquel de maderaoscura	205 po
31-80	21-45	—	Escudo de maderaoscura	257 po
81-95	46-70	—	Escudo pesado de mithril	1.020 po
96-100	71-85	01-20	*Escudo del lanzador de conjuros*	3.153 po
—	86-90	21-40	*Escudo espinoso*	5.580 po
—	91-95	41-60	*Escudo del león*	9.170 po
—	96-100	61-90	*Escudo alado*	17.257 po
—	—	91-100	*Escudo absorbente*	50.170 po

Escudos específicos

Los siguientes escudos específicos suelen estar preconstruidos con las cualidades exactas que se describen aquí.

Broquel de maderaoscura: este escudo ligero de madera no mágico está hecho de maderaoscura y suelen elegirlo pícaros y magos. No tiene ningún bonificador de mejora, pero su material de construcción lo hace más ligero que un escudo de madera normal. Pesa 2 1/2 lb. y no tiene penalizador de armadura.

Sin aura (no es mágico). Precio 205 po.

Escudo absorbente: este *escudo pesado de acero +1* es de color negro mate y parece absorber la luz. Cada dos días y a una orden, podrá *desintegrar* el objeto que toque, del mismo modo que el conjuro, pero requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

Transmutación fuerte. NL 17. Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*. Precio 50.170 po. Coste 25.170 po + 2.000 PX.

Escudo alado: este escudo circular pesado de madera tiene un bonificador +3 de mejora. Unas pequeñas alas con plumas rodean el escudo. Una vez al día y a una orden, podrá *volar* (como el conjuro) llevando al portador. El escudo puede llevar hasta 133 lb. y moverse a 60' por asalto, o hasta 266 lb. moviéndose 40' por asalto.

Transmutación débil, NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *volar*. Precio 17.257 po. Coste: 8.628 po + 690 PX.

Escudo de maderaoscura: este escudo pesado de madera no mágico está hecho de maderaoscura. No tiene ningún bonificador de mejora, pero su material de construcción lo hace más ligero que un escudo de madera normal. Pesa 5 lb. y no tiene penalizador de armadura.

Sin aura (no es mágico). Precio 257 po.

Escudo del lanzador de conjuros: este *escudo ligero de madera +1* tiene una pequeña cinta de cuero en la parte trasera donde el lanzador de conjuros puede inscribir un solo conjuro como en un rollo de pergamino. El conjuro así inscrito tiene sólo la mitad de los costes en materiales (ver página 287). El coste en puntos de experiencia y en componentes es el mismo. La cinta no puede acomodar conjuros superiores al nivel 3.º, y es reutilizable.

Un *escudo del lanzador de conjuros* aleatorio tiene una probabilidad de un 50% de tener un único conjuro de rollo de pergamino intermedio inscrito en él. El conjuro es divino (01-80 en un d%) o arcano (81-100).

Este escudo tiene un 5% de probabilidad de fallo de conjuro arcano. Abjuración moderada. NL 6. Fabricar armas y armaduras mágicas, Inscribir rollo de pergamino, el creador debe ser al menos de 6.º nivel. Precio 3.153 po (más el valor del conjuro en rollo de pergamino si hay alguno inscrito). Coste 1.653 po + 120 PX.

Escudo del león: este *escudo pesado de acero +2* está construido para que se parezca a la cabeza de un león que ruge. Tres veces al día, como acción gratuita, puede ordenarse a la cabeza del león que ataque (independientemente del portador del escudo), mordiendo con el ataque base del portador (incluyendo ataque múltiples, si el portador los tiene) e infligiendo 2d6 puntos de daño. Este ataque se suma a cualquier otra posible acción que realice el portador.

Conjuración moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar aliado natural IV*. Precio 9.170 po; Coste 4.670 po + 360 PX.

Escudo espinoso: este *escudo pesado de acero +1* está cubierto de espinas, actúa como un escudo con púas normal. Al darle una orden, hasta tres veces por día, el portador del escudo hace que lance una de sus espinas. Una espina lanzada tiene un bonificador de mejora de +1, un incremento de distancia de 120' e inflige 1d10 puntos de daño (19-20/×2). Las espinas lanzadas se regeneran cada día.

Evocación moderada. NL 6. Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*. Precio 5.580 po. Coste 2.740 po + 100 PX.

Escudo pesado de mithril: este escudo pesado está hecho de mithril, y por ello es mucho más ligero que un escudo de acero normal. Tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 5% y no tiene penalizador de armadura. Pesa 5 lb.

Sin aura (no es mágico). Precio 257 po.

ARMAS

En lo que respecta a los objetos mágicos, las armas mágicas son el elemento esencial de todas las campañas; tienen un bonificador de mejora que varía entre +1 y +5. Los bonificadores se aplican tanto a las tiradas de ataque como a las de daño cuando se emplean en combate. Todas las armas mágicas son también armas de gran calidad, pero su bonificador de gran calidad al ataque no se apila con el bonificador de mejora al ataque que ya tienen.

Las armas se dividen en dos categorías básicas: de cuerpo a cuerpo y de ataque a distancia. Algunas de las armas listadas como armas de cuerpo a cuerpo (por ejemplo, las dagas) pueden ser usadas también como armas de ataque a distancia. En ese caso, sus bonificadores de mejora se aplican a cualquiera de los dos tipos de ataque.

Además de sus bonificadores de mejora, las armas pueden tener aptitudes especiales, como la de flamear o la de atacar por sí mismas. Las aptitudes especiales cuentan como bonificadores adicionales a la hora de determinar el precio de mercado del objeto, pero no modifican los bonificadores al ataque y al daño (salvo cuando se indique). Una sola arma no puede tener un bonificador modificado (bonificador de mejora más cualquier otro bonificador equivalente por aptitud especial) mayor de +10. Un arma con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador de mejora de +1.

Nivel de lanzador para armas: el nivel de lanzador para un arma con una aptitud especial se da en la descripción del objeto. Para un objeto que sólo tenga bonificadores de mejora, el nivel del lanzador es 3 veces el del bonificador de mejora. Si un objeto tiene a la vez un bonificador de mejora y una aptitud especial, debe cumplimentarse el mayor de los dos niveles de lanzador requeridos.

Dados adicionales de daño: algunas armas mágicas infligen dados adicionales de daño. Al contrario que otros modificadores al daño, los dados adicionales de daño no se multiplican cuando el atacante consigue un golpe crítico.

Armas a distancia y munición: los bonificadores de mejora de las armas de ataque a distancia no se apilan con los bonificadores de mejora de la munición. Sólo se aplica el mayor de los dos bonificadores.

La munición que dispara un arma a distancia con un bonificador de mejora de +1 o superior se considera un arma mágica en lo que se refiere a la reducción del daño. Por ejemplo, una piedra de honda que dispare una *honda +1* se considera un arma mágica. De forma similar, la munición disparada por un arma a distancia con alineamiento (como un *arco largo* +1 o una ballesta de gran calidad bajo el efecto de un conjuro de *alinear arma*) obtiene el alineamiento de ese arma a distancia (además de cualquier otro que ya pudiera tener). Por ejemplo, una *flecha sacrílega +1* disparada por un *arco corto anárquico +2* sería de alineamiento maligno y caótico a la vez (el primero por su propia aptitud especial sacrílega, lo segundo debido al arco corto) [*NdC: evidentemente, es posible que se combinen efectos de alineamiento de los dos ejes (bueno-neutral-maligno y legal-neutral-caótico), pero no del mismo eje*].

Munición mágica y rotura: cuando una flecha, un virote de ballesta o una bala de honda mágicos fallan su objetivo, hay una probabilidad de un 50% de que se rompan o se conviertan en inservibles. Una flecha, virote o bala mágicos que golpeen contra su objetivo quedan destruidos.

Generación de luz: un 30% de las armas mágicas irradian una luz equivalente a un conjuro de *luz* (luz brillante en un radio de 20', luz difusa en un radio de 40'). Estas armas que brillan son, obviamente, mágicas. Este tipo de armas no pueden ser ocultadas al ser blandidas, ni su luz puede ser apagada. Algunas armas específicas de las detalladas más abajo, o siempre brillan o nunca lo hacen, según se defina en sus descripciones.

Dureza y puntos de golpe: un atacante no puede dañar un arma mágica que posea un bonificador de mejora, a menos que su propia arma

tenga al menos un bonificador de mejora igual al del escudo o arma golpeados. Cada +1 del bonificador de mejora añade 1 a la dureza y puntos de golpe del arma o escudo (consulta la tabla 8–8 del *Manual del jugador*, para ver la dureza y puntos de golpe para las armas comunes).

Activación: normalmente un personaje se beneficia de un arma mágica de la misma manera que un personaje lo hace de un arma mundana: es decir, usándola. Si el arma tiene una aptitud especial que el usuario necesita activar (como el poder de *rayo solar* de una *hoja solar*), entonces el usuario normalmente tendrá que pronunciar la palabra de mando (una acción estándar).

Armas mágicas y golpes críticos: algunas cualidades de armas y unas cuantas armas específicas poseen un efecto adicional en los golpes críticos. Un arma explosiva ígnea, por ejemplo, causa daño adicional por fuego con un acierto crítico. Este efecto especial funciona contra criaturas que no resulten afectadas por golpes críticos, como los muertos vivientes, los elementales y los constructos. Cuando se lucha contra dichas criaturas, tira para golpes críticos como lo harías contra humanoides o cualquier otra criatura que se vea afectada por los golpes críticos. Si tienes éxito en una tirada crítica, aplica el efecto especial, pero no multipliques el daño normal del arma. Por ejemplo, si Jozan consigue un 20 natural en su tirada de ataque contra un gólem de hierro cuando usa una *maza del castigo*, tira otra vez. Si saca lo suficiente como para golpear la CA del gólem de hierro, entonces no aplicará el doble de daño, sino que lo destruirá completamente.

Tabla 7–9: armas

Menor	Intermedia	Mayor	Bonif. del arma	Precio base[1]
01-70	01-10	—	+1	2.000 po
71-85	11-20	—	+2	8.000 po
—	21-58	01-20	+3	18.000 po
—	59-62	21-38	+4	32.000 po
—	—	39-49	+5	50.000 po
—	—	—	+6[2]	72.000 po
—	—	—	+7[2]	98.000 po
—	—	—	+8[2]	128.000 po
—	—	—	+9[2]	162.000 po
—	—	—	+10[2]	200.000 po
86-90	63-68	50-63	Arma específica[3]	—
91-100	69-100	64-100	Aptitud especial y tira otra vez[4]	—

[1] Este precio es para 50 flechas, virotes de ballesta o balas de honda.

[2] Un arma no puede tener realmente un bonificador mayor de +5. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se les añadan aptitudes especiales. Ejemplo: una daga +3 que también tenga la aptitud especial de veloz (modif. +4; consulta la tabla 7–14: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo) se considera una daga +7 para establecer su precio y, por ello, se valora en 98.000 po.

[3] Consulta la tabla 7–16: armas específicas.

[4] Consulta la tabla 7–14: aptitudes especiales de las armas de cuerpo a cuerpo, si es un arma cuerpo a cuerpo, o la tabla 7–15: aptitudes especiales de las armas a distancia, si es un arma de ataque a distancia.

Tabla 7–10: determinación del tipo de arma

d%	Tipo de arma
01-70	Arma cuerpo a cuerpo común (consulta la tabla 7–11)
71-80	Arma infrecuente (consulta la tabla 7–12)
81-100	Arma de ataque a distancia común (consulta la tabla 7–13)

Tabla 7–11: armas cuerpo a cuerpo comunes

d%	Arma	Coste del arma[1]
01-03	Bastón[2]	+600 po
04-08	Cimitarra	+315 po
09-12	Daga	+302 po
13-22	Espada bastarda	+335 po
23-27	Espada corta	+310 po
28-40	Espada larga	+315 po
41-50	Espadón	+350 po
51-54	Estoque	+320 po
55-64	Gran hacha	+320 po
65-75	Hacha de guerra enana	+330 po
76-79	Kama	+302 po
80-83	Lanza corta	+302 po
84-87	Maza ligera	+305 po
88-92	Maza pesada	+312 po
93-96	Nunchaku	+302 po
97-100	Siangham	+303 po

[1] Añádelo al precio base según el bonificador de mejora de la tabla 7–9: armas, para determinar el precio total de mercado.

[2] Las armas dobles de gran calidad cuestan el doble a causa del trabajo de gran calidad, pues hay que tener en cuenta las dos cabezas (+300 po de coste por gran calidad por cabeza para un total de +600 po). Las armas dobles tienen bonif. mágicos diferenciados para cada cabeza. Si se determina aleatoriamente, la segunda cabeza de un arma doble tiene el mismo bonificador de mejora que la cabeza principal (01-50 en un d%), doblando el coste del bonificador; o su bonif. de mejora es uno menos (51-100 en un d%) y no tiene aptitudes especiales. Todas las armas mágicas son también de gran calidad.

Tabla 7–12: armas infrecuentes

d%	Arma	Coste del arma[1]
01-03	Alabarda	+310 po
04-05	Alfanjón	+375 po
06-09	Ballesta de mano	+400 po
10-12	Ballesta de repetición	+550 po
13-14	Bisarma	+309 po
15-16	Cachiporra	+301 po
17-19	Cadena armada	+325 po
20-21	Clava	+300 po
22-24	Espada de dos hojas[2]	+700 po
25-26	Gran clava	+305 po
27-28	Guadaña	+318 po
29-30	Guantelete	+302 po
31-32	Guantelete armado	+305 po
33-34	Guja	+308 po
35-38	Hacha de batalla	+310 po
39-40	Hacha de mano	+306 po
41-43	Hacha doble orca[2]	+660 po
44-45	Hoz	+306 po
46-48	Kukri	+308 po
49-50	Lanza larga	+305 po
51-52	Lanza ligera de caballería	+306 po
53-54	Lanza pesada de caballería	+310 po
55-57	Látigo	+301 po
58-60	Mangual doble[2]	+690 po
61-64	Mangual ligero	+308 po
65-69	Mangual pesado	+315 po
70-72	Martillo de guerra	+312 po
73-75	Martillo ganchudo gnomo[2]	+620 po
76-77	Martillo ligero	+301 po
78-80	Maza de armas	+308 po
81-83	Media lanza	+301 po
84-85	Pico ligero	+304 po
86-87	Pico pesado	+308 po
88-89	Puñal	+302 po
90-91	Red	+320 po
92-93	Ronca	+310 po
94-95	Shuriken	+301 po
96-97	Tridente	+315 po
98-100	Urgrosh enano[2]	+650 po

[1] Añádelo al precio base según el bonificador de mejora de la tabla 7–9: armas, para determinar el precio total de mercado.

[2] Las armas dobles de gran calidad cuestan el doble a causa del trabajo de gran calidad, pues hay que tener en cuenta las dos cabezas (+300 po de coste por gran calidad por cabeza para un total de +600 po). Las armas dobles tienen bonif. mágicos diferenciados para cada cabeza. Si se determina aleatoriamente, la segunda cabeza de un arma doble tiene el mismo bonif. de mejora que la cabeza principal (01-50 en un d%), doblando el coste del bonif.; o su bonif. de mejora es uno menos (51-100 en un d%) y no tiene aptitudes especiales. Todas las armas mágicas son de también de gran calidad.

Tabla 7–13: armas a distancia comunes

d%	Arma	Coste del arma[1]
01-10	Munición	
	01-50 Flechas (50)	+350 po
	51-80 Virotes de ballesta (50)	+350 po
	81-100 Balas de honda (50)	+350 po
11-15	Hacha arrojadiza	+308 po
16-25	Ballesta pesada	+350 po
26-35	Ballesta ligera	+335 po
36-39	Dardo (50)	+300 po 5 pp
40-41	Jabalina	+301 po
42-46	Arco corto	+330 po
47-51	Arco corto compuesto (bonificador Fue +0)	+375 po
52-56	Arco corto compuesto (bonificador Fue +1)	+450 po
57-61	Arco corto compuesto (bonificador Fue +2)	+525 po
62-65	Honda	+300 po
66-75	Arco largo	+375 po
76-80	Arco largo compuesto	+400 po
81-85	Arco largo compuesto (bonificador Fue +1)	+500 po
86-90	Arco largo compuesto (bonificador Fue +2)	+600 po
91-95	Arco largo compuesto (bonificador Fue +3)	+700 po
96-100	Arco largo compuesto (bonificador Fue +4)	+800 po

[1] Añádelo al precio base según el bonificador de mejora de la tabla 7–9: armas, para determinar el precio total de mercado.

Todas las armas mágicas son también de gran calidad.

Tabla 7–14: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al precio de mercado[1]
01-10	01-06	01-03	Azote	Bonif. +1
11-17	07-12	—	Defensora	Bonif. +1
18-27	13-19	04-06	Flamígera	Bonif. +1
28-37	20-26	07-09	Congeladora	Bonif. +1
38-47	27-33	10-12	Electrizante	Bonif. +1
48-56	34-38	13-15	Fantasmal	Bonif. +1
57-67	39-44	—	Afilada[2]	Bonif. +1
68-71	45-48	16-19	Canalizadora de *ki*	Bonif. +1
72-75	49-50	—	Compasiva	Bonif. +1
76-82	51-54	20-21	Hendiente	Bonif. +1
83-87	55-59	22-24	Almacenaconjuros	Bonif. +1
88-91	60-63	25-28	Arrojadiza	Bonif. +1
92-95	64-65	29-32	Tronante	Bonif. +1
96-99	66-69	33-36	Viciosa	Bonif. +1
—	70-72	37-41	Anárquica	Bonif. +2
—	73-75	42-46	Axiomática	Bonif. +2
—	76-78	47-49	Disruptora[3]	Bonif. +2
—	79-81	50-54	Explosiva ígnea	Bonif. +2
—	82-84	55-59	Explosiva gélida	Bonif. +2
—	85-87	60-64	Sagrada	Bonif. +2
—	88-90	65-69	Explosiva eléctrica	Bonif. +2
—	91-93	70-74	Sacrílega	Bonif. +2
—	94-95	75-78	Hiriente	Bonif. +2
—	–	79-83	Veloz	Bonif. +3
–	–	84-86	Radiante	Bonif. +4
–	–	87-88	Danzante	Bonif. +4
–	–	89-90	Vorpalina[2]	Bonif. +5
100	96-100	91-100	Tira de nuevo dos veces[4]	—

[1] Añádelo al precio base según el bonificador de mejora de la tabla 7–9: armas, para determinar el precio total de mercado.

[2] Sólo para armas cortantes. Vuelve a tirar si ha sido generado aleatoriamente para un arma no adecuada.

[3] Sólo para armas contundentes. Vuelve a tirar si ha sido generado aleatoriamente para un arma cortante o perforante.

[4] Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, si obtienes una aptitud incompatible con una que ya hayas obtenido o si la aptitud adicional sitúa el bonif. por encima del límite de +10. El bonif. de mejora del arma más otros bonif. equivalentes por aptitud especial no pueden sumar más de +10.

Tabla 7–15: aptitudes especiales de las armas a distancia

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. al precio de mercado[1]
01-12	01-08	01-04	Azote	Bonif. +1
13-25	09-16	05-08	Distante	Bonif. +1
26-40	17-28	09-12	Flamígera	Bonif. +1
41-55	29-40	13-16	Congeladora	Bonif. +1
56-60	41-42	—	Compasiva	Bonif. +1
61-68	43-47	17-21	Retornante	Bonif. +1
69-83	48-59	22-25	Electrizante	Bonif. +1
84-93	60-64	26-27	Buscadora	Bonif. +1
94-99	65-68	28-29	Tronante	Bonif. +1
—	69-71	30-34	Anárquica	Bonif. +2
—	72-74	35-39	Axiomática	Bonif. +2
—	75-79	40-49	Explosiva ígnea	Bonif. +2
—	80-82	50-54	Sagrada	Bonif. +2
—	83-87	55-64	Explosiva gélida	Bonif. +2
—	88-92	65-74	Explosiva eléctrica	Bonif. +2
—	93-95	75-79	Sacrílega	Bonif. +2
—	—	80-84	Veloz	Bonif. +3
—	—	85-90	Radiante	Bonif. +4
100	96-100	91-100	Tira de nuevo dos veces[2]	—

[1] Añádelo al precio base según el bonificador de mejora de la tabla 7–9: armas, para determinar el precio total de mercado.

[2] Vuelve a tirar si obtienes de nuevo la misma aptitud especial, si sacas una aptitud incompatible con una ya obtenida o si la aptitud adicional sitúa el bonif. por encima del límite de +10. El bonif. de mejora del arma más otros equivalentes por aptitud especial no pueden sumar más de +10.

Generación aleatoria: para generar un arma aleatoriamente, primero tira en la tabla 7–9: armas, y luego en la tabla 7–10: determinación del tipo de arma. Usa la tabla 7–14: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo, la tabla 7–15: aptitudes especiales de las armas a distancia, o la tabla 7–16: armas específicas, según lo indicado por la tirada en la tabla 7–9: armas.

Cualidades especiales: tira un d%. Si el objeto es un arma de cuerpo a cuerpo, un resultado de 01-20 indica que el objeto irradia luz, un resultado de 21-25 indica que es inteligente, 26-35 indica que irradia luz y a la vez es inteligente, 36-50 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función y 51-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Si el objeto es un arma de ataque a distancia, un resultado de 01-05 indica que el arma es inteligente, 06-25 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función y 26-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Las armas inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, también poderes extraordinarios y finalidades especiales. Usa la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, tal como se indica, si la armadura o el escudo son inteligentes.

Descripciones de las aptitudes especiales de las armas mágicas

La mayoría de las armas mágicas sólo tienen bonificadores de mejora. También pueden tener una o más de las aptitudes especiales detalladas aquí. Un arma con una aptitud especial debe tener, al menos, un bonificador +1 de mejora.

Afilada: este encantamiento dobla el rango de amenaza de un arma. Por ejemplo, si estuviera sobre una espada larga (que tiene un rango de amenaza normal de 19-20), la espada larga afilada establecería una amenaza en un 17-20. Sólo las armas cortantes y perforantes pueden ser encantadas para ser afiladas. Si obtienes esta propiedad de manera aleatoria, y el arma en cuestión no es de estos tipos, vuelve a tirar. Este beneficio no se apila con ningún otro efecto mágico que amplíe el rango de amenaza de un arma (como el conjuro *afiladura* o la dote Crítico mejorado).

Transmutación moderada, NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*. Precio: bonificador +1.

Almacenaconjuros: un arma almacenaconjuros permite a un lanzador de conjuros almacenar en el arma un solo conjuro de hasta 3.er nivel que precise de un objetivo (el conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar). En cualquier momento en que el arma impacte a una

criatura y la criatura sufra daño por ello, el arma puede lanzar inmediatamente el conjuro sobre la criatura como una acción gratuita si el portador lo desea (esta aptitud es una excepción especial a la regla general que dice que lanzar un conjuro desde un objeto cuesta al menos tanto tiempo como el que sería necesario para lanzar el conjuro de manera normal). *Ceguera, contagio, infligir heridas graves* e *inmovilizar persona* suelen ser elecciones usuales para el conjuro almacenado. Una vez que el conjuro ha sido lanzado, el arma está "descargada" y el lanzador de conjuros puede lanzar cualquier otro conjuro con objetivo de hasta 3.er nivel sobre el arma. El arma da a conocer mágicamente al portador el nombre del conjuro que almacene en ese momento. Un arma almacenaconjuros obtenida aleatoriamente tiene una probabilidad de un 50% de tener ya un conjuro almacenado.

Evocación fuerte (más el aura del conjuro almacenado). NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un lanzador de nivel 12.º al menos. Precio: bonificador +1.

Anárquica: un arma anárquica es un arma alineada hacia el caos e imbuida con el poder de éste. Hace que el arma tenga alineamiento caótico y de este modo ignora la correspondiente reducción de daño. Inflige un daño adicional caótico de 2d6 puntos de daño contra todo lo que sea de alineamiento legal. El arma otorga un nivel negativo a cualquier criatura legal que la empuñe, que persiste durante todo el tiempo que se sujete el arma y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, pero no puede evitarse de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujete el arma. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten el poder caótico a su munición.

Evocación moderada [caótica]. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *martillo del caos*, el creador debe ser caótico. Precio: bonificador +2.

Arrojadiza: este encantamiento sólo puede ser situado sobre un arma de cuerpo a cuerpo. Un arma de cuerpo a cuerpo encantada con esta aptitud gana un incremento de distancia de 10' y puede ser lanzada por un portador que tenga competencia en el uso normal del arma.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *piedra mágica*. Precio: bonificador +1.

Axiomática: un arma axiomática es un arma alineada hacia la ley e imbuida con el poder de ésta. Hace que el arma tenga alineamiento legal y de este modo ignora la correspondiente reducción de daño. Inflige un daño adicional legal de 2d6 puntos de daño contra todo lo que sea de alineamiento caótico. El arma otorga un nivel negativo a cualquier criatura caótica que la empuñe, que persiste durante todo el tiempo que se sujete el arma y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, pero no puede evitarse de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujete el arma. Los arcos, ballestas y hondas que estén encantados de esta manera transmiten el poder legal a su munición.

Evocación mejorada [legal]. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *ira del orden*, el creador debe ser legal. Precio: bonificador +2.

Azote: un arma "azote" es mucho más efectiva cuando ataca a un tipo o subtipo de criatura. Contra el enemigo designado, su bonificador de mejora efectivo es dos puntos más alto que su bonificador de mejora normal (así una *espada larga +1* es una *espada larga +3* contra su enemigo). Es más, inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra su enemigo. Para designar aleatoriamente el enemigo designado para el arma, tira en la siguiente tabla:

d%	Enemigo designado
01-05	Aberraciones
06-08	Ajenos buenos
09-11	Ajenos caóticos
12	Ajenos de agua
13	Ajenos de aire
14	Ajenos de fuego
15	Ajenos de tierra
16-18	Ajenos legales
19-21	Ajenos malignos
22-25	Animales
26-30	Bestias mágicas
31-32	Cienos
33-39	Constructos
40-45	Dragones
46-50	Elementales
51-55	Fatas
56-62	Gigantes
63	Humanoides, acuáticos
64-65	Humanoides, elfos
66-67	Humanoides, enanos
68	Humanoides, gnolls
69	Humanoides, gnomos
70-73	Humanoides, humanos
74	Humanoides, medianos
75-79	Humanoides monstruosos
80-82	Humanoides, orcos
83-85	Humanoides, reptilianos
86-88	Humanoides, trasgoides
89-96	Muertos vivientes
97-98	Plantas
99-100	Sabandijas

Conjuración moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo I*. Precio: bonificador +2.

Buscadora: sólo las armas a distancia pueden tener esta aptitud. El arma se dirige hacia el objetivo negando cualquier posibilidad de fallo que pudiera aplicarse, como algún tipo de ocultación. El portador sigue teniendo que apuntar el arma a la casilla correcta (las flechas lanzadas por error hacia un espacio vacío, por ejemplo, no cambian de dirección para golpear a un enemigo invisible, ni siquiera si está cerca).

Adivinación fuerte. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera*. Precio: bonificador +1.

Compasiva: este arma inflige 1d6 puntos de daño adicionales, y todo el daño que inflija se considera daño no letal. A una orden, el arma suprime esta aptitud hasta que se le vuelva a ordenar hacerlo. Los arcos, ballestas y hondas encantados con esta aptitud transmiten el efecto a su munición.

Conjuración débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves*. Precio: bonificador +1.

Congeladora: a una orden, un arma congeladora se reviste de un frío helado, que no daña a quien sujeta el arma. El efecto permanece hasta que se le de otra orden. Las armas congeladoras infligen 1d6 puntos de daño por frío adicionales tras un golpe con éxito. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía gélida a su munición.

Evocación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *helar metal* o *tormenta de hielo*. Precio: bonificador +1.

Danzante: un arma danzante puede ser soltada (requiere una acción estándar) para que ataque por sí misma. Lucha durante 4 asaltos utilizando el ataque base de la persona que la soltó y luego cae. Mientras danza, no puede hacer ataques de oportunidad, y la persona que la activó no se considera que esté empuñándola. Por lo demás, se considera blandida o atendida por dicha criatura para todas las maniobras y efectos que tienen como objetivos a objetos (como una acción de romper arma o un conjuro de *calentar metal*). Mientras danza, ocupa el mismo espacio que el personaje que la activó y puede atacar a los enemigos adyacentes (las armas con alcance pueden atacar a oponentes que estén hasta a 10' de distancia). Acompaña a todas partes a la persona que la activó, tanto si se mueve por medios físicos como mágicos. Si el portador que la soltó tiene una mano libre, puede cogerla mientras ataca por sí misma mediante una acción gratuita, pero cuando la recupera de esta manera no puede danzar (atacar por sí misma) de nuevo hasta que pasen 4 asaltos.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*. Precio: bonificador +4.

Defensora: un arma defensora permite a su portador transferir algunos o todos los bonificadores de mejora de la espada a su CA como un bonificador especial que se apila con todos los demás. Como una acción gratuita, el portador elige cómo situar los bonificadores de mejora del arma (al principio de su turno antes de utilizar el arma) y el efecto sobre la CA dura hasta su siguiente turno.

Abjuración moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo* o *escudo de la fe*. Precio: bonificador +1.

Disruptora: un arma disruptora es el azote de todo muerto viviente. Una criatura de este tipo impactada en combate deberá superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o será destruida. Un arma disruptora debe ser contundente; si esta propiedad sale de forma aleatoria para un arma perforante o cortante, vuelve a tirar.

Conjuración fuerte. NL 14. Fabricar armas y armaduras mágicas, *sanar*. Precio: bonificador +2.

Distante: este encantamiento sólo puede ser lanzado sobre un arma de ataque a distancia. Un arma a distancia tiene el doble de incremento de distancia que otras armas de su tipo.

Adivinación moderada. NL 6. Fabricar armas y armaduras mágicas, *clariaudiencia/clarividencia*. Precio: bonificador +1.

Electrizante: a una orden, el arma electrizante se carga de electricidad, que no daña al que sujeta el arma. Las armas electrizantes infligen 1d6 puntos de daño adicionales por electricidad tras un golpe con éxito. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía eléctrica a su munición.

Evocación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *llamar al relámpago o rayo relampagueante*. Precio: bonificador +1.

Explosiva eléctrica: un arma explosiva eléctrica funciona como un arma eléctrica que, además, produce una explosión también eléctrica al conseguir un golpe crítico. La electricidad no daña a quien sujeta el arma. Las armas explosivas eléctricas infligen 1d10 puntos de daño por electricidad adicionales con un golpe crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, añade, en vez de lo anterior, 2d10 puntos de daño por electricidad adicionales y, si el multiplicador es ×4, añade 3d10 puntos de daño por electricidad adicionales. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía eléctrica a su munición.

Evocación moderada. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *llamar al relámpago o rayo relampagueante*. Precio: bonificador +2.

Explosiva gélida: un arma explosiva gélida funciona como un arma congeladora que, además, produce una explosión de escarcha al conseguir con éxito un golpe crítico. La escarcha no daña las manos del que sujeta el arma. Las armas explosivas gélidas infligen 1d10 puntos de daño por frío adicionales con un golpe crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, añade, en vez de lo anterior, 2d10 puntos de daño por frío adicionales y, si el multiplicador es ×4, añade 3d10 puntos de daño por frío adicionales. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía gélida a su munición. Incluso si la aptitud congeladora no está activa, el arma sigue infligiendo su daño por frío adicional con un golpe crítico con éxito.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *helar metal* o *tormenta de hielo*. Precio: bonificador +2.

Explosiva ígnea: un arma explosiva ígnea funciona como un arma flamígera que, además, estalla en llamas al conseguir tener éxito en un golpe crítico. El fuego no daña al que sujeta el arma. Además del daño adicional por la aptitud de flamígera (ver más adelante), un arma explosiva ígnea inflige 1d10 puntos de daño por fuego adicionales con un golpe crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, añade, en vez de lo anterior, 2d10 puntos de daño por fuego adicionales y, si el multiplicador es ×4, añade 3d10 puntos de daño por fuego adicional. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía ígnea a su munición. Incluso si la aptitud flamígera no está activa, el arma sigue infligiendo daño por fuego adicional tras un golpe crítico con éxito.

Evocación fuerte. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *filo flamígero, descarga flamígera o bola de fuego*. Precio: bonificador +2.

Fantasmal: un arma fantasmal inflige daño de manera normal contra las criaturas incorporales, sea cual sea su bonificador. La probabilidad de un 50% de evitar el daño que tienen las criaturas incorporales no se aplica con las armas fantasmales. Más aún, en cualquier momento puede ser recogida y movida por las criaturas incorporales. Un fantasma que se manifieste puede blandir el arma contra criaturas corporales. Esencialmente, un arma fantasmal se considera tanto corporal como incorporal en cualquier momento, lo que sea más beneficioso para el que la empuña.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*. Precio: bonificador +1.

Flamígera: a una orden, un arma flamígera se reviste de llamas, que no dañan al que la sujeta. Las armas flamígeras infligen 1d6 puntos de daño por fuego adicionales con un golpe con éxito. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía de fuego a su munición.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *filo flamígero, descarga flamígera o bola de fuego*. Precio: bonificador +1.

Foco de *ki*: el arma mágica transmite el *ki* del portador, permitiéndole usar sus ataques especiales de *ki* a través del arma como si fuera un ataque sin armas. Entre estos ataques se incluyen el ataque aturdidor del monje, el impacto *ki*, la palma temblorosa, y la dote Puñetazo aturdidor. Sólo las armas cuerpo a cuerpo pueden canalizar el *ki*.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un monje, Precio: bonificador +1.

Hendiente: un arma hendiente permite al portador con la dote de Hendedura hacer un intento adicional de Hendedura en un asalto. Sólo se permite un intento adicional de esta dote por asalto.

Evocación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder divino*. Precio: bonificador +1.

Hiriente: un arma hiriente inflige un daño de 1 punto de Constitución por desangramiento cuando golpea a una criatura. Un golpe crítico no multiplica el daño de Constitución. Las criaturas inmunes a los golpes críticos (como las plantas y los constructos) son inmunes al daño de Constitución infligido por este arma.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *espada de Mordenkainen*. Precio: bonificador +2.

Maliciosa: cuando un arma maliciosa impacta a un oponente, crea un enlace de energía dañina que conecta al oponente y al portador, que inflige 2d6 puntos de daño adicionales al adversario, y 1d6 puntos de daño al portador. Sólo las armas cuerpo a cuerpo pueden ser maliciosas.

Nigromancia moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*. Precio: bonificador +1.

Radiante: un arma radiante posee una parte significativa de sí misma (como el filo, la cabeza del hacha o la punta de la flecha) transformada en luz, aunque esto no modifica el peso del objeto. Produce una luz tan intensa como la de una antorcha (20' de radio). Un arma radiante ignora la materia no viva. Los bonificadores de armadura y de mejora a la CA no cuentan contra ella porque el arma pasa a través de la armadura (los bonificadores de Destreza, desvío, esquiva, armadura natural y otros por el estilo siguen aplicándose). Un arma radiante no puede hacer daño a muertos vivientes, constructos, ni objetos. Esta propiedad sólo puede aplicarse a armas de ataque cuerpo a cuerpo, arrojadizas y a la munición de las armas a distancia.

Transmutación fuerte. NL 16. Fabricar armas y armaduras mágicas, *forma gaseosa, llama continua*. Precio: bonificador +4.

Retornante: este encantamiento sólo puede ser colocado sobre un arma que pueda ser lanzada. Un arma retornante vuelve, atravesando el aire, hasta la criatura que la lanzó, en el asalto siguiente al cual fue lanzada, justo antes del nuevo turno de la criatura, y está por tanto lista para ser utilizada ese turno.

Coger un arma retornante cuando vuelve es una acción gratuita. Si el personaje no puede cogerla, o si se ha movido desde que la lanzó, el arma cae al suelo en la casilla en el que fue arrojada.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *telecinesia*. Precio: bonificador +1.

Sacrílega: un arma sacrílega está imbuida de poder sacrílego. Este poder hace que el arma tenga alineamiento maligno y de este modo ignora la reducción de daño correspondiente. Inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra todo lo que sea de alineamiento bueno. El arma otorga un nivel negativo a cualquier criatura buena que la empuñe, que persiste durante todo el tiempo que se sujete el arma y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujete el arma. Los arcos, ballestas y hondas que estén encantados de esta manera transmiten el poder sacrílego a su munición.

Evocación moderada [maligna]. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego*, el creador debe ser maligno. Precio: bonificador +2.

Sagrada: un arma sagrada está imbuida de poder sagrado. Este poder hace que el arma tenga alineamiento bueno y de este modo ignora la re-

ducción de daño correspondiente. Inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra todo lo que sea de alineamiento maligno. El arma otorga un nivel negativo a cualquier criatura maligna que la empuñe, que persiste durante todo el tiempo que se sujete el arma y desaparece cuando deja de blandirse. El nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, pero no puede ser evitado de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se sujete el arma. Los arcos, ballestas y hondas que estén encantados de esta manera transmiten el poder sagrado a su munición.

Evocación moderada [buena]. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, el creador debe ser bueno. Precio: bonificador +2.

Tronante: un arma tronante crea un aullido cacofónico parecido al del trueno cuando consigue un golpe crítico. La energía sónica no daña a quien sujeta el arma. Las armas tronantes infligen 1d8 puntos de daño sónico adicionales con un golpe crítico con éxito. Si el multiplicador de crítico del arma es ×3, añade, en vez de lo anterior, +2d8 puntos de daño sónico adicional y, si el multiplicador es ×4, añade +3d8 puntos de daño sónico adicional. Los arcos, ballestas y hondas encantados de esta manera transmiten la energía sónica a su munición. Quienes sufran un golpe crítico realizado por un arma tronante deben hacer con éxito un TS de Fortaleza (CD 14) o quedarán sordos para siempre.

Nigromancia débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera/sordera*. Precio: bonificador +2.

Veloz: cuando lleva a cabo una acción de ataque completo, el portador de un arma veloz puede realizar un ataque adicional con ella. El ataque usa el bonificador de ataque completo del portador, más los modificadores apropiados para la ocasión (este beneficio no es acumulativo con efectos similares, como el conjuro *acelerar*).

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*. Precio: bonificador +4.

Vorpalina: este potente y temido encantamiento permite al arma cercenar las cabezas de aquellos a los que impacta. Con una tirada natural de 20 (y a continuación una tirada con éxito para confirmar el golpe crítico), el arma separa la cabeza del oponente (si la tiene, claro) de su cuerpo. Algunas criaturas, como muchas de las aberraciones y todos los cienos, no tienen cabeza. Otras, como los gólem y las criaturas muertas vivientes que no sean vampiros, no se ven afectadas por la pérdida de la cabeza. La mayoría de las otras criaturas, sin embargo, mueren cuando se les corta la cabeza. El DM igual tiene que hacer juicios de valor sobre los efectos de esta espada. Un arma vorpalina debe ser cortante. Si esta propiedad sale de forma aleatoria para un arma inadecuada, vuelve a tirar.

Nigromancia y transmutación fuerte. NL 18. Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura, círculo de muerte*. Precio: bonificador +5.

Armas específicas

Las siguientes armas específicas suelen estar construidas exactamente con las cualidades descritas aquí.

Arco juramentado: de manufactura élfica, este *arco largo compuesto* +2 de color blanco (bonificador Fue +2) susurra: "Derrota rápida para mis enemigos" en élfico cuando es empuñado y tensado. Una vez al día, si el arquero jura en voz alta matar a su objetivo (como acción gratuita), el susurro del arco se convierte en el grito: "Muerte rápida para aquellos que me hayan contrariado". Contra ese enemigo jurado, el arco tiene un bonificador +5 de mejora y las flechas lanzadas por él causan 2d6 puntos de daño adicionales (y ×4 con un golpe crítico, en vez de ×3). Sin embargo, el arco se considera sólo un arma de gran calidad contra todos los demás enemigos aparte del jurado, y el portador sufre un penalizador –1 a las tiradas de ataque con cualquier otro arma que no sea el *arco juramentado*. Estos bonificadores y penalizadores duran siete días o hasta que el enemigo jurado sea destruido por el portador del *arco juramentado*, o lo mate con él, lo que suceda primero.

El *arco juramentado* sólo puede tener un enemigo jurado a la vez. Una vez que el portador jura que va a matar a un objetivo, no puede realizar un nuevo juramento hasta que haya matado a ese objetivo o hayan pasado siete días. Incluso si el portador mata al enemigo jurado en el mismo día en el que hace el juramento, no podrá activar el poder especial del *arco juramentado* otra vez hasta que hayan transcurrido 24 horas desde el momento en el que lo pronunció.

Evocación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un elfo. Precio 25.600 po. Coste 13.100 po + 1.000 PX.

Tabla 7–16: armas específicas

Menor	Intermedia	Mayor	Arma específica	Precio de mercado
01-15	—	—	*Flecha adormecedora*	132 po
16-25	—	—	*Virote aullante*	267 po
26-45	—	—	Daga de plata de gran calidad	322 po
46-65	—	—	Espada larga de hierro frío de gran calidad	330 po
66-75	01-09	—	*Jabalina del relámpago*	1.500 po
76-80	10-15	—	*Flecha asesina*	2.282 po
81-90	16-24	—	Daga adamantina	3.002 po
91-100	25-33	—	Hacha de batalla adamantina	3.010 po
—	34-37	—	*Flecha asesina (mayor)*	4.057 po
—	38-40	—	*Rompedora*	4.315 po
—	41-46	—	*Daga de ponzoña*	8.302 po
—	47-51	—	*Tridente avisador*	10.115 po
—	52-57	01-04	*Daga del asesino*	10.302 po
—	58-62	05-07	*Tormento de cambiantes*	12.780 po
—	63-66	08-09	*Tridente de comandar peces*	18.650 po
—	67-74	10-13	*Lengua flamígera*	20.715 po
—	75-79	14-17	*Hoja de la suerte* (0 deseos)	22.060 po
—	80-86	18-24	*Espada de sutileza*	22.310 po
—	87-91	25-31	*Espada de los Planos*	22.315 po
—	92-95	32-37	*Robadora de nueve vidas*	23.057 po
—	96-98	38-42	*Espada arrebatavidas*	25.715 po
—	99-100	43-46	*Arco juramentado*	25.600 po
—	—	47-51	*Maza del terror*	38.552 po
—	—	52-57	*Bebedora de vidas*	40.320 po
—	—	58-62	*Cimitarra de los bosques*	47.315 po
—	—	63-67	*Estoque punzante*	50.320 po
—	—	68-73	*Hoja solar*	50.335 po
—	—	74-79	*Hierro de escarcha*	54.475 po
—	—	80-84	Martillo arrojadizo de los enanos	60.312 po
—	—	85-91	*Hoja de la suerte* (1 deseo)	62.360 po
—	—	92-95	*Maza del castigo*	75.312 po
—	—	96-97	*Hoja de la suerte* (2 deseos)	102.660 po
—	—	98-99	*Vengadora sagrada*	120.630 po
—	—	100	*Hoja de la suerte* (3 deseos)	142.960 po

Bebedora de vidas: esta *gran hacha +1* es la favorita de los muertos vivientes y constructos, que no sufren sus desventajas. Otorga 2 niveles negativos a su objetivo cuando causa daño, como si su objetivo hubiera sido impactado por una criatura muerta viviente. Un día después de haber sido impactado, el sujeto debe superar un TS de Fortaleza (CD 16) por cada nivel negativo o perderá un nivel de personaje.

Cada vez que una *bebedora de vidas* inflige daño a un enemigo, también otorga un nivel negativo a su portador. El nivel negativo ganado por el portador dura una hora.

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*. Precio 40.320 po. Coste 20.320 po + 1.600 PX.

Cimitarra de los bosques: esta *cimitarra +3*, si se utiliza al aire libre en una zona de clima templado, otorga a su portador el uso de la dote Hendedura e inflige 1d6 puntos de daño adicionales.

Evocación moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder divino* o el lanzador debe ser un druida de nivel 7 o más. Precio 47.315 po. Coste 23.657 po + 1.893 PX.

Daga adamantina: esta daga no mágica está hecha de adamantita. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque.

Sin aura (no es mágica). Precio 3.002 po.

Daga del asesino: esta fea y curvada *daga +2* añade un bonificador +1 a la CD de un TS de Fortaleza debido al ataque mortal de un asesino.

Nigromancia moderada. NL 9. Fabricar armas y armaduras mágicas, *rematar a los vivos*. Precio 18.302 po. Coste 9.302 po + 720 PX.

Daga de plata de gran calidad: esta daga de plata alquímica de gran calidad no es mágica. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque.

Sin aura (no es mágica). Precio 322 po.

Daga de ponzoña: esta *daga +1* de color negro tiene un borde de sierra. Permite al portador infligir un efecto de *veneno* (como el conjuro, CD 14) sobre una criatura impactada por la hoja una vez al día. El portador puede decidir usar el poder después de que haya impactado. Hacerlo se considera una acción gratuita, pero el conjuro de *veneno* debe ser infligido en el mismo asalto en el que impacta la daga.

Nigromancia débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*. Precio 8.302 po. Coste 4.302 po + 320 PX.

Espada arrebatavidas: esta *espada larga +2* de hierro negro inflige un nivel negativo al conseguir un golpe crítico. El portador de la espada gana 1d6 puntos de golpe temporales cada vez que se asigna un nivel negativo a otro. Estos puntos de golpe temporales duran 24 horas. Un día después de haber sido alcanzado, se debe superar una salvación de Fortaleza (CD 16) o se pierde un nivel de personaje.

Nigromancia fuerte. NL 17. Fabricar armas y armaduras mágicas, *consumir energía*. Precio 25.715 po. Coste 12.857 po y 5 pp + 1.029 PX.

Espada de sutileza: es una *espada corta +1* con una hoja delgada de color gris apagado. Esta espada añade un bonificador +4 a las tiradas de ataque y daño de su portador cuando esté haciendo un ataque furtivo con ella.

Ilusión moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*. Precio 22.310 po. Coste 7.810 po + 600 PX.

Espada de los Planos: esta espada larga tiene un bonificador de mejora de +1 en el plano Material, pero en cualquier plano Elemental su bonificador de mejora se incrementa a +2 (el bonificador de mejora de +2 también se aplica en el plano Material cuando el arma se utiliza contra elementales).

Opera como una *espada larga +3* en el plano Astral y en el Etéreo o cuando se utiliza contra oponentes de cualquiera de estos planos. En cualquier otro plano, o contra cualquier ajeno, funciona como una *espada larga +4*.

Evocación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*. Precio 22.315 po. Coste 11.157 po y 5 pp + 893 PX.

Espada larga de hierro frío, de gran calidad: esta espada larga no mágica está hecha de hierro frío. Como arma de gran calidad, tiene un bonificador de mejora +1 en las tiradas de ataque.

Sin aura (no es mágica). precio 330 po

Estoque punzante: tres veces al día, este *estoque +2 hiriente* permite a su portador hacer un ataque de toque con el arma, que causa 1d6 puntos de daño de Constitución debido a la pérdida de sangre. Las criaturas inmunes a los golpes críticos también lo son al daño de Constitución infligido por este arma.

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *dañar*. Precio 50.320 po. Coste 25.320 po + 2.000 PX.

Flecha adormecedora: esta *flecha +1* está pintada de blanco y sus plumas también son blancas. Si golpea a un enemigo de manera que pudiera infligir daño, en vez de hacer el daño normal explota en energía mágica que inflige daño no letal (en la misma cantidad que hubiera infligido el daño letal) y fuerza al objetivo a hacer un TS de Voluntad (CD 11) con éxito para no caer dormido.

Encantamiento débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *dormir*. Precio 132 po. Coste 69 po 5 pp + 5 PX.

Flecha asesina: esta *flecha +1* está asociada a un tipo o subtipo particular de criatura. Si impacta contra ese tipo de criatura, el objetivo debe hacer un TS de Fortaleza (CD 20) con éxito o morirá (o, en el caso de objetivos no vivientes, será destruido) instantáneamente. Ten en cuenta que incluso las criaturas que estarían normalmente exentas de los TS de Fortaleza (muertos vivientes y constructos) están amenazados por este ataque. Cuando está asociado a una criatura viviente, éste es un efecto de muerte (y por ello *custodia contra la muerte* protege al objetivo). Para determinar el tipo de criatura con la que está asociada la flecha, tira en la siguiente tabla:

d%	Tipo o subtipo designado
01-05	Aberraciones
06-08	Ajenos buenos
09-11	Ajenos caóticos
12	Ajenos de agua
13	Ajenos de aire
14	Ajenos de fuego
15	Ajenos de tierra
16-18	Ajenos legales
19-21	Ajenos malignos
22-25	Animales
26-30	Bestias mágicas
31-32	Cienos
33-39	Constructos
40-45	Dragones
46-50	Elementales
51-55	Fatas
56-62	Gigantes
63	Humanoides, acuáticos
64-65	Humanoides, elfos
66-67	Humanoides, enanos
68	Humanoides, gnolls
69	Humanoides, gnomos
70-73	Humanoides, humanos
74	Humanoides, medianos
75-79	Humanoides monstruosos
80-82	Humanoides, orcos
83-85	Humanoides, reptilianos
86-88	Humanoides, trasgoides
89-96	Muertos vivientes
97-98	Plantas
99-100	Sabandijas

Una *flecha asesina mayor* funciona igual que una *flecha asesina* normal, pero la CD para evitar el efecto de muerte es 23.

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *dedo de la muerte* (para la *flecha asesina*) o *dedo de la muerte* intensificado (para la *flecha asesina mayor*). Precio 2.282 po (*flecha asesina*) o 4.057 po (*flecha asesina mayor*). Coste 1.144 po 5 pp + 91 PX (*flecha asesina*) o 2.032 po +162 PX (*flecha asesina mayor*).

Hacha de batalla adamantina: esta hacha no mágica está hecha de adamantita. Al ser un arma de gran calidad, tiene un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque.

Sin aura (no es mágica). Precio 3.010 po.

Hierro de escarcha: este *espadón +3 congelador* irradia luz como una antorcha cuando la temperatura del aire se encuentra por debajo de 0° F [-18° C]. En esos momentos no se puede ocultar cuando se empuña, ni puede apagarse su luz. Su portador está relativamente protegido contra el fuego, ya que la espada absorbe los primeros 10 puntos de daño por fuego durante cada asalto en el que fuera a sufrirlos el personaje que la blande.

El *hierro de escarcha* extingue todos los fuegos no mágicos en su area. Como acción estándar, también puede disipar conjuros de fuego duraderos, como los producidos por un *muro de fuego*, pero excluye los efectos instantáneos, como los producidos por una *bola de fuego*, una *tromba de meteoritos* y una *descarga flamígera*, aunque debes superar una prueba de disipar (1d20 + 14) contra cada conjuro para disiparlo. La CD para disipar esos conjuros es 11 + el nivel del lanzador del conjuro de fuego.

Evocación fuerte. NL 14. Fabricar armas y armaduras mágicas, *tormenta de hielo, disipar magia, protección contra la energía*. Precio 54.475 po. Coste 27.375 po y 5 pp + 2.179 PX.

Hoja de la suerte: esta *espada corta +2* da a su poseedor un bonificador +1 de suerte a todos los TS. Su dueño gana también el poder de la buena fortuna, que puede usar una vez al día. Esta aptitud extraordinaria permite a su poseedor volver a hacer una tirada que acaba de hacer. Deberá aceptar el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que la tirada original. Además, una *hoja de la suerte* puede almacenar hasta 3 conjuros de *deseo*. Cuando se tira aleatoriamente, la *hoja de la suerte* puede contener

1d4-1 *deseos*, mínimo 0. Cuando se utiliza el último *deseo*, la espada sigue siendo una *espada corta* +2 y aún otorga el bonificador +1 de suerte.

Evocación fuerte. NL 17. Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo* o *milagro*. Precio 22.060 po (0 *deseos*), 62.360 po (1 *deseo*), 102.660 po (2 *deseos*), 142.960 po (3 *deseos*); Coste 11.030 po + 882 PX (0 *deseos*), 31.180 po + 2.494 PX (1 *deseo*); 51.330 po + 4.106 PX (2 *deseos*), 71.480 po + 5.718 PX (3 *deseos*).

Hoja solar: esta espada es del tamaño de una espada bastarda. Sin embargo, su encantamiento le permite ser blandida como una espada corta a la hora de tener en cuenta el peso y forma de uso (en otras palabras, a todos los que vean el arma, les parecerá que es una espada bastarda y que inflige daño como una espada bastarda, pero el portador la siente y reacciona con ella como si fuera una espada corta). Cualquier individuo capaz de utilizar con competencia tanto una espada bastarda como una espada corta, tiene competencia con una *hoja solar*. De igual manera se pueden aplicar Soltura y Especialización en espada corta y espada bastarda.

En un combate normal, la brillante hoja dorada del arma equivale a una *espada bastarda* +2. Contra criaturas malignas, su bonificador de mejora es +4. Contra criaturas del plano de Energía negativa o contra criaturas muertas vivientes, la espada inflige doble daño (y ×3 en un golpe crítico en vez del ×2 normal).

Más aún, la hoja tiene el poder especial de *rayo solar*. Una vez al día, el portador puede hacer molinetes sobre su cabeza mientras pronuncia la palabra de mando. Entonces, la *hoja solar* irradia una brillante luz amarilla de intensidad igual a la luz del día. La radiación empieza a brillar en un radio de 10' alrededor del portador de la espada y se expande hacia fuera a un ritmo de 5' por asalto durante 10 asaltos, creando un globo de luz con un radio de 60'. Cuando el portador deja de darle vueltas a la hoja, la radiación disminuye hasta quedar sólo una luz débil que persiste durante otro minuto antes de desaparecer totalmente. Todas las *hojas solares* son de alineamiento bueno y cualquier personaje maligno que intente blandirla obtiene un nivel negativo, que se mantendrá durante todo el tiempo que la espada esté en su mano y desaparecerá cuando no empuñe la espada. Este nivel negativo nunca produce una pérdida real de nivel, pero no puede evitarse de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuñe la espada.



Lengua flamígera

Evocación moderada [buena]. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día*, el creador debe ser bueno. Precio 50.335 po. Coste 25.335 po + 2.000 PX.

Jabalina del relámpago: esta jabalina se convierte en un *rayo relampagueante* de 5d6 cuando se lanza (CD 14), y se consume en el ataque. Evocación débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampagueante*. Precio 1.500 po. Coste 750 po + 30 PX.

Lengua flamígera: esta arma es una *espada larga +1 explosiva ígnea* que una vez al día, puede arrojar un potente rayo a cualquier objetivo en un radio de 30' como ataque de toque a distancia. El rayo inflige 4d6 puntos de daño por fuego tras un golpe con éxito.

Evocación moderada. NL 12. Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo abrasador, filo flamígero, descarga flamígera* o *bola de fuego*. Precio 20.715 po. Coste 10.515 + 816 PX.

Martillo arrojadizo de los enanos: esta arma funciona normalmente como un *martillo de guerra* +2. En manos de un enano gana un bonificador +1 de mejora adicional (bonificador de mejora total +3) y gana la aptitud especial retornante. Puede ser lanzado con un incremento de distancia de 30', vuelve al lanzador en el asalto inmediatamente posterior al que fue lanzado, y al llegar está preparado para ser blandido o lanzado otra vez. Cuando se lanza, inflige 2d8 puntos de daño adicionales contra gigantes, o 1d8 puntos de daño adicionales si es contra otros objetivos.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un enano de nivel 10 al menos. Precio 60.312 po. Coste 30.312 po + 2.400 PX.

Maza del castigo: esta *maza pesada adamantina* +3 tiene un bonificador +5 de mejora contra constructos y cualquier golpe crítico que inflija a un constructo lo destruye completamente (no hay TS). Más aún, un golpe crítico infligido a un ajeno produce daño crítico ×4 en vez de ×2.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*. Precio 75.312. Coste 39.312 po +2.880 PX.

Maza del terror: a una orden, esta *maza pesada* +2 hace que las ropas y la apariencia de su portador se transformen, produciendo la ilusión de ser el más oscuro de los horrores, de tal manera que todas las criaturas vivas en un cono de 30' de radio serán presas del pánico como con un conjuro de miedo (Vol CD 16 parcial). Sufren un penalizador de moral –2 en los TS, y huirán del portador. El portador puede usar esta aptitud hasta tres veces al día.

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*. Precio 38.552 po. Coste 19.276 po + 1.542 PX.

Robadora de nueve vidas: esta espada larga siempre se comporta como una *espada larga* +2, pero también tiene el poder de extraer la fuerza vital de un oponente. Lo puede hacer nueve veces antes de que pierda esta aptitud. En ese momento, la espada se convierte en una sencilla *espada larga* +2 (aunque quizá con una ligera apariencia maligna). Debe infligirse un golpe crítico para que la aptitud de robar vidas de la espada funcione, y este arma no tiene efecto sobre criaturas a las que no afecten los golpes críticos. La víctima puede hacer un TS de Fortaleza (CD 20) para evitar la muerte. Si la salvación tiene éxito, la aptitud de robar vidas de la espada no funciona, no se gasta ninguna carga, e inflige daño crítico normal. Esta espada es maligna y cualquier personaje bueno que intente blandirla gana dos niveles negativos. Estos niveles negativos se mantendrán durante todo el tiempo que la espada esté en su mano y desaparecerán cuando no empuñe la espada. Estos niveles negativos nunca producen una pérdida real de nivel, pero no pueden ser evitados de ninguna manera (conjuros de *restablecimiento* incluidos) mientras se empuñe la espada.



Vengadora sagrada

Nigromancia fuerte [maligna]. NL 13. Fabricar armas y armaduras mágicas, *dedo de la muerte*. Precio 23.057 po. Coste 11.528 po y 5pp + 922 PX.

Rompedora: los portadores del arma que no posean la dote Romper arma mejorado usan la *rompedora* como una *espada +1*; los que la posean pueden también pueden utilizarla para atacar el arma de un enemigo sin provocar un ataque de oportunidad. Si el portador posee dicha dote, añade un bonificador de +4 (que incluye el encantamiento +1 del arma) a la tirada enfrentada que se realiza para intentar golpear el arma de un enemigo. Si tiene éxito, la *rompedora* inflige 1d8+4 puntos de daño más el modificador de Fuerza al arma objetivo (la dureza del arma objetivo sigue teniendo que ser superada en cada golpe). La *rompedora* puede dañar a las armas con un bonificador de mejora de hasta +4.

Evocación fuerte. NL 13. Fue 13, Fabricar armas y armaduras, Ataque poderoso, Romper arma mejorado, *estallar*. Precio 4.315 po; Coste 2.315 po + 160 PX. Peso 4 lb.

Tormento de cambiantes: esta *espada de dos hojas +1/+1* tiene los filos de plata alquímica. El arma inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra cualquier criatura del subtipo cambiaformas.

Cuando un cambiaformas o una criatura en forma alternativa (como un druida que use forma salvaje) sea golpeado por este arma, deberá hacer un salvación Voluntad (CD 15) o regresará a su forma original.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras, *polimorfar funesto*. Precio 12.780 po; Coste 6.780 po + 480 PX. Peso 10 lb.

Tridente avisador: un arma de este tipo permite a su portador determinar la localización, profundidad, especie y número de cualquier depredador marino hostil o hambriento que se encuentre a menos de 680'. Un *tridente avisador* debe ser blandido y apuntado para que el personaje que lo utiliza obtenga esa información y requiere 1 asalto el examinar una semiesfera con un radio de 680'. El arma es, a todos los demás efectos, un *tridente* +2.

Adivinación moderada. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *localizar criatura*. Precio 10.115 po. Coste 5.057 po y 5 pp + 405 PX.

Tridente de comandar peces: las propiedades mágicas de este *tridente* +1, con un asta de 6', permiten a su portador *hechizar* hasta a 14 DG de animales acuáticos (Vol CD 16 niega, los animales obtienen un bonificador +5 si en ese momento les están atacando el portador o sus aliados), cada uno de los cuales no puede estar a más de 30' de otro. El portador puede comunicarse con ellos como si estuviera usando un conjuro de *hablar con los animales*. Los animales que pasen la salvación están libres del control, pero no pueden aproximarse a menos de 10' del tridente. El tridente puede usarse hasta tres veces al día.

Encantamiento moderado. NL 7. Fabricar armas y armaduras mágicas, *hablar con los animales*. Precio 18.650 po. Coste 9.325 po + 746 PX.

Vengadora sagrada: en manos de un paladín, esta *espada larga* +2 se convierte en una *espada larga de hierro frío sagrada* +5.

Proporciona una resistencia a conjuros de 5 + el nivel del paladín al portador y a cualquiera adyacente a él. También permite al portador usar *disipar magia mayor* (una vez por asalto como una acción estándar) al nivel de clase de paladín (sólo es posible la disipación de área, y no las versiones de disipación dirigida o de contraconjuro del conjuro *disipar magia mayor*).

Abjuración fuerte. NL 18. Fabricar armas y armaduras mágicas, *aura sagrada*, el creador debe ser bueno. Precio 120.630 po. Coste 60.630 po + 4.800 PX.

Virote aullante: uno de estos *virotes* +2 grita cuando es disparado, forzando a todos los enemigos del disparador que estén a menos de 20' de la trayectoria del virote a tener éxito en un TS de Voluntad (CD 14) o quedar estremecidos. Éste es un efecto enajenador de miedo.

Encantamiento débil. NL 5. Fabricar armas y armaduras mágicas, *fatalidad*. Precio 267 po. Coste 128 po y 5 pp + 10 PX.

ANILLOS

Los anillos otorgan poderes mágicos a quienes los llevan. Sólo unos pocos tienen cargas. Cualquiera puede utilizar un anillo.

Un personaje sólo puede llevar de manera efectiva dos anillos. Un tercer anillo mágico no funciona si el portador ya lleva dos.

Descripción física: los anillos no tienen un peso apreciable. Aunque existen algunas excepciones fabricadas en cristal o hueso, la gran mayoría de los anillos se forjan en metal (normalmente metales preciosos como el oro, la plata y el platino). Un anillo tiene CA 13, 2 puntos de golpe, una dureza de 10 y una CD para romper de 25.

Activación: normalmente, la aptitud del anillo se activa con una palabra de mando (una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad) o funciona de manera continua. Algunos anillos tienen métodos de activación excepcionales que vienen detallados en su descripción.

Generación aleatoria: para generar un anillo aleatoriamente, tira en la tabla 7–17: anillos.

Cualidades especiales: tira un d%. Un resultado de 01 indica que el anillo es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y algunas veces también poderes extraordinarios y finalidades especiales. Utiliza la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, tal como se indica, si el anillo es inteligente. Los anillos con cargas nunca son inteligentes.

Descripciones de los anillos

Los anillos son de los objetos mágicos más deseados y también de los más útiles. Los anillos mágicos más corrientes se describen abajo.

Almacenar conjuros, menor: un *anillo de almacenar conjuros menor* contiene hasta 3 niveles de conjuros que el portador pueda lanzar. Cada conjuro tiene un nivel de lanzador igual al nivel mínimo necesario para lanzar ese conjuro. El usuario no necesita proporcionar ningún componente material o foco, o pagar un coste en PX para lanzar el conjuro y no existe ninguna probabilidad de fallo de conjuro arcano por llevar armadura (dado que el usuario del anillo no necesita hacer gestos). El tiempo de activación del anillo es el mismo que el tiempo de lanzamiento del conjuro pertinente, con un mínimo de 1 acción estándar.

Si es un anillo generado aleatoriamente, trátalo como si fuera un rollo de pergamino para determinar qué conjuros están almacenados en él (consulta la sección 'Rollos de pergamino', más adelante en este capítulo). Si lanzas un conjuro que ponga al anillo fuera del límite de tres niveles ignora esa tirada; el anillo no tiene más conjuros almacenados (no todos los anillos recién descubiertos van a estar totalmente cargados).

TABLA 7–17: ANILLOS

Menor	Intermedio	Mayor	Anillo	Precio de mercado
01-18	—	—	*Protección +1*	2.000 po
19-28	—	—	*Caída de pluma*	2.200 po
29-36	—	—	*Sustento*	2.500 po
37-44	—	—	*Escalada*	2.500 po
45-52	—	—	*Salto*	2.500 po
53-60	—	—	*Nadar*	2.500 po
61-70	01-05	—	*Contraconjuros*	4.000 po
71-75	06-08	—	*Escudo mental*	8.000 po
76-80	09-18	—	*Protección +2*	8.000 po
81-85	19-23	—	*Escudo de fuerza*	8.500 po
86-90	24-28	—	*Ariete*	8.600 po
—	29-34	—	*Escalada, mejorado*	10.000 po
—	35-40	—	*Salto, mejorado*	10.000 po
—	41-46	—	*Nadar, mejorado*	10.000 po
91-93	47-51	—	*Amistad con los animales*	10.800 po
94-96	52-56	01-02	*Resistir energía, menor*	12.000 po
97-98	57-61	—	*Poder camaleónico*	12.700 po
99-100	—	04	*Caminar sobre las aguas*	15.000 po
—	67-71	03-07	*Protección +3*	18.000 po
—	72-76	08-10	*Almacenar conjuros, menor*	18.000 po
—	77-81	11-15	*Invisibilidad*	20.000 po
—	82-85	16-19	*Magia (I)*	20.000 po
—	86-90	20-25	*Evasión*	25.000 po
—	91-93	26-28	*Visión de rayos X*	25.000 po
—	94-97	29-32	*Intermitencia*	27.000 po
—	98-100	33-39	*Resistir energía, mayor*	28.000 po
—	—	40-49	*Protección +4*	32.000 po
—	—	50-55	*Magia (II)*	40.000 po
—	—	56-60	*Libertad de movimiento*	40.000 po
—	—	61-63	*Resistir energía, superior*	44.000 po
—	—	64-65	*Escudar al amigo (pareja)*	50.000 po
—	—	66-70	*Protección +5*	50.000 po
—	—	71-74	*Estrellas fugaces*	50.000 po
—	—	75-79	*Almacenar conjuros*	50.000 po
—	—	80-83	*Magia (III)*	70.000 po
—	—	84-86	*Telecinesia*	75.000 po
—	—	87-88	*Regeneración*	90.000 po
—	—	89	*Tres deseos*	97.950 po
—	—	90-92	*Retornar conjuros*	98.280 po
—	—	93-94	*Magia (IV)*	100.000 po
—	—	95	*Llamar djinni*	125.000 po
—	—	96	*Comandar elementales de aire*	200.000 po
—	—	97	*Comandar elementales de tierra*	200.000 po
—	—	98	*Comandar elementales de fuego*	200.000 po
—	—	99	*Comandar elementales de agua*	200.000 po
—	—	100	*Almacenar conjuros, mayor*	200.000 po

Un lanzador de conjuros puede lanzar cualquier conjuro del anillo, mientras el total de niveles de conjuro no sobrepase el límite de tres. Las versiones metamágicas de los conjuros emplean un espacio de almacenamiento equivalente a su nivel de conjuro modificado por la dote metamágica. Un lanzador de conjuros puede usar un rollo de pergamino para poner un sortilegio dentro de un *anillo de almacenar conjuros* menor.

Un mago puede lanzar dos conjuros de *proyectil mágico* y un conjuro de *armadura de mago* dentro del anillo (1 +1 + 1 = 3). Después podría dar el anillo a un druida, quien lanzaría el conjuro de *armadura de mago* desde el anillo y después pondría un *calmar animales* dentro del anillo. El druida podría dárselo a un bárbaro, quien podría usar todos los conjuros, pero no podría poner ninguno.

El anillo informa mágicamente al portador del nombre de los conjuros que se encuentran almacenados en él en ese momento.

Evocación débil. NL 5; Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*. Precio 18.000 po.

Almacenar conjuros: como el *anillo de almacenar conjuros menor*, pero puede almacenar hasta 5 niveles de conjuros.

Evocación moderada. NL 9. Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*. Precio 50.000 po.

Almacenar conjuros, mayor: como el *anillo de almacenar conjuros menor*, pero puede almacenar hasta 10 niveles de conjuros.

Evocación fuerte. NL 5. Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*. Precio 200.000 po.

Amistad con los animales: a una orden, este anillo afecta a un animal de la misma manera que si el portador hubiera lanzado *hechizar animal*.

Encantamiento débil. NL 6. Forjar anillo, *hechizar animal*. Precio 10.800 po.

Ariete: el *anillo del ariete* es un anillo ornamentado forjado de un metal duro, normalmente hierro o una aleación de hierro. Tiene la cabeza de un ariete (o macho cabrío) como emblema.

El portador puede hacer que el anillo produzca una fuerza parecida a la de un ariete, que se manifiesta mediante una forma vagamente discernible parecida a la cabeza de un carnero o de un macho cabrío. Esta fuerza golpea a un solo objetivo, infligiendo 1d6 puntos de daño si se gasta 1 carga, 2d6 puntos si se utilizan 2 cargas o 3d6 puntos si son 3 las cargas utilizadas (el máximo). Trata esto como un ataque a distancia con un alcance máximo de 50' y sin ningún penalizador por distancia. El anillo es bastante útil para tirar oponentes de parapetos o cornisas, entre otras cosas.

La fuerza del golpe es considerable y aquellos impactados por el anillo son sometidos a un ataque de embestida si están a menos de 30' del portador. El ariete tiene Fuerza 25 y es Grande. El ariete gana un bonificador de +1 al intento de embestida si se gastan 2 cargas o +2 si se utilizan 3 cargas.

Además del modo de ataque, el *anillo del ariete* también tiene el poder de abrir puertas como si fuera un personaje de Fuerza 25. Si se gastan 2 cargas, el efecto es equivalente a un personaje con Fuerza 27. Si son utilizadas 3 cargas, el efecto es el de un personaje con Fuerza 29.

Un anillo recién creado tiene 50 cargas. Cuando se utilizan todas las cargas, el anillo se convierte en un objeto no mágico.

Transmutación moderada. NL 9. Forjar anillo, *fuerza de toro, telecinesia*. Precio 8.600 po.

Caída de pluma: este anillo está forjado con un diseño en forma de plumas sobre su borde. Actúa exactamente como un conjuro de *caída de pluma* que se activa inmediatamente si el portador cae desde más de 5'.

Transmutación débil. NL 1. Forjar anillo, *caída de pluma*. Precio 2.200 po.

Caminar sobre las aguas: este anillo, con un ópalo engarzado, permite al portador usar de forma continua los efectos del conjuro *caminar sobre las aguas*.

Transmutación moderada. NL 9. Forjar anillo, *caminar sobre las aguas*. Precio 15.000 po.

Comandar elementales: los cuatro tipos de anillos de *comandar elementales* son muy poderosos. Todos aparentan ser un anillo de magia menor hasta que se activan completamente (consulta más adelante), pero cada uno tiene sus poderes particulares además de las siguientes propiedades comunes.

Los elementales del plano con el cual el anillo está sintonizado no pueden atacar al portador, ni siquiera aproximarse a menos de 5' de él. Si el portador lo desea, puede levantar esta protección y en vez de ello intentar *hechizar* al elemental (como con el conjuro *hechizar monstruo*, salvación de Voluntad CD 17). Sin embargo, si el intento de *hechizar* falla, la protección absoluta se pierde y no se puede hacer ningún otro intento de *hechizar*.

Las criaturas del plano con las que el anillo está sintonizado que ataquen al portador sufren un penalizador –1 a sus tiradas de ataque. El portador del anillo hace todos los TS aplicables debido a los ataques de las criaturas extraplanarias con un bonificador de resistencia de +2, gana un bonificador +4 de moral a todos los ataques contra tales criaturas. Cualquier arma que utilice sobrepasa la RD de tales criaturas, sin tener en cuenta las cualidades que el arma pueda tener o no.

El portador del anillo es capaz de conversar con las criaturas del plano con el que éste está sintonizado. Estas criaturas reconocen que lleva el anillo y muestran respeto por el portador si los alineamientos son similares. Si los alineamientos son opuestos, las criaturas pueden temer al portador si es más fuerte. Si es más débil, lo odian y desean matarlo. El miedo, el odio y el respeto son determinados por el DM.

El poseedor de un *anillo de comandar elementales* sufre los siguientes penalizadores a los TS:

Elemento	Penalizador al TS
Agua	–2 contra efectos basados en el fuego
Aire	–2 contra efectos basados en la tierra
Fuego	–2 contra efectos basados en el agua o en el frío
Tierra	–2 contra efectos basados en el aire o en la electricidad

Además de los poderes que se han descrito, un anillo específico confiere al que lo lleva puesto las siguientes aptitudes, de acuerdo con el tipo que sea:

Anillo de comandar elementales (agua)
- *Caminar sobre las aguas* (uso ilimitado)
- *Crear agua* (uso ilimitado)
- *Respiración acuática* (uso ilimitado)
- *Muro de hielo* (una vez al día)
- *Tormenta de hielo* (dos veces por semana)
- *Controlar las aguas* (dos veces por semana)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo de caminar sobre las aguas* hasta que se cumple la condición establecida por el DM.

Anillo de comandar elementales (aire)
- *Caída de pluma* (uso ilimitado, sólo el portador)
- *Resistir energía (electricidad)* (uso ilimitado, sólo el portador)
- *Ráfaga de viento* (dos veces al día)
- *Muro de viento* (uso ilimitado)
- *Caminar por el aire* (una vez al día, sólo el portador)
- *Relámpago zigzagueante* (una vez por semana)

El anillo parece ser un *anillo de caída de pluma* hasta que se cumple una determinada condición, como el hacer que el anillo sea bendecido, al matar en combate individual a un elemental del aire, o cualquier otra cosa que el DM determine necesaria para activar su potencial completo. Debe ser reactivado cada vez que un nuevo portador lo adquiera.

Anillo de comandar elementales (fuego)
- *Resistir energía (fuego)* (como un *anillo mayor de resistir energía [fuego]*)
- *Manos ardientes* (uso ilimitado)
- *Esfera llameante* (dos veces al día)
- *Pirotecnia* (dos veces al día)
- *Muro de fuego* (una vez al día)
- *Descarga flamígera* (dos veces por semana)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo mayor de resistir energía (fuego)* hasta que se cumple la condición establecida por el DM.

Anillo de comandar elementales (tierra)
- *Fundirse en la piedra* (ilimitado, sólo el portador)
- *Ablandar tierra y piedra* (uso ilimitado)

- *Transformar piedra* (dos veces al día)
- *Piel pétrea* (una vez por semana, sólo el portador)
- *Pasamiento* (dos veces por semana)
- *Muro de piedra* (una vez al día)

El anillo tiene el aspecto de un *anillo de fundirse en la piedra* hasta que se cumple la condición establecida por el DM.

Conjuración fuerte. NL 15. Forjar anillo, *convocar monstruo VI*. Precio 200.000 po.

Contraconjuros: este anillo podría parecer a primera vista un *anillo de almacenar conjuros*. Sin embargo, mientras que permite que un solo conjuro de 1.er a 6.º nivel sea lanzado en su interior, el conjuro no puede ser lanzado de nuevo desde el anillo al exterior. En vez de ello, si alguna vez el conjuro es lanzado sobre el portador, se contrarresta inmediatamente, como una acción de contraconjuro, que no requiere ninguna acción (o incluso conocimiento) por parte del portador. Una vez utilizado, el conjuro lanzado dentro del anillo se disipa y se puede situar en él un nuevo conjuro (o el mismo de antes).

Evocación moderada. NL: 11. Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros*. Precio de mercado: 4.000 po.

Escalada: este anillo en realidad es un cordel de cuero que se ata alrededor del dedo. Otorga de forma continua al portador un bonificador de capacidad +5 a las pruebas de Trepar.

Transmutación débil. NL 5. Forjar anillo, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Trepar. Precio 2.500 po.

Escalada, mejorado: como el de escalada, pero otorga un bonificador de capacidad +10 a las pruebas de Trepar.

Transmutación débil. NL 5. Forjar anillo, el creador debe tener 10 rangos en la habilidad de Trepar. Precio 10.000 po.

Escudar al amigo: estos curiosos anillos siempre vienen en parejas. Un *anillo de escudar al amigo* sin su pareja es inútil. Cualquier portador de uno de los anillos puede, en cualquier momento, mandar a su anillo que lance un conjuro de *escudar a otro* con el portador de la pareja del anillo como receptor. No hay limitaciones al alcance de este efecto.

Abjuración moderada. NL 10. Forjar anillo, *escudar a otro*. Precio 50.000 po (por pareja).

Escudo de fuerza: es una banda de hierro. Este sencillo anillo genera un *muro de fuerza* del tamaño de un escudo (y en forma de escudo) que permanece con el anillo y puede ser sostenido por el portador como si fuera un escudo grande (+2 a la CA). Esta creación tan especial, al poder ser activada y desactivada a voluntad (como una acción gratuita), no tiene penalizador de armadura o probabilidad de fallo de conjuro arcano.

Evocación moderada. NL 9. Forjar anillo, *muro de fuerza*. Precio 8.500 po.

Escudo mental: este anillo suele estar fabricado en oro puro con una fina artesanía. El portador es inmune de forma continua a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y a cualquier intento de detectar mágicamente su alineamiento.

Abjuración débil. NL 3. Forjar anillo, *indetectabilidad*. Precio 8.000 po.

Estrellas fugaces: este anillo tiene dos modos de operar: uno, cuando el portador se encuentra en completa oscuridad o por la noche bajo cielo abierto, y otro cuando está bajo tierra o por la noche a cubierto.

Durante la noche, a cielo abierto, el *anillo de estrellas fugaces* puede cumplir las siguientes funciones a una orden:

- *Luces danzantes* (una vez por hora)
- *Luz* (dos veces por noche)
- *Bola de relámpagos* (especial, una vez por noche)
- *Estrellas fugaces* (especial, tres veces por semana)

La primera función especial, *bola de relámpagos*, libera de 1 a 4 *bolas de relámpagos* (a elección del portador). Estos globos brillantes se parecen a las *luces danzantes*, y el portador del anillo las controla de la misma manera (consulta la descripción del conjuro *luces danzantes* en el capítulo 11 del *Manual del jugador*). Estas esferas tienen un alcance de 120' y una duración de 4 asaltos. Pueden ser movidas 120' cada asalto. Cada esfera es de unos 3' de diámetro y cualquier criatura que se acerque a menos de 5' de una de ellas hace que su carga se disipe, sufriendo daño por electricidad durante este proceso y de acuerdo al número de bolas creado.

Número de bolas	Daño por bola
4 bolas de relámpagos	1d6 puntos de daño cada una
3 bolas de relámpagos	2d6 puntos de daño cada una
2 bolas de relámpagos	3d6 puntos de daño cada una
1 bola de relámpagos	4d6 puntos de daño

Una vez que la función de *bola de relámpagos* se activa, las bolas pueden ser liberadas en cualquier momento antes de que salga el sol (se pueden liberar múltiples *bolas de relámpagos* en el mismo asalto).

La segunda función especial, *estrellas fugaces*, produce tres *estrellas fugaces* que pueden ser liberadas desde el anillo cada semana, simultáneamente o una cada vez. Golpean produciendo 12 puntos de daño y se dispersan (como una bola de fuego) en una esfera de 5' de radio produciendo 24 puntos de daño por fuego.

Toda criatura alcanzada por una estrella fugaz sufre todo el daño por el impacto ígneo más todo el daño por la dispersión a menos que pase una salvación de Reflejos (CD 13). Las criaturas que no sean impactadas pero estén dentro de la dispersión ígnea no sufren daño del golpe y sufren sólo la mitad del daño de la dispersión ígnea si tienen éxito en una salvación de Reflejos (CD 13). El alcance es de 70', al final del cual la *estrella fugaz* explota, a menos que golpee a una criatura antes de llegar a esa distancia. Una *estrella fugaz* siempre sigue una línea recta y cualquier criatura en su camino debe hacer una salvación con éxito o será golpeada por el proyectil.

En interior y por la noche, o bajo tierra, el *anillo de estrellas fugaces* tiene las siguientes propiedades:

- *Fuego feérico* (dos veces al día)
- *Lluvia de chispas* (especial, una vez al día)
- La *lluvia de chispas* es una nube volante de crepitantes chispas púrpura que surgen del anillo hasta una distancia de 20' en un arco de 10' de ancho. Las criaturas dentro de este área sufren 2d8 puntos de daño si no llevan armadura metálica ni llevan un arma de metal. Aquellos que lleven armadura metálica y/o lleven un arma de metal sufren 4d8 puntos de daño.

Evocación fuerte; NL 12; Forjar anillo, *luz*, *fuego feérico*, *rayo relampagueante*, *bola de fuego*. Precio 50.000 po.

Evasión: este anillo concede continuamente a su portador la aptitud de evitar el daño como si tuviera la aptitud de evasión. Cuando haga un TS de Reflejos para determinar si recibe la mitad de daño de un ataque, una salvación con éxito hace que no reciba ningún daño.

Transmutación moderada. NL 7. Prerrequisitos: Forjar anillo, *salto*. Precio 25.000 po.

Intermitencia: a una orden, este anillo hace que el portador parpadee, como con el conjuro de *intermitencia*.

Transmutación moderada. NL 7. Forjar anillo, *intermitencia*. Precio 30.000 po.

Invisibilidad: al activar este sencillo anillo de plata, el portador se hace invisible, igual que con el conjuro.

Ilusión débil. NL 3. Forjar anillo, *invisibilidad*. Precio 20.000 po.

Libertad de movimiento: este anillo de oro permite al portador actuar como si estuviera bajo el efecto continuo de un conjuro de *libertad de movimiento*.

Abjuración moderada. NL 7. Forjar anillo, *libertad de movimiento*. Precio 40.000 po.

Llamar djinni: uno de los muchos anillos de fábula, este anillo de los "genios" resulta muy útil. Sirve como un *umbral* especial mediante el cual un djinni específico puede ser llamado desde el plano Elemental del aire. Cuando se frota el anillo (una acción estándar) se envía la llamada, y el djinni aparece en el siguiente asalto. El djinni obedece y sirve fielmente al portador, pero nunca más de 1 hora por día. Si el djinni del anillo muere, el anillo se convierte en un objeto sin magia ni valor. Consulta el *Manual de monstruos* para obtener más detalles sobre las características de los djinn.

Conjuración fuerte. NL 17. Forjar anillo, *umbral*. Precio 125.000 po.

Magia: existen cuatro variantes de este anillo especial (*anillo de magia I*, *anillo de magia II*, *anillo de magia III* y *anillo de magia IV*), y sólo pueden usarlos lanzadores de conjuros arcanos. Los conjuros arcanos por día del portador se duplican para un nivel específico de conjuros. Un *anillo de magia I* duplica los conjuros de 1.er nivel, un *anillo de magia II* duplica los conjuros de 2.º nivel, un *anillo de magia III* duplica los conjuros de 3.er ni-

vel, y un *anillo de magia IV* duplica los conjuros de 4.º nivel. Los conjuros adicionales debidos a puntuaciones altas de característica o especialización en una escuela no se duplican.

Sin escuela, moderada (*magia I*) o fuerte (*magia II-IV*). NL 11 (I), NL 14 (II), NL 17 (III), NL 20 (IV). Forjar anillo, *deseo limitado*. Precio 20.000 po (I), 40.000 po (II), 70.000 po (III), 100.000 po (IV).

Nadar: este anillo de plata tiene un diseño en forma de olas inscrito en su banda. Otorga continuamente al portador un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Nadar.

Transmutación débil. NL 2. Forjar anillo, el creador debe tener al menos 5 rangos en la habilidad de Nadar. Precio 2.500 po.

Nadar, mejorado: como el de *nadar*, pero otorga al portador un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Nadar.

Transmutación moderada. NL 7. Forjar anillo, el creador debe tener al menos 10 rangos en la habilidad de Nadar. Precio 10.000 po.

Poder camaleónico: como acción gratuita, el portador de este anillo puede ganar la aptitud de fundirse mágicamente con lo que le rodee. Esto añade un bonificador de capacidad +10 a sus pruebas de Esconderse. Como una acción estándar, también puede mandar al anillo que utilice el conjuro *alterar el propio aspecto* tantas veces como desee.

Ilusión débil. NL 3. Forjar anillo, *alterar el propio aspecto*, invisibilidad. Precio 12.700 po.

Protección: este anillo ofrece una protección mágica continua en la forma de un bonificador de desvío a la CA de +1 a +5.

Abjuración débil. NL 5. Forjar anillo, *escudo de la fe*, el nivel del lanzador debe ser como mínimo el triple del bonificador. Precio 2.000 po (anillo +1); 8.000 po (anillo +2); 18.000 po (anillo +3); 32.000 po (anillo +4); 50.000 po (anillo +5).

Regeneración: este anillo hecho en oro blanco permite de forma continua a un portador vivo sanar un punto de daño por nivel cada hora en vez de cada día (esta aptitud no puede combinarse con la habilidad de Sanar). El daño no letal sana a razón de 1 punto de daño por nivel cada 5 minutos. Si el portador pierde una extremidad, un órgano o cualquier otra parte del cuerpo mientras lleve este anillo, el anillo la *regenerará* de la misma forma que el conjuro. En cualquier caso, sólo se regenerará el daño que se sufra mientras se lleve el anillo puesto.

Conjuración fuerte. NL 15. Forjar anillo, *regenerar*. Precio 90.000 po.

Resistir energía: este anillo de hierro rojizo protege de forma continua al portador del daño producido por un tipo de energía: fuego, frío, electricidad, ácido o sónica (elegido por el creador del objeto; determinar aleatoriamente si se encuentra como parte de un tesoro). Cada vez que el portador sufra un daño de ese tipo, resta la resistencia del anillo del valor del daño infligido.

Un *anillo menor de resistir energía* garantiza 10 puntos de resistencia. Un *anillo de resistir energía mayor* otorga 20 puntos de resistencia. Un *anillo de resistir energía superior* da 30 puntos de resistencia.

Abjuración débil (menor o mayor) o moderada (superior). NL 3 (menor), 7 (mayor), ó 11 (superior); Forjar anillo, *resistir energía*. Precio 12.000 po (menor), 28.000 po (mayor), 44.000 po (superior).

Retornar conjuros: a una orden, esta banda de platino sin adornos refleja automáticamente los conjuros lanzados sobre el portador, de la misma manera que si el conjuro *retorno de conjuros* hubiera sido lanzado sobre el portador.

Abjuración fuerte. NL 15. Forjar anillo, *retorno de conjuros*. Precio 92.280 po.

Salto: este anillo permite de forma continua que el portador de saltos, añadiéndole un bonificador +2 de capacidad a todas sus pruebas de Saltar.

Transmutación débil. NL 2. Forjar anillo, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad Saltar. Precio 2.500 po.

Salto mejorado: igual que el de salto, pero garantiza un bonificador +10 de capacidad en la prueba de Saltar de su portador.

Transmutación moderada. NL 7. Forjar anillo, el creador debe tener 10 rangos en la habilidad Saltar. Precio 10.000 po.



Anillo de tres deseos

Sustento: este anillo proporciona de manera continua al portador los nutrientes necesarios para sobrevivir. También refresca el cuerpo y la mente, por lo que su portador sólo necesita dormir 2 horas al día para obtener los beneficios de 8 horas de sueño. El anillo debe ser llevado durante un período de una semana antes de que empiece a funcionar. Si se lo quita, el dueño debe llevarlo durante otra semana para volverlo a sintonizar con su persona.

Conjuración débil. NL 5. Forjar anillo, *crear comida y agua*. Precio 2.500 po.

Telecinesia: este anillo permite al portador usar el conjuro de *telecinesia* a una orden.

Transmutación moderada. NL 9. Forjar anillo, *telecinesia*. Precio 75.000 po.

Tres deseos: este anillo está adornado con tres rubíes. Cada rubí almacena un conjuro de *deseo* activado por el anillo. Cuando se usa un *deseo*, ese rubí desaparece. Para un anillo generado aleatoriamente, tira 1d3 para determinar el número de rubíes restantes. Cuando todos los *deseos* son usados, el anillo se convierte en un objeto no mágico.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 20. Forjar anillo, *deseo* o *milagro*. Precio 97.950 po. Coste 11.475 po + 15.918 PX.

Visión de rayos X: a una orden, este anillo proporciona a su poseedor la aptitud de ver dentro y a través de la materia sólida. El alcance de la visión es de 20' y el observador ve como si lo analizado estuviera bajo una luz normal, incluso en ausencia de iluminación; por ejemplo, si el portador mira dentro de un cofre cerrado, puede ver dentro incluso si no hay luz en su interior. La visión de rayos X puede penetrar 1' de piedra, 1" de metal común, o hasta 3' de madera o suciedad. Las sustancias más gruesas o una fina lámina de plomo bloquean la visión.

La utilización del anillo es físicamente agotadora, produciendo en el portador 1 punto de daño de Constitución por minuto después de los primeros 10 minutos de uso en un solo día.

Adivinación moderada. NL 6. Forjar anillo, *visión verdadera*. Precio 25.000 po.

BASTONES

Un bastón es una larga vara de madera que almacena diversos conjuros. A diferencia de las varitas (ver página 245), que pueden contener una amplia variedad de conjuros, cada bastón es de un tipo específico y contiene conjuros específicos. Un bastón tiene 50 cargas cuando es creado.

Descripción física: un bastón típico tiene de 4 a 7' de largo y de 2 a 3" de ancho, y pesa unas 5 lb. La mayoría de los bastones son de madera, pero algunos más raros son de hueso, metal o incluso cristal (estos últimos son muy exóticos). Los bastones suelen portar una gema o algún tipo de objeto en su extremo o se les ha colocado una contera de metal en uno o ambos extremos. Los bastones suelen estar decorados con inscripciones talladas o runas. Un bastón típico es como una vara de caminante, un palo o un cayado. Tiene 7 de CA, 10 puntos de golpe, una dureza de 5 y una CD para romper de 24.

Activación: los bastones utilizan el método de activación de desencadenante de conjuro, por lo que lanzar un conjuro de un bastón es normalmente una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad (si el conjuro que se lanza tiene un tiempo de lanzamiento más largo que 1 acción estándar, ése será el tiempo necesario para lanzar el conjuro desde el bastón). Para activar un bastón, un personaje debe sujetarlo con fuerza con al menos una mano (o lo que se entienda por una mano para las criaturas no humanoides).

Generación aleatoria: para generar bastones de forma aleatoria, tira en la tabla 7–18: bastones.

Cualidades especiales: tira un d%. Un resultado de 01-30 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función y de 31-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

Descripciones de los bastones

Los bastones tienen una enorme utilidad porque almacenan gran cantidad de capacidades en un solo objeto y pueden usar la puntuación de característica del portador y las dotes relevantes para determinar la CD de las salvaciones contra sus conjuros. A diferencia de otros tipos de objetos mágicos, el portador puede usar su nivel de lanzador cuando activa el poder del bastón si es mayor que el nivel de lanzador del bastón.

Esto implica que los bastones son mucho más potentes en manos de un lanzador de conjuros poderoso. Puesto que usan la puntuación de característica del portador para determinar la CD de la salvación del conjuro, los sortilegios de un bastón son más difíciles de resistir que los de otros objetos mágicos, que usan la puntuación mínima de la característica requerida para lanzar el conjuro. Los aspectos del conjuro que dependen del nivel del lanzador (alcance, duración, etcétera) no sólo es posible que sean superiores, sino que los conjuros del bastón son más difíciles de disipar y tienen más posibilidades de superar la RC del objetivo (sobre todo si el portador tiene la dote Conjuros penetrantes).

Además, un bastón puede contener un conjuro de cualquier nivel, a diferencia de la varita, que está limitada a conjuros de 4.º nivel o inferior. El nivel de lanzador mínimo de un bastón es de 8. Los bastones más frecuentes se describen a continuación.

Abjuración: este bastón, generalmente tallado a partir de la madera de un roble u otro árbol grande, permite usar los siguientes conjuros:

- *Escudo* (1 carga)
- *Resistir energía* (1 carga)
- *Disipar magia* (1 carga)
- *Globo menor de invulnerabilidad* (1 carga)
- *Exorcismo* (2 cargas)
- *Rechazo* (2 cargas)

Abjuración fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *escudo, resistir energía, disipar magia, globo menor de invulnerabilidad, exorcismo, rechazo*; Precio 65.000 po.

Adivinación: construido a partir de una rama flexible de sauce, a menudo con un extremo torcido, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- *Detectar puertas secretas* (1 carga)
- *Localizar objeto* (1 carga)
- *Don de lenguas* (1 carga)
- *Localizar criatura* (2 cargas)
- *Ojos fisgones* (2 cargas)
- *Visión verdadera* (3 cargas)

Adivinación fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *detectar puertas secretas, localizar objeto, don de lenguas, localizar criatura, ojos fisgones, visión verdadera*. Precio 73.500 po.

Bosques, de los: aparentando haber crecido de forma natural para adoptar su forma, este bastón de fresno, roble o tejo permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Hechizar animales* (1 carga)
- *Hablar con los animales* (1 carga)
- *Piel robliza* (2 cargas)
- *Muro de espinas* (3 cargas)
- *Convocar aliado natural VI* (3 cargas)
- *Animar las plantas* (3 cargas)

Además, el bastón puede ser usado como arma (funciona como un *bastón +2*). El *bastón de los bosques* permite a su portador *pasar sin dejar rastro* a voluntad y sin ningún coste en cargas. Estos dos atributos continúan funcionando después de usarse todas las cargas.

Varía, moderado. NL 9. Fabricar bastón, Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar las plantas, hechizar animales, pasar sin dejar rastro, piel robliza, hablar con los animales, muro de espinas, convocar aliado natural VI*. Precio 101.250 po.

Cambio de tamaño: recio y fuerte, este bastón hecho de madera oscura permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Agrandar persona* (1 carga)
- *Reducir persona* (1 carga)
- *Encoger objeto* (1 carga)
- *Agrandar persona en grupo* (1 carga)
- *Reducir persona en grupo* (1 carga)

Conjuración débil. NL 8. Fabricar bastón, *agrandar persona, agrandar persona en grupo, encoger objeto, reducir persona, reducir persona en grupo*. Precio 29.000 po.

TABLA 7–18: BASTONES

Intermedio	Mayor	Bastón	Precio de mercado
01-15	01-03	*Hechizador*	16.500 po
16-30	04-09	*Fuego*	17.750 po
31-40	10-11	*Enjambre de insectos*	24.750 po
41-60	12-17	*Curación*	27.750 po
61-75	18-19	*Cambio de tamaño*	29.000 po
76-90	20-24	*Iluminador*	48.250 po
91-95	25-31	*Escarcha*	56.250 po
96-100	32-38	*Defensa*	58.250 po
—	39-43	*Abjuración*	65.000 po
—	44-48	*Conjuración*	65.000 po
—	49-53	*Encantamiento*	65.000 po
—	54-58	*Evocación*	65.000 po
—	59-63	*Ilusión*	65.000 po
—	64-68	*Nigromancia*	65.000 po
—	69-73	*Transmutación*	65.000 po
—	74-77	*Adivinación*	73.500 po
—	78-82	*Tierra y piedra*	80.500 po
—	83-87	*De los bosques*	101.250 po
—	88-92	*Vida*	155.750 po
—	93-97	*Paso*	170.500 po
—	98-100	*Poder*	211.000 po

Conjuración: este bastón suele estar construido en fresno o nogal y lleva tallas ornamentales de muchos tipos diferentes de criaturas. Permite usar los siguientes conjuros:

- *Sirviente invisible* (1 carga)
- *Convocar plaga* (1 carga)
- *Nube apestosa* (1 carga)
- *Creación menor* (1 carga)
- *Nube aniquiladora* (2 cargas)
- *Convocar monstruo VI* (3 cargas)

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *sirviente invisible, convocar plaga, nube apestosa, creación menor, nube aniquiladora, convocar monstruo VI*. Precio 65.000 po.

Curación: este bastón de fresno blanco, con runas plateadas inscritas en bajorrelieve, permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Restablecimiento menor* (1 carga)
- *Curar heridas graves* (1 carga)
- *Quitar ceguera/sordera* (2 cargas)
- *Quitar enfermedad* (2 cargas)

Conjuración moderada. NL 8. Fabricar bastón, *restablecimiento menor, curar heridas graves, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad*. Precio 27.750 po.

Defensa: el *bastón de defensa* es un bastón de apariencia sencilla que, al utilizarlo defensivamente, late de poder. Permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Escudo* (1 carga)
- *Escudo de la fe* (1 carga)
- *Escudar a otro* (1 carga)
- *Escudo de la ley* (3 cargas)

Abjuración fuerte. NL 15. Fabricar bastón, *escudo, escudo de la fe, escudar a otro, escudo de la ley*, el creador debe ser legal. Precio 58.250 po.

Encantamiento: construido a menudo con madera de manzano y con un cristal claro en el extremo, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- *Dormir* (1 carga)
- *Terribles carcajadas de Tasha* (1 carga)
- *Sugestión* (1 carga)
- *Desesperación aplastante* (2 cargas)
- *Bruma mental* (2 cargas)
- *Sugestión de masas* (3 cargas)

Encantamiento fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *desesperación aplastante, dormir, terribles carcajadas de Tasha, sugestión, bruma mental, sugestión de masas*; *Precio de mercado*: 65.000 po.

Enjambre de insectos: hecho de madera oscura y retorcida y con pequeñas manchas que se asemejan a insectos reptantes (que a veces parecen estar moviéndose), este bastón permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Convocar enjambre* (1 carga)
- *Plaga de insectos* (3 cargas)

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar bastón, *convocar enjambre, plaga de insectos*. Precio 24.750 po.

Escarcha: con dos diamantes deslumbrantes en cada uno de sus extremos, este bastón cubierto de runas permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Tormenta de hielo* (1 carga)
- *Muro de hielo* (1 carga)
- *Cono de frío* (2 cargas)

Evocación moderada. NL 10. Fabricar bastón, *tormenta de hielo, muro de hielo, cono de frío*. Precio 56.250 po.

Evocación: generalmente pulido y esculpido a partir de nogal, sauce o tejo, este bastón permite usar los siguientes conjuros:

- *Proyectil mágico* (1 carga)
- *Estallar* (1 carga)
- *Bola de fuego* (1 carga)
- *Tormenta de hielo* (2 cargas)
- *Muro de fuerza* (2 cargas)
- *Relámpago zigzagueante* (3 cargas)

Evocación fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *proyectil mágico, estallar, bola de fuego, tormenta de hielo, muro de fuerza, relámpago zigzagueante*. Precio 65.000 po.

Fuego: fabricado en madera broncínea con incrustaciones de oropel, este bastón permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Manos ardientes* (1 carga)
- *Bola de fuego* (1 carga)
- *Muro de fuego* (2 cargas)

Evocación moderada. NL 8. Fabricar bastón, *manos ardientes, bola de fuego, muro de fuego*. Precio 17.750 po.

Hechizador: hecho de madera retorcida a la que se le ha dado una forma muy vistosa y llena de tallas, este bastón permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Hechizar persona* (1 carga)
- *Hechizar monstruo* (2 cargas)

Encantamiento moderado. NL 8. Fabricar bastón, *hechizar persona, hechizar monstruo*. Precio 16.500 po.



Bastón de tierra y piedra

Iluminador: este bastón suele estar chapado en plata y decorado con soles llameantes. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Luces danzantes* (1 carga)
- *Llamarada* (1 carga)
- *Luz del día* (2 cargas)
- *Explosión solar* (3 cargas)

Evocación fuerte. NL 15. Fabricar bastón, *luces danzantes, llamarada, luz del día, explosión solar*. Precio 48.250 po.

Ilusión: este bastón está construido con ébano u otra madera oscura y esculpido con una forma intrincadamente retorcida, estriada o en espiral. Permite usar los siguientes conjuros:

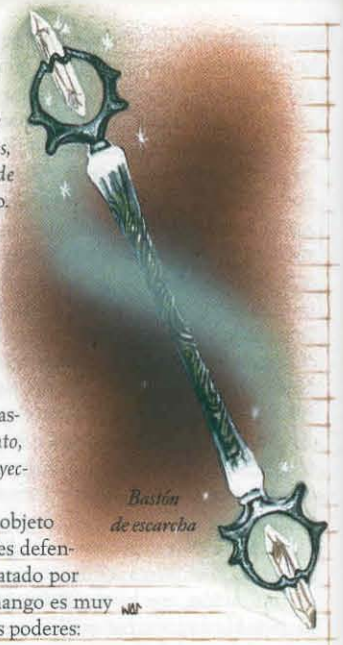
- *Disfrazarse* (1 carga)
- *Imagen duplicada* (1 carga)
- *Imagen mayor* (1 carga)
- *Pauta iridiscente* (2 cargas)
- *Imagen persistente* (2 cargas)
- *Doble engañoso* (3 cargas)

Ilusión fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *disfrazarse, imagen duplicada, imagen mayor, pauta iridiscente, imagen persistente, doble engañoso*. Precio 65.000 po.

Nigromancia: este bastón está construido con ébano u otra madera oscura y esculpido con imágenes de huesos y calaveras. Permite usar los siguientes conjuros:

- *Causar miedo* (1 carga)
- *Toque de necrófago* (1 carga)
- *Detener muertos vivientes* (1 carga)
- *Enervación* (2 cargas)
- *Olas de fatiga* (2 cargas)
- *Círculo de muerte* (3 cargas)

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *causar miedo, toque de necrófago, detener muertos vivientes, enervación, olas de fatiga, círculo de muerte; Precio de mercado*: 65.000 po.



Bastón de escarcha

Paso: este potente objeto permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Puerta dimensional* (1 carga)
- *Pasamiento* (1 carga)
- *Puerta en fase* (2 cargas)
- *Teleportar mayor* (2 cargas)
- *Proyección astral* (2 cargas)

Varía, fuerte. NL 17; Fabricar bastón, *puerta dimensional, pasamiento, puerta en fase, teleportar mayor, proyección astral*. Precio 170.500 po.

Poder: el *bastón de poder* es un objeto mágico muy potente, con aptitudes defensivas y ofensivas. Suele estar rematado por una gema resplandeciente y su mango es muy recto y pulido. Tiene los siguientes poderes:

- *Proyectil mágico* (1 carga)
- *Rayo de debilitamiento* (intensificado a 5.º nivel) (1 carga)
- *Llama continua* (1 carga)
- *Levitar* (1 carga)
- *Rayo relampagueante* (intensificado a 5.º nivel) (1 carga)
- *Bola de fuego* (intensificada a 5.º nivel) (1 carga)
- *Cono de frío* (2 cargas)
- *Inmovilizar monstruo* (2 cargas)
- *Muro de fuerza* (sólo en una semiesfera de 10' de diámetro alrededor del lanzador) (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidad* (2 cargas)

El portador de un *bastón de poder* gana un bonificador +2 de suerte a la CA y a los TS. El bastón es también un *bastón* +2 y su propietario puede utilizarlo para castigar a sus oponentes. Si se utiliza una carga (como acción gratuita) el bastón causa doble daño (×3 en un golpe crítico) durante 1 asalto.

Un *bastón de poder* puede usarse para infligir un impacto de represalia, para lo cual su portador ha de romperlo (si la rotura del bastón es intencionada y declarada por el portador, puede realizarse como una acción estándar que no requiere que su dueño haga una prueba de Fuerza).

Todas las cargas que queden en ese momento en el bastón son liberadas instantáneamente en un radio de 30'. Todos aquellos a menos de 2 casillas del bastón roto sufren tantos puntos de daño como 8 veces el número de cargas restantes, aquellos entre 3 ó 4 casillas 6 veces, y aquellos entre 5 ó 6 casillas 4 veces. Un TS de Reflejos (CD 17) con éxito reduce el daño sufrido a la mitad.

El personaje que rompa el bastón tiene un 50% de probabilidades de viajar a otro plano de existencia, pero si no lo hace, la onda explosiva del conjuro le destroza. Sólo ciertos objetos, incluyendo el *bastón de los magos* (página 278) y el *bastón de poder* son capaces de realizar un impacto de represalia.

Después de haber gastado todas las cargas, sigue siendo un *bastón* +2 (una vez vacío de cargas no puede usarse para infligir un impacto de represalia).

Varía, fuerte. NL 15. Fabricar bastón, Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico, rayo de debilitamiento* intensificado, *llama continua, levitar, bola de fuego* intensificada, *rayo relampagueante* intensificado, *cono de frío, inmovilizar monstruo, muro de fuerza, globo de invulnerabilidad*. Precio 211.000 po.

Tierra y piedra: este bastón lleva en su tope una esmeralda del tamaño de un puño que irradia un poder latente. Permite el uso de los conjuros siguientes:

- *Pasamiento* (1 carga)
- *Remover tierra* (1 carga)

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar bastón, *pasamiento, remover tierra*. Precio 80.500 po.

Transmutación: este bastón suele estar esculpido a partir de madera petrificada o decorada con ella, y permite usar los siguientes conjuros:

- *Retirada expeditiva* (1 carga)

- *Alterar el propio aspecto* (1 carga)
- *Intermitencia* (1 carga)
- *Polimorfarse* (2 cargas)
- *Polimorfar funesto* (2 cargas)
- *Desintegrar* (3 cargas)

Transmutación fuerte. NL 13. Fabricar bastón, *retirada expeditiva, alterar el propio aspecto, intermitencia, polimorfarse, polimorfar funesto, desintegrar.* Precio 65.000 po.

Vida: hecho de gruesa madera de roble y con contera de oro, este bastón permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Sanar* (1 carga)
- *Resurrección* (5 cargas)

Conjuración moderada. NL 11. Fabricar bastón, *sanar, resurrección.* Precio 155.750 po.

CETROS

Son objetos que tienen poderes mágicos únicos y no suelen tener cargas. Cualquiera puede utilizar un cetro.

Descripción física: los cetros pesan aproximadamente 5 lb. Suelen medir de 2 a 3' de largo y normalmente están hechos de hierro o de algún otro metal (muchos, tal como se indica en su descripción, pueden usarse como mazas ligeras o clavas debido a su recia construcción). Estos robustos objetos tienen 9 de CA, 10 puntos de golpe, una dureza de 10 y una CD para romper de 27.

Activación: los detalles relativos a la forma de uso del cetro varían de un objeto a otro. Consulta las descripciones individuales para conocer los detalles.

Generación aleatoria: para generar cetros aleatoriamente, tira en la tabla 7–19: cetros.

Cualidades especiales: tira un d%. Un resultado de 01 indica que el cetro es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de su función y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, también poderes extraordinarios y finalidades especiales. Utiliza la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, tal como se indica, si el cetro es inteligente. Los cetros con cargas nunca pueden ser inteligentes.

Descripciones de los cetros

Aunque por regla general los cetros son rectos, sus disposiciones y aptitudes son tan variados como la magia. Los cetros más frecuentes aparecen descritos a continuación.

Absorción: este cetro actúa como un imán, atrayendo conjuros o aptitudes sortílegas hacia su interior. La magia absorbida debe provenir de un conjuro con un solo objetivo o de un rayo dirigido al personaje que posea el cetro o a su equipo. El cetro anula los efectos del sortilegio y almacena su potencial hasta que el portador libera esta energía en forma de conjuros propios. Puede detectar el nivel del sortilegio en el mismo momento en que el cetro absorbe la energía del conjuro. La absorción no requiere ninguna acción por parte del usuario si éste lo está sujetando con la mano en ese instante.

Debería llevarse una cuenta del total de los niveles de conjuros absorbidos (y utilizados). Por ejemplo, un cetro que absorbe un conjuro de 6.º nivel y un conjuro de 3.er nivel tiene un total de 9 niveles de conjuros absorbidos. El portador del cetro puede utilizar la energía de conjuros capturada para lanzar cualquier sortilegio que haya preparado, sin gastarlo. Las únicas restricciones son que la energía en niveles de conjuro almacenados en el cetro debe ser igual o superior al nivel del conjuro que el portador quiere lanzar, que cualquier componente material requerido para el conjuro esté presente, y que el cetro esté en su mano cuando conjure. Continuando con el ejemplo anterior, el portador del cetro puede usar los 9 niveles de conjuro absorbidos para lanzar un sortilegio de nivel 9, o uno de nivel 5 y uno de nivel 4 o 9 conjuros de nivel 1 y así sucesivamente. Para lanzadores como los bardos o hechiceros que no preparan conjuros, la energía del cetro puede ser utilizada para lanzar cualquier sortilegio del nivel o niveles apropiados que conozcan.

El *cetro de absorción* absorbe un máximo de 50 niveles de conjuro y después sólo podrá ir descargando el potencial que le vaya quedando. El cetro no puede ser recargado. El portador sabe la absorción potencial que le queda y la cantidad de energía absorbida que puede utilizar.

TABLA 7–19: CETROS

Intermedio	Mayor	Cetros	Precio de mercado
01-07	—	Metamágico, *ampliación, menor*	3.000 po
08-14	—	Metamágico, *prolongación, menor*	3.000 po
15-21	—	Metamágico, *silencio, menor*	3.000 po
22-28	—	*Inamovible*	5.000 po
29-35	—	Metamágico, *potenciación, menor*	9.000 po
36-42	—	*Detección de metales y minerales*	10.500 po
43-53	01-04	*Cancelación*	11.000 po
54-57	05-06	Metamágico, *ampliación*	11.000 po
58-61	07-08	Metamágico, *prolongación*	11.000 po
62-65	09-10	Metamágico, *silencio*	11.000 po
66-71	11-14	*De las maravillas*	12.000 po
72-79	15-18	*Pitón*	13.000 po
80-83	—	Metamágico, *maximización, menor*	14.000 po
84-89	19-21	*Extinguellamas*	15.000 po
90-97	22-25	*De la víbora*	19.000 po
—	26-30	*Detección de enemigos*	23.500 po
—	31-36	Metamágico, *ampliación, mayor*	24.500 po
—	37-42	Metamágico, *prolongación, mayor*	24.500 po
—	43-48	Metamágico, *silencio, mayor*	24.500 po
—	49-53	*Magnificencia*	25.000 po
—	54-58	*Marchitante*	25.000 po
98-99	59-64	Metamágico, *potenciación*	32.500 po
—	65-69	*Truenos y relámpagos*	33.000 po
100	70-73	Metamágico, *apresuración, menor*	35.000 po
—	74-77	*Negación*	37.000 po
—	78-80	*Absorción*	50.000 po
—	81-84	*Mangual*	50.000 po
—	85-86	Metamágico, *maximización*	54.000 po
—	87-88	*Gobierno*	60.000 po
—	89-90	*Seguridad*	61.000 po
—	91-92	*Poder señorial*	70.000 po
—	93-94	Metamágico, *potenciación, mayor*	73.000 po
—	95-96	Metamágico, *apresuración*	75.000 po
—	97-98	*Alerta*	85.000 po
—	99	Metamágico, *maximización*	121.500 po
—	100	Metamágico, *apresuración, mayor*	170.000 po

Un ejemplo más específico: Jozan el clérigo utiliza un *cetro de absorción* nuevo para negar el efecto de un conjuro de *sugestión* lanzado sobre él por un hechicero. El cetro tiene ahora 3 niveles de conjuro absorbidos y puede absorber 47 más. Jozan puede lanzar cualquier sortilegio de 1.er, 2.º ó 3.er nivel que haya preparado, sin perder esa preparación, utilizando el potencial almacenado en el cetro. Vamos a suponer que lanza *inmovilizar persona* sobre el hechicero que le había atacado. Este conjuro es de 2.º nivel para él, por lo que el cetro aún mantiene un nivel de conjuro de potencial, puede absorber 47 más y ha empleado dos niveles de conjuro de forma permanente.

Para determinar el potencial de absorción restante en un cetro recién encontrado, tira un d% y divide el resultado por 2. Luego tira otro d%: con resultado de 71-100, la mitad de los niveles absorbidos por el cetro aún están almacenados dentro de él. Por ejemplo, si la primera tirada determina que el cetro aún tiene 34 niveles de potencial de absorción, significa que el cetro ha absorbido 16 niveles de conjuro. La mitad de 16 es 8, por lo que hay un 30% de probabilidades de que sólo mantenga 8 niveles de conjuro absorbidos listos para ser usados.

Abjuración fuerte. NL 15. Fabricar cetro, *retorno de conjuros.* Precio 50.000 po.

Alerta: este cetro es indistinguible de una *maza ligera* +1. Se pueden observar 8 zonas resaltadas en su cabeza en forma de maza. El cetro otorga un bonificador +1 introspectivo a las pruebas de iniciativa. Si se sujeta firmemente, el cetro permite *detectar el caos, detectar el mal, detectar el bien, detectar la ley, discernir mentiras o ver lo invisible.* Cada uso diferente necesita una acción estándar.

Si la cabeza de un *cetro de alerta* se planta sobre la tierra y el poseedor desea que alerte (una acción estándar), el cetro detecta a cualquier criatura en un radio de 120' que intente hacer daño al poseedor. Al mismo tiempo, el cetro crea el efecto de un conjuro de *plegaria* sobre todas las criaturas amigas del poseedor en un radio de 20'. Inmediatamente después, el cetro envía un señal de alerta

mental a estas criaturas amigas, avisándolas de un posible peligro procedente de la criatura o criaturas poco amigables que están en el radio de 120'. Estos efectos duran 10 minutos y el cetro puede realizar esta función una vez al día.

Por último, el cetro puede ser utilizado para simular el lanzamiento de un conjuro de *animar los objetos*, utilizando cualesquiera 11 (o menos) objetos Pequeños que estén situados sobre el perímetro de un círculo de 5' de radio centrado en el cetro cuando éste es plantado sobre el terreno. Los objetos permanecen animados durante 11 asaltos. El cetro puede realizar esta acción una vez al día.

Abjuración, adivinación, encantamiento y evocación, moderada. NL 11. Fabricar cetro, *luz, detectar magia, alarma, detectar el caos, detectar el mal, detectar el bien, detectar la ley, discernir mentiras, ver lo invisible, plegaria, animar los objetos*. Precio 85.000 po.

Cancelación: este temido cetro es la perdición de todos los objetos mágicos, pues su toque hace perder todas las propiedades mágicas de un objeto; el objeto tocado obtiene un TS de Voluntad (CD 23) para impedir que el cetro le consuma. Si una criatura está sujetándolo en ese momento, se puede usar el bonificador a la salvación de Voluntad del usuario en vez del del objeto (caso de que sea mejor). En tales casos, el contacto se realiza haciendo una tirada de ataque de toque cuerpo a cuerpo. Tras haber hecho perder los poderes a un objeto, el cetro se vuelve frágil y no puede ser utilizado otra vez. Los objetos afectados por esta pérdida sólo pueden ser restablecidos por un *deseo* o *milagro*. Si una *esfera de aniquilación* y un *cetro de cancelación* se niegan uno a otro, nada puede restablecer a ninguno de los dos.

Un posible uso de varios cetros inamovibles.



Abjuración fuerte. NL 17. Fabricar cetro, *disyunción de Mordenkainen*. Precio 11.000 po.

Detección de enemigos: este objeto late en las manos del portador y señala la dirección de cualquier criatura o criaturas hostiles al que porte el objeto (primero la más cercana). Estas criaturas pueden ser invisibles, etéreas, estar escondidas o disfrazadas (o a simple vista). El alcance de la detección es de 60'. Si el portador del cetro se concentra durante un asalto completo, el cetro señala dónde se encuentra el enemigo más cercano e indica cuántos enemigos están dentro de su alcance. El cetro puede ser usado 3 veces cada día y cada uso dura hasta 10 minutos. Activar el cetro se considera una acción estándar.

Adivinación moderada. NL 10. Fabricar cetro, *visión verdadera*. Precio 23.500 po.

Detección de metales y minerales: el cetro late en la mano del portador y señala la masa más grande de metal en un radio de 30'. Sin embargo, el portador puede concentrarse en un tipo especial de metal o mineral (oro, platino, cuarzo, berilo, diamante, corindón y otros por el estilo). Si el mineral especificado está en un radio de 30', el cetro señala cualquier sitio donde esté localizado, y el portador del cetro sabe también su cantidad aproximada. Si hay más de un depósito de un mineral o metal específico dentro del alcance, el cetro señala primero al más grande. Cada operación requiere una acción de asalto completo.

Adivinación moderada. NL 9. Fabricar cetro, *localizar objeto*. Precio 10.500 po.

Extinguellamas: este cetro puede apagar fuegos no mágicos de tamaño Mediano o inferior simplemente con un toque (una acción estándar). Para que el cetro sea eficaz contra otro tipo de fuegos, el portador debe usar 1 o más de las cargas del cetro.

La extinción de un fuego no mágico Grande o mayor o de un fuego mágico de tamaño Mediano o menor (como el de un arma *flamígera* o el de un conjuro de *manos ardientes*), gasta 1 carga. Llamas mágicas continuas, como las de un arma o las de una criatura de fuego, se suprimen durante 6 asaltos y luego vuelven a avivarse. Para apagar un conjuro de fuego instantáneo, el cetro debe estar dentro del área de efecto y el portador debe haber preparado la acción, con lo que estropea totalmente el conjuro.

Cuando se aplique a un fuego mágico Grande o mayor, como los causados por una *bola de fuego, descarga flamígera* o *muro de fuego*, la extinción de las llamas gasta 2 cargas del cetro.

Si el objeto es utilizado contra una criatura de fuego, una tirada de ataque cuerpo a cuerpo con éxito inflige 6d6 puntos de daño a la criatura. Esto requiere 3 cargas.

El *cetro extinguellamas* tiene 10 cargas cuando se encuentra. Las cargas utilizadas se renuevan cada día, por lo que el portador puede usar hasta 10 cargas en cualquier periodo de 24 horas.

Transmutación fuerte. NL 12. Fabricar cetro, *pirotecnia*. Precio 15.000 po.

Gobierno: se parece a un cetro real valorado, al menos, en 5.000 po sólo en materiales y mano de obra. El portador puede conseguir la obediencia y lealtad de las criaturas que estén a menos de 120' de él cuando lo active (una acción estándar). Pueden ser gobernadas un total de criaturas que sumen hasta 300 DG, pero a las criaturas con puntuación de Inteligencia de 12 o más se les permite un TS de Voluntad (CD 16) para negar el efecto. Las criaturas regidas obedecen al portador como si fuera su soberano, pero si da una orden contraria a la naturaleza de éstas, la magia se rompe. El cetro puede ser usado durante un total de 500 minutos antes que se convierta en polvo. Esta duración no es necesario que sea continua.

Encantamiento fuerte. NL 20. Fabricar cetro, *hechizar monstruo en grupo*. Precio 60.000 po. Coste 27.500 po + 2.200 PX.

Inamovible: este cetro es una simple barra de hierro con un pequeño botón en un extremo. Cuando se pulsa el botón (una acción de movimiento) el cetro no se mueve de donde esté, incluso si su permanencia desafía la ley de la gravedad. Así, el dueño puede alzar o situar el cetro donde desee, pulsar el botón y soltarlo. Los aventureros suelen encontrar que un *cetro inamovible* es útil para fijar cuerdas, obstaculizar puertas, y toda clase de tareas utilitarias. A muchos aventureros les ha sido de utilidad más de una vez. Varios *cetros inamovibles* pueden incluso componer una escalera si son utilizados a la vez (aunque sólo son necesarios dos). Un *cetro inamovible* puede soportar hasta 8.000 lb. antes de caerse a tierra. Si una criatura empuja contra un *cetro inamovible*, debe hacer una prueba de Fuerza (CD 30) para moverlo hasta 10' en un solo asalto.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar cetro, *levitar*. Precio 5.000 po.

Magnificencia: el poseedor de este cetro gana un bonificador +4 de mejora a su puntuación de Carisma durante todo el tiempo que sujete o lleve el objeto. Una vez al día, el cetro crea unas vestimentas hechas con las telas más finas y con añadidos de joyas y pieles, con las que viste al portador.

Lo creado por la magia del cetro existe durante 12 horas. Sin embargo, si se intenta vender o desprenderse de cualquier parte de ello para usarlo como componente de conjuro, o algo por el estilo, todo lo aparecido se esfuma inmediatamente. Se aplica el mismo efecto si cualquier parte es arrebatada por la fuerza.

El valor de estas lujosas vestimentas creadas por el cetro varía entre 7.000 y 10.000 po (1.000 po × 1d4+6): 1.000 po sólo por las telas, 5.000 po por las pieles y el resto por los engarces en joyas (hasta un máximo de 20 gemas, con un valor máximo de 200 po cada una).

Además, el cetro tiene un segundo poder especial, utilizable una vez por semana. A una orden, crea una tienda palaciega: un enorme pabellón de seda de 60' de lado. Dentro de la tienda hay muebles y alimentos acordes con el esplendor del pabellón, suficientes para satisfacer hasta a 100 personas. La tienda y su contenido duran 1 día. Al final de ese tiempo, la tienda y todos los objetos asociados con ella (incluyendo cualquier objeto que pudiera haber sido extraído de ella) desaparecen.

Transmutación y conjuración fuerte. NL 12. Fabricar cetro, *esplendor de águila, elaborar, creación mayor*. Precio 25.000 po.

Mangual: a una orden de su poseedor, el cetro se activa, cambiando de la forma de un cetro normal a la de un *mangual doble* +3. En esta forma es un arma doble, lo que significa que puede usarse cada una de las cabezas del arma para atacar (consulta la descripción en el Capítulo 7: equipo del *Manual del jugador*). El portador puede ganar un ataque extra (con la segunda cabeza) al coste de hacer todos los ataques con un penalizador –2 (como si tuviera la dote Combate con dos armas).

Una vez al día el portador puede usar una acción gratuita para hacer que el cetro le garantice un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia a los TS durante 10 minutos. El cetro no necesita estar en forma de arma para otorgar este beneficio. La transformación en arma y de nuevo a cetro se considera una acción de movimiento.

Encantamiento moderado. NL 9. Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*. Precio 40.000 po.

Maravillas, de las: el *cetro de las maravillas* es un objeto extraño e impredecible que genera aleatoriamente cierta cantidad de efectos curiosos cada vez que es usado (la activación del cetro es una acción estándar). Los efectos usuales se muestran en la tabla que sigue, pero puedes cambiarlos de la manera que creas que mejor encaje en tu campaña. Los poderes típicos de este cetro incluyen los siguientes:

d%	Efecto maravilloso
01-05	*Ralentizar* a la criatura señalada durante 10 asaltos (Vol CD 15 niega).
06-10	*Fuego feérico* rodea al objetivo.
11-15	Induce al portador a creer durante 1 asalto que el cetro funciona tal como se indique en una segunda tirada (sin salvación).
16-20	*Ráfaga de viento*, pero con la fuerza de un vendaval; consulta 'Vientos', página 95 (Fortaleza CD 14 niega).
21-25	El portador conoce los pensamientos superficiales del objetivo (como en *detectar pensamientos*) durante 1d4 asaltos (sin salvación).
26-30	*Nube apestosa* con un alcance de 30' (Fort CD 15 niega).
31-33	Cae una lluvia muy intensa durante 1 asalto en un radio de 60' centrados en el portador del cetro.
34-36	*Convoca un animal*: un rinoceronte (resultado de 01-25 en un d%), elefante (26-50) o ratón (51-100).
37-46	*Rayo relampagueante* (70' de largo, 5' de ancho), 6d6 puntos de daño (Reflejos CD 15 mitad).
47-49	Aparece una bandada de 600 mariposas grandes y revolotea durante 2 asaltos, cegando a todos los que estén a menos de 25', el portador también quedaría afectado (Reflejos CD 14 niega).
50-53	*Agrandar persona* al objetivo un 50% si está a menos de 60' del cetro (Fort CD 13 niega).
54-58	Oscuridad en una semiesfera de 30' de diámetro centrada a 30' de distancia del cetro.
59-62	La hierba crece en un área de 160' cuadrados justo delante del cetro, o la hierba existente en esa zona crece hasta 10 veces su tamaño normal.
63-65	Convertir en etéreo cualquier objeto no vivo de hasta 1.000 lb. de masa y de hasta 30' cúbicos de tamaño.
66-69	*Reducir al portador* hasta 1/12 de su tamaño (sin salvación).
70-79	*Bola de fuego* a un objetivo o en línea recta a 100' de distancia, 6d6 de daño (Ref CD 15 mitad).
80-84	La *invisibilidad* cubre al portador del cetro.
85-87	Hojas de árbol crecen sobre un objetivo si está a menos de 60' del cetro. Dura 24 horas.
88-90	Entre 10 y 40 (10d4) gemas, con un valor de 1 po cada una, son disparadas en un pasillo de 30' de largo. Cada gema causa 1 punto de daño a cualquier criatura que se encuentre en su camino: tira 5d4 para conocer el número de impactos y divídelos entre todos los objetivos posibles.
91-95	Unos colores resplandecientes bailan y juegan en un área de 40'×30' delante del cetro. Las criaturas dentro del área quedan cegadas durante 1d6 asaltos (Fort niega a CD 15).
96-97	El portador (50% de probabilidad) o un objetivo (50% de probabilidad) se vuelven permanentemente azules, verdes o púrpuras (sin salvación).
98-100	*De la carne a la piedra* (o *de la piedra a la carne* si el objetivo ya es de piedra) si el objetivo está a menos de 60' (Fort CD 18 niega).

Encantamiento moderado. NL 10. Fabricar cetro, *confusión*, el creador debe ser caótico. Precio 12.000 po.

Marchitante: el cetro marchitante actúa como una *maza ligera* +1 que no inflige puntos de daño. En vez de ello, el portador causa 1d4 puntos de daño de Fuerza y 1d4 puntos de daño de Constitución a cualquier criatura tocada con el cetro (haciendo un ataque de toque cuerpo a cuerpo). Si consigue un golpe crítico, el daño debido a ese golpe se convierte en una consunción permanente de característica. En cualquier caso, el defensor niega el efecto con una salvación de Fortaleza (CD 17).

Nigromancia fuerte. NL 13. Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *contagio*. Precio 25.000 po.

Metamágicos: los cetros metamágicos guardan la esencia de la dote metamágica pero no cambian el espacio de conjuro del sortilegio que alteran. Todos los cetros descritos aquí son de activación por uso (pero lanzar conjuros en un área amenazada aún provoca un ataque de oportunidad). Un lanzador sólo puede usar un cetro metamágico sobre cualquier conjuro dado, pero se permite que combine un cetro con las dotes metamágicas personales del personaje. En este caso, sólo estas últimas dotes (si las tiene) ajustan el espacio de conjuro del sortilegio que se lanza.

La posesión de un cetro metamágico no otorga la dote asociada al propietario, sólo la aptitud para usar esa dote determinada un número específico de veces al día. Un hechicero debe emplear una acción de asalto completo para utilizar un cetro metamágico, como si estuviera usando la dote metamágica que éste posee.

Cetros de dote metamágica mayores y menores: los cetros de dote metamágica normales pueden usarse con conjuros de 6.º nivel y menores, los cetros menores pueden usarse con conjuros de hasta 3.er nivel, mientras que los cetros mayores pueden usarse con conjuros de hasta 9.º nivel.

Metamágico, ampliación: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán ampliados igual que si usara la dote Ampliar conjuro.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Ampliar conjuro; Precio de mercado: 3.000 po (menor), 11.000 po (normal) ó 24.500 po (mayor).

Metamágico, apresuración: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán apresurados igual que si usara la dote Apresurar conjuro.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Apresurar conjuro; Precio de mercado: 35.000 po (menor), 75.500 po (normal) ó 170.000 po (mayor).

Metamágico, maximización: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán maximizados igual que si usara la dote Maximizar conjuro.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Maximizar conjuro; Precio de mercado: 14.000 po (menor), 54.000 po (normal) ó 121.500 po (mayor).

Metamágico, potenciación: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán potenciados igual que si usara la dote Potenciar conjuro.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Potenciar conjuro; Precio de mercado: 9.000 po (menor), 32.500 po (normal) ó 73.000 po (mayor).

Metamágico, prolongación: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros por día, que estarán prolongados igual que si usara la dote Conjuros prolongados.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Conjuros prolongados; Precio de mercado: 3.000 po (menor), 11.000 po (normal) ó 24.500 po (mayor).

Metamágico, silencio: el usuario puede lanzar hasta tres conjuros sin componentes verbales por día, igual que si usara la dote Conjurar en silencio.

Sin escuela, fuerte. NL 17. Fabricar cetro, Conjurar en silencio; Precio de mercado: 3.000 po (menor), 11.000 po (normal) ó 24.500 po (mayor).

Negación: este objeto niega los conjuros, funciones sortílegas y funciones de los objetos mágicos. El portador señala con el cetro un objeto mágico y un haz de color gris pálido surge hacia delante, atacando como un rayo (un ataque de toque a distancia). El rayo funciona como un conjuro de *disipar magia* mayor, pero sólo afecta a los objetos mágicos. Para negar efectos instantáneos, el portador del cetro necesita haber preparado la acción. La prueba de disipar usa el nivel de lanzador del cetro (15). El objetivo no obtiene ningún TS, aunque el cetro no puede negar artefactos (ni siquiera artefactos menores). El cetro puede utilizarse tres veces al día.

Varía, fuerte. NL 15. Fabricar cetro, *disipar magia*, y *deseo limitado* o *milagro*. Precio 37.000 po.

Pitón: este cetro es más largo que los cetros normales. Tiene una longitud aproximada de 4' y pesa 10 lb. Golpea como un *bastón* +1/+1. Si el usuario lanza el cetro a tierra (como una acción estándar), crece hasta convertirse en una

serpiente constrictor gigante de 25' de largo (consulta el *Manual de monstruos* para conocer las estadísticas completas) al finalizar el asalto. La pitón obedece todas las órdenes de su dueño (en forma de serpiente retiene el bonificador +1 de mejora a los ataques y el daño que posee en forma de cetro). La serpiente vuelve a la forma de cetro (una acción de asalto completo) cuando el portador lo desee, o cuando se vaya más allá de 100' del dueño. Si se mata la forma serpentina, el objeto vuelve a su forma de cetro y no puede volver a ser activado en tres días. Un *cetro de la pitón* sólo funciona si el poseedor es bueno.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar funesto*, el creador debe ser bueno. Precio 13.000 po.

Poder señorial: este centro tiene funciones sortílegas y también puede ser utilizado como un arma mágica de diferentes clases. Además sirve para otros usos más mundanos. El *cetro de poder señorial* es metálico, más grueso que otros cetros, con una gran bola con zonas resaltadas en un extremo y seis botones en forma de cabeza de clavo a lo largo de su mango. La acción de pulsar cualquiera de los botones del cetro es equivalente a desenvainar un arma. Pesa 10 lb.

Las siguientes funciones sortílegas del cetro pueden utilizarse una vez al día cada una:

Inmovilizar persona por toque, si el portador lo ordena (Vol CD 14 niega). El portador debe elegir utilizar este poder y después tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo para activar el poder. Si el ataque falla, el efecto se pierde.

Miedo sobre todos los enemigos que lo vean, si el portador lo desea (10' de alcance máximo, Vol CD 16 parcial). Invocar este poder es una acción estándar.

Infligir 2d4 puntos de golpe de daño a un oponente con un ataque de toque con éxito y curar al portador una cantidad igual de daño (Vol CD 17 mitad). El portador debe elegir utilizar este poder antes de atacar, al igual que con el de *inmovilizar persona*.

La siguientes utilizaciones del cetro como arma no tienen límite de uso:

- En su forma normal, el cetro puede ser usado como una *maza ligera* +2.
- Cuando se pulsa el botón 1, el cetro se convierte en una *espada larga* +1 *flamígera*. Una hoja surge de la bola, siendo la misma bola la empuñadura de la misma. El arma se expande hasta una longitud total de 4'.
- Cuando se pulsa el botón 2, el cetro se convierte en un *hacha de batalla* +4. Una hoja ancha se expande de la bola y la longitud total es de 4'.
- Cuando se pulsa el botón 3, el cetro se convierte en una *lanza corta* o *larga* +3. El filo de la lanza surge y el mango puede ser alargado hasta 12' (a decisión del portador), con una longitud total de 6 a 15'. Con su longitud de 15', el cetro se puede utilizar como una lanza de caballería.

Los siguientes usos mundanos del cetro no tienen limitaciones a su uso:

- Pértiga o escala para trepar. Cuando se pulsa el botón 4, una púa que puede penetrar el granito surge de la bola, mientras que del otro lado salen tres garfios afilados. La longitud del cetro puede ajustarse entre 5 y 50' en un solo asalto, deteniéndose cuando el botón 4 es pulsado de nuevo. Barras horizontales de 3" de largo salen de sus lados, una detrás de otra con un espacio de un pie entre ellas. El cetro se sujeta firmemente mediante la púa y los garfios y es capaz de soportar hasta 4.000 lb. El portador puede retraer la pértiga pulsando el botón 5.
- La función de escalera puede ser utilizada para forzar una puerta. El portador planta la base del cetro a 30' o menos del portal que tenga que ser forzado y en línea con él, luego pulsa el botón 4. El empuje ejercido tiene un bonificador de +12 a la Fuerza.
- Cuando se pulsa el botón 6, el cetro indica el norte magnético e imparte a su portador un conocimiento de la profundidad aproximada respecto a la superficie o la altura sobre ella.

Encantamiento, evocación, nigromancia, y transmutación fuerte. NL 19. Fabricar cetro, Fabricar armas y armadura mágicas, *infligir heridas leves, fuerza de toro, filo flamígero, inmovilizar persona, miedo*. Precio 70.000 po.

Seguridad: este objeto crea un espacio adimensional, un paraíso de bolsillo. Allí el poseedor del cetro y hasta 199 criaturas más pueden permanecer en completa seguridad por un periodo de tiempo de hasta 200 días dividido por el número de criaturas afectadas. Así, una criatura (el poseedor del cetro) puede permanecer durante 200 días, cuatro criaturas pueden permanecer 50 días o un grupo de 60 criaturas, 3 días. Todas las fracciones se redondean hacia abajo, por lo que un grupo de entre 101 y 200 individuos (ambos inclusive) puede permanecer a salvo durante 1 solo día.

En este paraíso de bolsillo, las criaturas no envejecen y la curación natural tiene lugar al doble de la velocidad normal. Hay agua fresca y comida en abundancia (sólo frutas y verduras). El clima es confortable para todas las criaturas afectadas.

La activación del cetro (una acción estándar) hace que el portador y todas las criaturas que toquen el cetro sean transportadas instantáneamente a dicho paraíso. Los miembros de grupos grandes pueden sujetarse las manos o simplemente estar en contacto físico, permitiendo que todas las criaturas conectadas en un círculo o cadena se vean afectadas por el cetro. Las criaturas que no lo deseen obtienen un TS de Voluntad (CD 17) para negar el efecto. Aunque esta criatura tenga éxito en su TS, las otras criaturas que estén más allá de ese punto de la cadena pueden verse afectadas por el cetro.

Cuando los efectos del cetro expiran o son disipados, todas las criaturas afectadas reaparecen instantáneamente en la posición que ocupaban cuando el cetro fue activado. Si alguien más ocupa el espacio al que el viajero debería retornar, su cuerpo es desplazado la distancia suficiente para conseguir el espacio necesario para la vuelta. El poseedor del cetro puede eliminar el efecto en el momento que lo desee antes de que expire el período máximo de tiempo, pero el cetro sólo puede ser activado una vez por semana.

Conjuración fuerte. NL 20. Fabricar cetro, *umbral*. Precio 61.000 po.

Truenos y relámpagos: construido a partir de una estructura de hierro, y ribeteado en plata, este cetro tiene las propiedades de una *maza ligera* +2. Sus otros poderes mágicos son los siguientes:

- *Trueno:* una vez al día, el cetro puede impactar como una *maza ligera* +3 y el oponente que haya sido golpeado queda aturdido debido al sonido del impacto del cetro (Fortaleza niega a CD 13). Activar este poder cuenta como una acción gratuita, y funciona si el portador golpea a un oponente en ese asalto.
- *Relámpago:* una vez al día, cuando el portador lo desee, una pequeña chispa de electricidad puede surgir cuando el cetro impacta sobre un oponente infligiendo el daño normal de una *maza ligera* +2 (1d6) y +2d6 puntos de daño por electricidad adicionales. Incluso aunque el centro pudiera no conseguir un impacto normal en combate, si la tirada fue lo suficientemente buena para conseguir un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, entonces los 2d6 puntos de daño por electricidad adicional se siguen aplicando. El portador activa este poder como una acción gratuita y funciona si golpea a un oponente en ese asalto.
- *Estampido de trueno:* una vez al día como acción estándar, el portador puede hacer que el cetro cree un sonido ensordecedor, igual que el de un conjuro de *alarido* (Fortaleza CD 16 parcial, 2d6 puntos de daño sónico, la criatura objetivo queda sorda durante 2d6 asaltos).
- *Impacto de relámpago:* una vez al día como acción estándar, un *rayo relampagueante* de 5' de ancho (9d6 puntos de daño, Reflejos CD 16 mitad) puede lanzarse desde el cetro hasta un alcance de 200'.
- *Truenos y relámpagos:* una vez por semana como acción estándar, el cetro puede combinar el *estampido de trueno* descrito arriba con un *rayo relampagueante*, del mismo tipo que el del *impacto de relámpago*. El estampido del trueno afecta a todos los que estén a menos de 10' del rayo. El relámpago sólo inflige 9d6 puntos de daño por electricidad (cuenta las tiradas de 1 ó 2 como resultados de 3, con lo que varía entre 27 y 54 puntos), más 2d6 puntos de daño sónico por el estampido de trueno. Un solo TS de Reflejos es necesario para ambos efectos (CD 16), sólo aplicándose la sordera y la mitad del daño para aquellos que tengan éxito.
- Evocación moderada. NL 9. Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampaguenante, alarido*. Precio 33.000 po.

Víbora, de la: este cetro impacta como una *maza pesada* +2. Una vez al día, a una orden (acción gratuita), la cabeza del cetro se convierte en la de una serpiente real durante 10 minutos. Durante este periodo, cualquier impacto con éxito hecho por el cetro inflige daño normal y envenena a la criatura golpeada. El veneno inflige 1d10 puntos de daño de Constitución inmediatamente (Fortaleza niega a CD 14) y otros 1d10 puntos de daño de Constitución 1 minuto después (Fortaleza niega a CD 14). El cetro sólo funciona si su poseedor es maligno.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*, el creador debe ser maligno. Precio 19.000 po.

POCIONES Y ACEITES

Una poción es un líquido mágico que produce su efecto cuando se bebe. Los aceites mágicos son similares a las pociones, excepto que los aceites son aplicados externamente en vez de ser bebidos. Una poción o aceite sólo

puede ser utilizado una vez, y puede duplicar el efecto de un conjuro de hasta 3.er nivel que tenga un tiempo de lanzamiento de menos de 1 minuto.

Las pociones son como conjuros que se lanzan sobre quien las bebe. El personaje que toma la poción no tiene que tomar ninguna decisión sobre el efecto (el lanzador que elaboró la poción ya lo hizo). Por ejemplo, una *poción de protección contra la energía* siempre está diseñada para proteger contra un tipo de energía específico elegido por el creador, no el bebedor. El que beba la poción se considera el objetivo efectivo y el lanzador del efecto (aunque la poción indique el nivel de lanzador, el que la bebe controla sus efectos, como con *levitar*).

La persona que aplique un aceite es el lanzador efectivo, pero el objeto es el objetivo. Cuando un personaje se aplica un *aceite de hablar con los muertos*, el personaje es el que hace las preguntas.

Descripción física: una poción o aceite típicos están formados por 1 oz. de líquido metida en un vial de cerámica o cristal, sellado con un tapón ajustado. El contenedor no suele tener más de 1" de ancho y 2" de alto. El vial tiene 13 de CA, 1 punto de golpe, una dureza de 1 y una CD para romper de 12. Los viales admiten 1 oz. de líquido.

Identificación de pociones: además de los métodos estándar de identificación, los PJs pueden probar el contenido de cada frasco en un intento por determinar la naturaleza del líquido que alberga. Un personaje experimentado aprende a identificar las pociones de memoria; por ejemplo, la última vez que probó un líquido que tenía sabor a almendras resultó ser una *poción de curar heridas moderadas* (puedes recompensar a los jugadores que anoten el sabor de las distintas pociones si siempre le das el mismo gusto al mismo tipo de poción, o puedes engañarles ocasionalmente haciendo que la poción con sabor a almendras sea una cosa diferente a una *poción de curar heridas moderadas*).

Activación: beber una poción o aplicar un aceite no requiere una habilidad especial. El usuario simplemente quita el tapón y engulle la poción o unta el aceite. Lo siguiente regula su uso.

Beber una poción o aplicar un aceite sobre un objeto del equipo es una acción estándar. La poción o el aceite surten efecto inmediatamente.

Utilizar una poción o aceite provoca ataques de oportunidad. Un ataque con éxito (incluyendo ataques de presa) contra el personaje le fuerza a una prueba de Concentración (como si estuviera lanzando un conjuro). Si el personaje falla la prueba, no puede beber la poción. Un atacante podría dirigir su ataque de oportunidad contra el contenedor de la poción o el aceite en vez de contra el personaje. Un ataque con éxito sobre la poción puede destruir el contenedor (ver Capítulo 9 del *Manual del jugador*, 'Romper un objeto').

Una criatura debe ser capaz de tragarse la poción o de untar el aceite. Por este motivo, las criaturas incorporales no pueden utilizar pociones ni aceites.

Cualquier criatura corporal puede beber una poción. La poción debe tragarse. Cualquier criatura corporal puede usar un aceite.

Un personaje puede administrar cuidadosamente una poción a una criatura inconsciente como una acción de asalto completo, forzando que caiga el líquido por la garganta de la criatura. De igual manera, ocupa una acción de asalto completo el aplicar un aceite a una criatura inconsciente.

Generación aleatoria: para generar pociones y aceites de forma aleatoria, tira en la tabla 7–20: pociones y aceites (ver página siguiente).

Descripciones de las pociones

Como las pociones no son más que conjuros en forma líquida, consulta la descripción del conjuro correspondiente en el *Manual del jugador* para los detalles pertinentes. El nivel de lanzador para una poción estándar es el mínimo nivel de lanzador necesario para lanzar el conjuro (a no ser que se especifique otra cosa).



Pociones

ROLLOS DE PERGAMINO

Un rollo de pergamino es un conjuro (o una colección de conjuros) que han sido almacenados de forma escrita. Un conjuro en un rollo de pergamino sólo puede ser utilizado una vez, porque la escritura desaparece del mismo cuando el conjuro se activa. Utilizar un rollo de pergamino es, básicamente, igual que lanzar un conjuro.

Descripción física: un rollo de pergamino está hecho de una hoja del más fino de los papiros o de un papel de alta calidad más o menos del tamaño de una hoja moderna (unas 8 1/2" de ancho por 11" de largo), que es suficiente para contener un conjuro. La hoja está reforzada en sus partes inferior y superior con tiras de cuero ligeramente más largas que el ancho de la hoja. Un rollo de pergamino que contenga más de un conjuro tiene el mismo ancho (unas 8 1/2") pero tiene una longitud añadida de 1' por cada conjuro adicional. Los rollos de pergamino que contienen tres o más conjuros suelen estar provistos de varillas que refuerzan cada uno de los extremos, en vez de simples tiras de cuero. Un rollo de pergamino tiene 9 de CA, 1 punto de golpe, una dureza de 0 y una CD para romper de 8.

Para protegerlos de roturas y arrugas, los rollos de pergamino se enrollan desde ambos extremos para formar un cilindro doble (esto también contribuye a que el usuario desenrolle el rollo de pergamino más rápido). El rollo de pergamino se guarda en un tubo de marfil, jade, cuero, metal o madera. La mayoría de los estuches para rollos de pergamino están adornados con símbolos mágicos (consulta el conjuro *marca arcana*, en el Capítulo 11 del *Manual del jugador*), que suelen identificar al dueño de los conjuros que se encuentran en su interior. Los símbolos suelen esconder trampas mágicas como las de los conjuros *trampa de fuego* y *glifo custodio*.

Activación: para activar un rollo de pergamino, un lanzador de conjuros debe leer el conjuro escrito en él. Hacerlo requiere varios pasos y condiciones:

Descifrar el escrito: lo escrito en un rollo de pergamino debe ser descifrado antes de que un personaje pueda usarlo (o descubrir exactamente qué conjuro contiene). Esto requiere un conjuro de *leer magia* o una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel del conjuro).

Descifrar un rollo de pergamino para determinar su contenido no activa su magia a menos que sea un rollo de pergamino especialmente preparado como maldito. Un personaje puede descifrar lo escrito sobre un pergamino por adelantado, para poder proceder directamente al siguiente paso cuando la ocasión haga necesaria su utilización

Activar el conjuro: activar un rollo de pergamino requiere leer el conjuro del pergamino. El personaje debe ser capaz de ver y leer la escritura del rollo de pergamino.

La activación de un conjuro en un rollo de pergamino no requiere componentes materiales o foco (el creador del rollo de pergamino ya los aportó al inscribir el pergamino). Fíjate que algunos conjuros sólo son efectivos cuando son lanzados sobre un objeto u objetos (*convocaciones instantáneas de Drawmij* y *trampa de lazo*, por ejemplo). En tales casos, el usuario del rollo de pergamino debe aportar el objeto al activar el conjuro. La activación de un conjuro en un rollo de pergamino está sujeto a las mismas perturbaciones e interferencias que el lanzamiento de un conjuro preparado normalmente (consulta 'Lanzar un conjuro', Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Usar un rollo de pergamino es como lanzar un conjuro por lo que respecta a la posibilidad de fallo de conjuro arcano (igual que con una armadura).

Para tener alguna oportunidad de activar un conjuro en un rollo de pergamino, el lanzador debe cumplir los siguientes requisitos:

- El conjuro debe ser del tipo correcto (arcano o divino). Los lanzadores de conjuros arcanos (magos, hechiceros y bardos) sólo pueden usar rollos de pergamino que contengan conjuros arcanos, y los lanzadores de conjuros divinos (clérigos, druidas, paladines y exploradores), que

Tabla 7–20: pociones y aceites

Menor	Intermedio	Mayor	Poción o aceite	Precio de mercado
01-10	—	—	*Curar heridas leves* (poción)	50 po
11-13	—	—	*Soportar los elementos* (poción)	50 po
14-15	—	—	*Esconderse de los animales* (poción)	50 po
16-17	—	—	*Esconderse de los muertos vivientes* (poción)	50 po
18-19	—	—	*Salto* (poción)	50 po
20-22	—	—	*Armadura de mago* (poción)	50 po
23-25	—	—	*Colmillo mágico* (poción)	50 po
26	—	—	*Piedra mágica* (aceite)	50 po
27-29	—	—	*Arma mágica* (aceite)	50 po
30	—	—	*Pasar sin dejar rastro* (poción)	50 po
31-32	—	—	*Protección contra (alineamiento)* (poción)	50 po
33-34	—	—	*Quitar el miedo* (poción)	50 po
35	—	—	*Santuario* (poción)	50 po
36-38	—	—	*Escudo de la fe +2* (poción)	50 po
39	—	—	*Garrote* (aceite)	50 po
40-41	01-02	—	*Bendecir arma* (aceite)	100 po
42-44	03-04	—	*Agrandar persona* (poción)	250 po
45	05	—	*Reducir persona* (poción)	250 po
46-47	06	—	*Auxilio divino* (poción)	300 po
48-50	07	—	*Piel robliza +2* (poción)	300 po
51-53	08-10	—	*Resistencia de oso* (poción)	300 po
54-56	11-13	01-02	*Contorno borroso* (poción)	300 po
57-59	14-16	—	*Fuerza de toro* (poción)	300 po
60-62	17-19	—	*Gracia felina* (poción)	300 po
63-67	20-27	03-07	*Curar heridas moderadas* (poción)	300 po
68	28	—	*Oscuridad* (aceite)	300 po
69-71	29-30	08-09	*Visión en la oscuridad* (poción)	300 po
72-74	31	—	*Lentificar veneno* (poción)	300 po
75-76	32-33	—	*Esplendor de águila* (poción)	300 po
77-78	34-35	—	*Astucia de zorro* (poción)	300 po
79-81	36-37	10-11	*Invisibilidad* (poción o aceite)	300 po
82-84	38	12	*Restablecimiento menor* (poción)	300 po
85-86	39	—	*Levitar* (poción o aceite)	300 po
87	40	—	*Desorientar* (poción)	300 po
88-89	41-42	—	*Sabiduría de búho* (poción)	300 po
90-91	43	—	*Protección contra las flechas 10/magia* (poción)	300 po
92-93	44	13	*Quitar parálisis* (poción)	300 po
94-96	45-46	—	*Resistir energía (tipo) 10* (poción)	300 po
97	47-48	14	*Escudo de la fe +3* (poción)	300 po
98-99	49	—	*Trepar cual arácnido* (poción)	300 po
100	50	15	*Alineamiento indetectable* (poción)	300 po
—	51	16	*Piel robliza +3* (poción)	600 po
—	52	17-18	*Escudo de la fe +4* (poción)	600 po
—	53-55	19-20	*Resistir energía (tipo) 20* (poción)	700 po
—	56-60	21-28	*Curar heridas graves* (poción)	50 po
—	61	29	*Luz del día* (aceite)	750 po
—	62-64	30-32	*Desplazamiento* (poción)	750 po
—	65	33	*Flecha flamígera* (aceite)	750 po
—	66-68	34-38	*Volar* (poción)	750 po
—	69	39	*Forma gaseosa* (poción)	750 po
—	70-71	—	*Colmillo mágico mayor +1* (poción)	750 po
—	72-73	—	*Arma mágica mayor +1* (aceite)	750 po
—	74-75	40-41	*Acelerar* (poción)	750 po
—	76-78	42-44	*Heroísmo* (poción)	750 po
—	79-80	45-46	*Afiladura* (aceite)	750 po
—	81	47	*Círculo mágico contra (alineamiento)* (poción)	750 po
—	82-83	—	*Vestidura mágica +1* (aceite)	750 po
—	84-86	48-50	*Neutralizar veneno* (poción)	750 po
—	87-88	51-52	*Indetectabilidad* (poción)	750 po
—	89-91	53-54	*Protección contra la energía (tipo)* (poción)	750 po
—	92-93	55	*Furia* (poción)	750 po
—	94	56	*Quitar ceguera/sordera* (poción)	750 po
—	95	57	*Quitar maldición* (poción)	750 po
—	96	58	*Quitar enfermedad* (poción)	750 po
—	97	59	*Don de lenguas* (poción)	750 po
—	98-99	60	*Respiración acuática* (poción)	750 po
—	100	61	*Caminar sobre las aguas* (poción)	750 po
—	—	62-63	*Piel robliza +4* (poción)	900 po
—	—	64	*Escudo de la fe +5* (poción)	900 po
—	—	65	*Esperanza alentadora* (poción)	1.050 po
—	—	66-68	*Resistir energía (tipo) 30* (poción)	1.100 po
—	—	69	*Piel robliza +5* (poción)	1.200 po
—	—	70-73	*Colmillo mágico mayor +2* (poción)	1.200 po
—	—	74-77	*Arma mágica mayor +2* (poción)	1.200 po
—	—	78-81	*Vestidura mágica +2* (aceite)	1.200 po
—	—	82	*Protección contra las flechas 15/magia* (poción)	1.500 po
—	—	83-85	*Colmillo mágico mayor +3* (poción)	1.800 po
—	—	86-88	*Arma mágica mayor +3* (aceite)	1.800 po
—	—	89-91	*Vestidura mágica +3* (aceite)	1.800 po
—	—	92-93	*Colmillo mágico mayor +4* (poción)	2.400 po
—	—	94-95	*Arma mágica mayor +4* (aceite)	2.400 po
—	—	96-97	*Vestidura mágica +4* (aceite)	2.400 po
—	—	98	*Colmillo mágico mayor +5* (poción)	3.000 po
—	—	99	*Arma mágica mayor +5* (aceite)	3.000 po
—	—	100	*Vestidura mágica +5* (aceite)	3.000 po

contengan conjuros divinos. El tipo de rollo de pergamino que un personaje crea está determinado por su clase. Por ejemplo, los clérigos crean rollos de pergamino de conjuros divinos, los magos crean rollos de pergamino de conjuros arcanos y así con el resto.

- El usuario debe tener el conjuro en su lista de clase (ver las listas de conjuros del Capítulo 11 del *Manual del jugador*, para ver los conjuros que puede lanzar cada clase).
- El usuario debe tener la puntuación de característica necesaria (por ejemplo, Inteligencia 15 para un mago que lance un conjuro de nivel 5).

Tabla 7–21: tipos de rollos de pergamino

Tirada d%	Tipo
01-70	Arcano
71-100	Divino

Tabla 7–22: número de conjuros en un rollo de pergamino

Tipo de rollo de pergamino	Número de conjuros
Rollo de pergamino menor	1d3 conjuros
Rollo de pergamino intermedio	1d4 conjuros
Rollo de pergamino mayor	1d6 conjuros

Si el usuario cumple todos los requisitos que se acaban de mencionar y su nivel de lanzador es al menos igual al nivel de lanzador del conjuro, puede activarlo automáticamente sin necesidad de una prueba. Si cumple los tres requisitos pero su propio nivel de lanzador es más bajo que el nivel de lanzador del conjuro en el rollo de pergamino, entonces tiene que hacer una prueba de nivel de lanzador (CD = nivel de lanzador del rollo de

Tabla 7–23: niveles de conjuro del rollo de pergamino

Menor	Intermedio	Mayor	Nivel del conjuro	Nivel de lanzador[1]
01-05	—	—	0	1
06-50	—	—	1	1
51-95	01-05	—	2	3
96-100	06-65	—	3	5
—	66-95	01-05	4	7
—	96-100	06-50	5	9
—	—	51-70	6	11
—	—	71-85	7	13
—	—	86-95	8	15
—	—	95-100	9	17

[1] Estas cifras suponen que el creador es un clérigo, druida o mago.

Tabla 7–24: rollos de pergamino (conjuros arcanos)

Conjuros arcanos de nivel 0

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	*Abrir/cerrar*	12 po 5 pp
06-09	*Atontar*	12 po 5 pp
10-11	*Conocer la dirección*	12 po 5 pp
12-13	*Convocar instrumento*	12 po 5 pp
14-18	*Cuchichear mensaje*	12 po 5 pp
19-25	*Detectar magia*	12 po 5 pp
26-29	*Detectar veneno*	12 po 5 pp
30-35	*Leer magia*	12 po 5 pp
36-40	*Llamarada*	12 po 5 pp
41-45	*Luces danzantes*	12 po 5 pp
46-51	*Luz*	12 po 5 pp
52-56	*Mano del mago*	12 po 5 pp
57-60	*Marca arcana*	12 po 5 pp
61-62	*Nana*	12 po 5 pp
63-66	*Perturbar muertos vivientes*	12 po 5 pp
67-71	*Prestidigitación*	12 po 5 pp
72-75	*Rayo de escarcha*	12 po 5 pp
76-80	*Remendar*	12 po 5 pp
81-87	*Resistencia*	12 po 5 pp
88-91	*Salpicadura de ácido*	12 po 5 pp
92-96	*Sonido fantasma*	12 po 5 pp
97-100	*Toque de fatiga*	12 po 5 pp

Conjuros arcanos de nivel 1

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Agrandar persona*	25 po
04-06	*Alarma*	25 po
07	*Alineamiento indetectable*	50 po
08-09	*Animar cuerda*	25 po
10-12	*Arma mágica*	25 po
13-15	*Armadura de mago*	25 po
16-17	*Aura mágica de Nystul*	25 po
18-19	*Borrar*	25 po
20	*Caída de pluma*	25 po
21-22	*Causar miedo*	25 po
23-25	*Comprensión idiomática*	25 po
26	*Confusión, menor*	25 po
27-28	*Contacto electrizante*	25 po
29-30	*Convocar monstruo I*	25 po
31	*Curar heridas leves*	25 po
32-33	*Detectar muertos vivientes*	25 po
34-36	*Detectar puertas secretas*	25 po
37-39	*Disco flotante de Tenser*	25 po
40-42	*Disfrazarse*	25 po
43-44	*Dormir*	25 po
45-46	*Escudo*	25 po
47-48	*Grasa*	25 po
49-51	*Hechizar persona*	25 po
52-53	*Hipnotismo*	25 po
54-55	*Identificar*	125 po
56-57	*Imagen silenciosa*	25 po
58-59	*Impacto verdadero*	25 po
60-61	*Manos ardientes*	25 po
62-64	*Montura*	25 po
65-66	*Niebla de obscurecimiento*	25 po
67-74	*Protección contra el caos/ el mal/el bien/la ley*	25 po
75-76	*Proyectil mágico*	25 po
77-78	*Quitar miedo*	50 po
79-80	*Rayo de debilitamiento*	25 po
81-82	*Reducir persona*	25 po
83-85	*Retirada expeditiva*	25 po
86-87	*Rociada de color*	25 po
88-89	*Salto*	25 po
90-91	*Sirviente invisible*	25 po
92-94	*Soportar los elementos*	25 po
95-96	*Toque gélido*	25 po
97-98	*Trabar portal*	25 po
99-100	*Ventriloquia*	25 po

Conjuros arcanos de nivel 2

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Apertura*	150 po
04-06	*Astucia de zorro*	150 po
07	*Atontar monstruo*	150 po
08	*Boca mágica*	160 po
09	*Calmar emociones*	200 po
10	*Cautivar*	200 po
11-12	*Ceguera/sordera*	150 po
13	*Cerradura arcana*	175 po
14-15	*Comandar muertos vivientes*	150 po
16-17	*Contorno borroso*	150 po
18-19	*Convocar enjambre*	150 po
20-21	*Convocar monstruo II*	150 po
22	*Curar heridas moderadas*	200 po
23	*Desorientar*	150 po
24-26	*Detectar pensamientos*	150 po
27-29	*Esfera flamígera*	150 po
30-32	*Esplendor de águila*	150 po
33	*Estallar*	150 po
34	*Explosión de sonido*	200 po
35-36	*Falsa vida*	150 po
37-38	*Flecha ácida de Melf*	150 po
39-41	*Fuerza de toro*	150 po
42-44	*Gracia felina*	150 po
45	*Imagen menor*	150 po
46-47	*Imagen múltiple*	150 po
48-50	*Invisibilidad*	150 po
51	*Lentificar veneno*	200 po
52-53	*Levitar*	150 po
54	*Llama continua*	200 po
55	*Localizar objeto*	150 po
56	*Mano espectral*	150 po
57	*Mensajero animal*	200 po
58	*Nube brumosa*	150 po
59	*Obscurecer objeto*	150 po
60	*Oscuridad*	150 po
61-62	*Partículas rutilantes*	150 po
63-64	*Pauta hipnótica*	150 po
65-66	*Pirotecnia*	150 po
67-69	*Protección contra las flechas*	150 po
70	*Ráfaga de viento*	150 po
71-72	*Rayo abrasador*	150 po
73-75	*Resistencia de oso*	150 po
76-78	*Resistir energía*	150 po
79-81	*Sabiduría de búho*	150 po
82	*Silencio*	200 po
83	*Sobresaltar*	150 po
84-85	*Telaraña*	150 po
86	*Terribles carcajadas de Tasha*	150 po
87	*Toque de idiotez*	150 po
88	*Toque de necrófago*	150 po
89	*Trampa de Leomund*	200 po
90	*Trance animal*	200 po
91-92	*Trepar cual arácnido*	150 po
93	*Truco de la cuerda*	150 po
94-96	*Ver lo invisible*	150 po
97	*Viento susurrante*	150 po
98-100	*Visión en la oscuridad*	150 po

Conjuros arcanos de nivel 3

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Acelerar*	375 po
04-06	*Afiladura*	375 po
07-08	*Apacible descanso*	375 po
09-11	*Arma mágica mayor*	375 po
12-13	*Bola de fuego*	375 po
14-15	*Clariaudiencia/clarividencia*	375 po
16-23	*Círculo mágico contra el bien/ el caos/el mal/la ley*	375 po
24-25	*Convocar monstruo III*	375 po
26-27	*Corcel fantasmal*	375 po
28-29	*Cubículo de Leomund*	375 po
30	*Curar heridas graves*	525 po
31-32	*Desplazamiento*	375 po
33-34	*Detener muertos vivientes*	375 po
35-37	*Disipar magia*	375 po
38-40	*Don de lenguas*	375 po
41	*Encoger objeto*	375 po
42	*Escritura ilusoria*	425 po
43	*Esculpir sonido*	525 po
44-46	*Esfera de invisibilidad*	375 po
47	*Esperanza alentadora*	525 po
48-49	*Flecha flamígera*	375 po
50-51	*Forma gaseosa*	375 po
52-53	*Furia*	375 po
54	*Hablar con los animales*	525 po
55-56	*Heroísmo*	375 po
57-58	*Imagen mayor*	375 po
59	*Impronta de la serpiente sepia*	875 po
60-61	*Inmovilizar persona*	375 po
62-63	*Indetectabilidad*	425 po
64-65	*Intermitencia*	375 po
66	*Labia*	525 po
67-69	*Luz del día*	525 po
70-71	*Muro de viento*	375 po
72-73	*Nube apestosa*	375 po
74	*Página secreta*	375 po
75-77	*Protección contra la energía*	375 po
78-79	*Ralentizar*	375 po
80-81	*Rayo agotador*	375 po
82-83	*Rayo relampagueante*	375 po
84-86	*Respiración acuática*	375 po
87	*Runas explosivas*	375 po
88-89	*Sueño profundo*	375 po
90-91	*Sugestión*	375 po
92-93	*Toque vampírico*	375 po
94-95	*Tormenta de aguanieve*	375 po
96-97	*Vista arcana*	375 po
98-100	*Volar*	375 po

Conjuros arcanos de nivel 4

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	*Agrandar persona en grupo*	700 po
03-04	*Alarido*	700 po
05-07	*Ancla dimensional*	700 po
08-09	*Asesino fantasmal*	700 po
10-11	*Bruma sólida*	700 po
12-13	*Cobijo seguro de Leomund*	700 po
14-16	*Confusión*	700 po
17-18	*Conjuración sombría*	700 po
19-20	*Contagio*	700 po
21-22	*Convocar monstruo IV*	700 po
23-24	*Creación menor*	700 po
25	*Curar heridas críticas*	1.000 po
26-27	*Desesperación aplastante*	700 po
28	*Detectar escudriñamiento*	700 po

29-30	*Enervación*	700 po
31-33	*Escudo de fuego*	700 po
34-35	*Escudriñamiento*	700 po
36-37	*Esfera elástica de Otiluke*	700 po
38	*Geas menor*	700 po
39-41	*Globo menor de invulnerabilidad*	700 po
42	*Hablar con las plantas*	1.000 po
43-45	*Hechizar monstruo*	700 po
46-48	*Invisibilidad mayor*	700 po
49-50	*Lanzar maldición*	700 po
51-53	*Libertad de movimiento*	1.000 po
54	*Localizar criatura*	700 po
55-56	*Miedo*	700 po
57	*Mnemotecnia de Rary*	700 po
58	*Modificar recuerdo*	1.000 po
59-61	*Muro de fuego*	700 po
62-64	*Muro de hielo*	700 po
65-66	*Muro ilusorio*	700 po
67	*Neutralizar veneno*	1.000 po
68-70	*Ojo arcano*	950 po
71-73	*Piel pétrea*	950 po
74-75	*Pauta iridiscente*	700 po
76-77	*Polimorfarse*	700 po
78-81	*Puerta dimensional*	700 po
82-83	*Reanimar a los muertos*	1.050 po
84-85	*Reducir persona en grupo*	700 po
86	*Repeler sabandijas*	1.000 po
87-89	*Quitar maldición*	700 po
90-91	*Tentáculos negros de Evard*	700 po
92-93	*Terreno alucinatorio*	700 po
94-95	*Tormenta de hielo*	700 po
96-97	*Trampa de fuego*	725 po
98-99	*Transformar piedra*	700 po
100	*Zona de silencio*	700 po

Conjuros arcanos de nivel 5

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	*Asolar*	1.125 po
03-04	*Bruma mental*	1.125 po
05	*Canción de discordia*	1.625 po
06	*Cofre secreto de Leomund*	1.125 po
07-09	*Cono de frío*	1.125 po
10-11	*Contactar con otro plano*	1.125 po
12-13	*Convocar monstruo V*	1.125 po
14-15	*Creación mayor*	1.125 po
16-17	*Crecimiento animal*	1.125 po
18	*Curar heridas leves en grupo*	1.625 po
19-20	*Debilidad mental*	1.125 po
21-23	*Disipar magia mayor*	1.625 po
24-25	*Dominar persona*	1.125 po
26-27	*Elaborar*	1.125 po
28-29	*Espejo arcano*	1.125 po
30-31	*Evocación sombría*	1.125 po
32-34	*Exorcismo*	1.125 po
35-36	*Imagen persistente*	1.125 po
37-40	*Inmovilizar monstruo*	1.125 po
41-42	*Ligadura de los planos, menor*	1.125 po
43-44	*Mano interpuesta de Bigby*	1.125 po
45-46	*Mastín fiel de Mordenkainen*	1.125 po
47	*Mensaje onírico*	1.125 po
48-50	*Muro de fuerza*	1.125 po
51-53	*Muro de piedra*	1.125 po
54-55	*Nube aniquiladora*	1.125 po
56-57	*Ofuscar videncia*	1.375 po
58-59	*Ojos fisgones*	1.125 po
60-61	*Olas de fatiga*	1.125 po
62-64	*Pasamiento*	1.125 po
65	*Permanencia*	10.125 po[1]
66-67	*Pesadilla*	1.125 po
68-70	*Polimorfar funesto*	1.125 po
71-73	*Romper encantamiento*	1.125 po
74-75	*Sanctasanctórum privado de Mordenkainen*	1.125 po
76	*Símbolo de dolor*	2.125 po
77	*Símbolo de sueño*	2.125 po
78-79	*Similitud*	1.125 po
80-82	*Recado*	1.125 po
83-87	*Teleportar*	1.125 po
88-89	*Telecinesia*	1.125 po
90	*Transmigración*	1.125 po
91-92	*Transmutar barro en roca*	1.125 po
93-94	*Transmutar roca en barro*	1.125 po
95-96	*Vínculo telepático de Rary*	1.125 po
97-100	*Vuelo de largo recorrido*	1.125 po

[1] Incluye el coste en puntos de experiencia hasta los 2.000 PX

Conjuros arcanos de nivel 6

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Analizar esencia mágica*	1.650 po
04	*Animar objetos*	2.400 po
05-07	*Astucia de zorro en grupo*	1.650 po
08-09	*Bruma ácida*	1.650 po
10-12	*Caminar por la sombra*	1.650 po
13-15	*Campo antimagia*	1.650 po
16-17	*Círculo de muerte*	2.150 po
18	*Conocimiento de leyendas*	1.900 po
19	*Contingencia*	1.650 po
20-21	*Controlar las aguas*	1.650 po
22-23	*Convocar monstruo VI*	1.650 po
24	*Crear muertos vivientes*	2.350 po
25	*Curar heridas moderadas en grupo*	2.400 po
26-27	*De la carne a la piedra*	1.650 po
28-29	*De la muerte viviente a la muerte*	2.150 po
30-32	*De la piedra a la carne*	1.650 po
33-35	*Desintegrar*	1.650 po
36-39	*Disipar magia mayor*	1.650 po
40-41	*Doble engañoso*	1.650 po
42	*Elucubración de Mordenkainen*	1.650 po
43	*Encontrar la senda*	2.400 po
44-45	*Esfera congelante de Otiluke*	1.650 po
46-48	*Esplendor de águila en grupo*	1.650 po
49	*Festín de los héroes*	2.400 po
50-52	*Fuerza de toro en grupo*	1.650 po
53	*Geas/empeño*	1.650 po
55-56	*Globo de invulnerabilidad*	1.650 po
57-59	*Gracia felina en grupo*	1.650 po
60	*Guardas y custodias*	1.650 po
61-62	*Heroísmo, mayor*	1.650 po
63-64	*Imagen permanente*	1.650 po
65-66	*Imagen programada*	1.675 po
67-68	*Ligadura de los planos*	1.650 po
69-70	*Mano forzuda de Bigby*	1.650 po
71-72	*Mirada penetrante*	1.650 po
73-75	*Muro de hierro*	1.700 po
76-77	*Rechazo*	1.650 po
78-80	*Relámpago zigzagueante*	1.650 po
81-82	*Remover tierra*	1.650 po
83-85	*Resistencia de oso en grupo*	1.650 po
86-88	*Sabiduría de búho en grupo*	1.650 po
89	*Símbolo de miedo*	2.650 po
90	*Símbolo de persuasión*	6.650 po
91-92	*Sugestión en grupo*	1.650 po
93-94	*Transformación de Tenser*	1.950 po
95-96	*Velo*	1.650 po
97	*Vibración sintonizada*	1.650 po
98-100	*Visión verdadera*	1.900 po

Conjuros arcanos de nivel 7

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Bola de fuego de explosión retardada*	2.275 po
04-06	*Conjuración sombría mayor*	2.275 po
07-09	*Controlar el clima*	2.275 po
10-12	*Controlar muertos vivientes*	2.275 po
13-14	*Convocaciones instantáneas de Drawmij*	3.275 po
15-17	*Convocar monstruo VII*	2.275 po
18-20	*Dedo de la muerte*	2.275 po
21-23	*Demencia*	2.275 po
24	*Deseo limitado*	3.775 po[1]
25-27	*Desplazamiento de plano*	2.275 po
28-31	*Destierro*	2.275 po
32-34	*Escudriñamiento mayor*	2.275 po
35-37	*Espada de Mordenkainen*	2.275 po
38-39	*Estatua*	2.275 po
40-43	*Excursión etérea*	2.275 po
44-47	*Inmovilizar persona en grupo*	2.275 po
48-50	*Invertir gravedad*	2.275 po
51-54	*Invisibilidad en grupo*	2.275 po
55-57	*Jaula de fuerza*	3.775 po
58-59	*Magnífica mansión de Mordenkainen*	2.275 po
60-62	*Mano aferradora de Bigby*	2.275 po
63-65	*Olas de agotamiento*	2.275 po
66-68	*Palabra de poder cegador*	2.275 po
69-71	*Proyectar imagen*	2.280 po
72-74	*Puerta en fase*	2.275 po
75-77	*Recluir*	2.275 po[1]
78-80	*Retorno de conjuros*	2.275 po
81-84	*Rociada prismática*	2.275 po
85	*Símbolo de aturdimiento*	7.275 po
86	*Símbolo de debilidad*	7.275 po
87	*Simulacro*	7.275 po [2]
88-92	*Teleportar mayor*	2.275 po
93-95	*Teleportar objeto*	2.275 po
96-97	*Visión*	3.025 po
98-100	*Vista arcana mayor*	2.275 po

[1] Se supone que el coste del componente material no supera las 1.000 po y que el coste en PX no supera los 300 PX.

[2] Se supone que no tiene coste en PX si supera las 1.000 po.

Conjuros arcanos de nivel 8

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	*Alarido mayor*	3.000 po
04-05	*Antipatía*	3.000 po
06-08	*Atrapar el alma*	13.000 po[1]
09-11	*Baile irresistible de Otto*	3.000 po
12-14	*Cerradura dimensional*	3.000 po
15	*Clonar*	4.000 po
16-18	*Convocar monstruo VIII*	3.000 po
19-21	*Crear muerto viviente mayor*	3.000 po
22-24	*Cuerpo de hierro*	3.000 po
25-28	*Discernir ubicación*	3.000 po
29-32	*Esfera telecinética de Otiluke*	3.000 po

33-36	*Estasis temporal*	3.500 po
37-39	*Evocación sombría mayor*	3.000 po
40-42	*Exigencia*	3.600 po
43-45	*Explosión solar*	3.000 po
46-49	*Hechizar monstruo en grupo*	3.000 po
50-52	*Horrible marchitamiento*	3.000 po
53-55	*Instante de presciencia*	3.000 po
56-58	*Laberinto*	3.000 po
59-61	*Ligadura*	8.500 po [1]
62-64	*Ligadura de los planos mayor*	3.000 po
65-67	*Mente en blanco*	3.000 po
68-70	*Muro prismático*	3.000 po
71-73	*Nube incendiaria*	3.000 po
74-76	*Ojos fisgones mayor*	3.000 po
77-79	*Palabra de poder aturdidor*	3.000 po
80-81	*Pantalla*	3.000 po
82-84	*Pauta centelleante*	3.000 po
85-87	*Polimorfar cualquier cosa*	3.000 po
88-90	*Protección contra los conjuros*	3.000 po
91-93	*Puño cerrado de Bigby*	3.000 po
94-96	*Rayo polar*	3.000 po
97	*Símbolo de locura*	8.000 po
98	*Símbolo de muerte*	8.000 po
99-100	*Simpatía*	4.500 po

[1] Se supone una criatura de 10 DG o menos

Conjuros arcanos de nivel 9

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-06	*Cambiar de forma*	3.825 po
07-10	*Cautiverio*	3.825 po
11-13	*Círculo de teletransporte*	3.825 po
14-17	*Consumir energía*	3.825 po
18-21	*Convocar monstruo IX*	3.825 po
22	*Deseo*	28.825 po[1]
23-26	*Disyunción de Mordenkainen*	3.825 po
27-31	*Dominar monstruo*	3.825 po
32-35	*Esfera prismática*	3.825 po
36-40	*Etereidad*	3.825 po
41-44	*Inmovilizar monstruo en grupo*	3.825 po
44-48	*Lamento de la banshee*	3.825 po
49-54	*Libertad*	3.825 po
55-57	*Ligadura del alma*	3.825 po
58-61	*Mano aplastante de Bigby*	3.825 po
62-65	*Némesis inexorable*	3.825 po
66-70	*Palabra de poder mortal*	3.825 po
71-75	*Parar el tiempo*	3.825 po
76-79	*Presciencia*	3.825 po
80-82	*Proyección astral*	4.870 po
83-86	*Refugio*	3.825 po
87-91	*Tromba de meteoritos*	3.825 po
92-96	*Umbral*	3.825 po
97-100	*Umbras*	3.825 po

[1] Se supone que el coste del componente material no supera las 10.000 po y que el coste en PX no supera los 5.000 PX.

pergamino + 1) para lanzar el conjuro con éxito. Si falla, debe hacer una prueba de Sabiduría (CD 5) para evitar un percance (consulta 'Percances con rollos de pergamino', un poco más adelante). Una tirada natural de 1 con el dado siempre es un fallo, cualesquiera que sean los modificadores.

Determinar el efecto: un conjuro activado con éxito desde un rollo de pergamino funciona exactamente igual que un conjuro preparado y lanzado de la manera normal. Supón que el nivel de lanzador del conjuro del rollo de pergamino es siempre el nivel mínimo requerido para lanzar el conjuro por el personaje que inscribió el rollo de pergamino (normalmente el doble del nivel del conjuro menos 1), a menos que el lanzador deseara específicamente otra cosa. Por ejemplo, un clérigo de nivel 10 podría querer crear un rollo de pergamino con un *curar heridas críticas* a nivel de lanzador 10 en vez de hacerlo al mínimo necesario para el conjuro (nivel de lanzador 7), para conseguir un mayor beneficio del conjuro del rollo de pergamino (este pergamino sería, sin embargo, más costoso a la hora de inscribir).

La parte escrita que pertenece al conjuro activado desaparece del rollo de pergamino.

Percances con rollos de pergamino: en un percance, el conjuro sobre el rollo de pergamino produce un efecto contrario o dañino. El DM determina qué tipo de percance tiene lugar, sea eligiendo un efecto concreto que encaje con las circunstancias del encuentro o aventura, o eligiéndolo de entre las siguientes posibilidades:

TABLA 7–25: ROLLOS DE PERGAMINO (CONJUROS DIVINOS)

Conjuros divinos de nivel 0

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-07	*Conocer la dirección*	12 po 5 pp
08-14	*Crear agua*	12 po 5 pp
15-21	*Curar heridas menores*	12 po 5 pp
22-29	*Detectar magia*	12 po 5 pp
30-36	*Detectar veneno*	12 po 5 pp
37-43	*Infligir heridas menores*	12 po 5 pp
44-50	*Leer magia*	12 po 5 pp
51-57	*Llamarada*	12 po 5 pp
58-65	*Luz*	12 po 5 pp
66-72	*Orientación divina*	12 po 5 pp
73-79	*Purificar comida y agua*	12 po 5 pp
80-86	*Remendar*	12 po 5 pp
87-93	*Resistencia*	12 po 5 pp
94-100	*Virtud*	12 po 5 pp

Conjuros divinos de nivel 1

d%	Conjuro	Precio de mercado
01	*Alarma*	100 po
02-03	*Arma mágica*	25 po
04-06	*Bendecir*	25 po
07-09	*Bendecir agua*	50 po
10	*Bendecir arma*	100 po
11-12	*Buenas bayas*	25 po
13-14	*Calmar animales*	25 po
15-16	*Causar miedo*	25 po
17-18	*Colmillo mágico*	25 po
19-20	*Comprensión idiomática*	25 po
21-22	*Convocar aliado natural I*	25 po
23-24	*Convocar monstruo I*	25 po
25-29	*Curar heridas leves*	25 po
30-31	*Detectar animales o plantas*	25 po
32-34	*Detectar el bien/el caos/ el mal/la ley*	25 po
35-36	*Detectar muertos vivientes*	25 po
37-38	*Detectar trampas y fosos*	25 po
39-40	*Enmarañar*	25 po
41-42	*Esconderse de los animales*	25 po
43-44	*Esconderse de los muertos vivientes*	25 po
45-46	*Escudo de entropía*	25 po
47-48	*Escudo de la fe*	25 po
49-50	*Fatalidad*	25 po
51-52	*Favor divino*	25 po
53-54	*Flamear*	25 po
55-56	*Fuego feérico*	25 po
57-58	*Garrote*	25 po
59-60	*Hablar con los animales*	25 po
61-62	*Hechizar animal*	25 po
63-64	*Infligir heridas leves*	25 po
65-66	*Maldecir agua*	50 po
67-70	*Niebla de obscurecimiento*	25 po
71-73	*Orden imperiosa*	25 po
74-77	*Pasar sin dejar rastro*	25 po
78-79	*Perdición*	25 po
80-81	*Piedra mágica*	25 po
82-85	*Protección contra el caos/ el mal/el bien/la ley*	25 po
86-87	*Quitar miedo*	25 po
88-89	*Reloj de la muerte*	25 po
90-91	*Salto*	25 po
92-93	*Santuario*	25 po
94-98	*Soportar los elementos*	25 po
99-100	*Zancada prodigiosa*	25 po

Conjuros divinos de nivel 2

d%	Conjuro	Precio de mercado
01	*Ablandar tierra y piedra*	150 po
02-03	*Alineamiento indetectable*	150 po
04	*Apacible descanso*	150 po
05-06	*Arma espiritual*	150 po
07-08	*Augurio*	175 po
09	*Calentar metal*	150 po
10-11	*Calmar emociones*	150 po
12	*Campanas fúnebres*	150 po
13-14	*Cautivar*	150 po
15-16	*Consagrar*	200 po
17-18	*Convocar aliado natural II*	150 po
19-20	*Convocar plaga (o enjambre)*	150 po
21-22	*Convocar monstruo II*	150 po
23-26	*Curar heridas moderadas*	150 po
27-28	*Deformar madera*	150 po
29-30	*Encontrar trampas*	150 po
31-32	*Escudar a otro*	150 po
33-34	*Esfera flamígera*	150 po
35-37	*Esplendor de águila*	150 po
38-39	*Estallar*	150 po
40-41	*Explosión de sonido*	150 po
42-43	*Filo flamígero*	150 po
44	*Forma arbórea*	150 po
45-47	*Fuerza de toro*	150 po
48-50	*Gracia felina*	150 po
51	*Hablar con las plantas*	150 po
52	*Helar metal*	150 po
53-54	*Infligir heridas moderadas*	150 po
55-56	*Inmovilizar animal*	150 po
57-59	*Inmovilizar persona*	150 po
60-61	*Integrar*	150 po
62-64	*Lentificar veneno*	150 po
65	*Mensajero animal*	150 po
66-67	*Nube brumosa*	150 po
68-69	*Oscuridad*	150 po
70-71	*Piel robliza*	150 po

72-73	*Profanar*	200 po
74-75	*Quitar parálisis*	150 po
76	*Ráfaga de viento*	150 po
77	*Reducir animal*	150 po
78-80	*Resistencia de oso*	150 po
81-83	*Resistir energía*	150 po
84-86	*Restablecimiento menor*	150 po
87-89	*Sabiduría de búho*	150 po
90-91	*Silencio*	150 po
92	*Situación*	150 po
93	*Trance animal*	150 po
94	*Trampa de fuego*	175 po
95	*Trampa de lazo*	150 po
96	*Transformar madera*	150 po
97-98	*Trepar cual arácnido*	150 po
99-100	*Zona de verdad*	150 po

Conjuros divinos de nivel 3

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	*Apagar*	375 po
03-04	*Brotar de espinas*	375 po
05-06	*Caminar sobre las aguas*	375 po
07-08	*Ceguera/sordera*	375 po
09-14	*Círculo mágico contra el bien/el caos/el mal/la ley*	375 po
15-16	*Colmillo mágico mayor*	375 po
17-18	*Contagio*	375 po
19-20	*Convocar aliado natural III*	375 po
21-22	*Convocar monstruo III*	375 po
23-24	*Crear comida y agua*	375 po
25-26	*Crecimiento vegetal*	375 po
27-30	*Curar heridas graves*	375 po
31-32	*Disipar magia*	375 po
33-34	*Dominar animal*	375 po
35-36	*Fundirse con la piedra*	375 po
37-38	*Glifo custodio*	575 po
39-40	*Hablar con las plantas*	375 po
41-43	*Hablar con los muertos*	375 po
44-45	*Infligir heridas graves*	375 po
46-47	*Lanzar maldición*	375 po
48-49	*Llama continua*	425 po
50-51	*Llamar al relámpago*	375 po
52-53	*Localizar objeto*	375 po
54-56	*Luz abrasadora*	375 po
57-58	*Luz del día*	375 po
59-60	*Mano auxiliadora*	375 po
61-62	*Muro de viento*	375 po
63-65	*Neutralizar veneno*	375 po
66-67	*Obscurecer objeto*	375 po
68-69	*Oscuridad profunda*	375 po
70-72	*Plegaria*	375 po
73-74	*Protección contra la energía*	375 po
75-76	*Purgar invisibilidad*	375 po
77-79	*Quitar ceguera/sordera*	375 po
80-81	*Quitar enfermedad*	375 po
82-83	*Quitar maldición*	375 po
84-85	*Reanimar a los muertos*	625 po
86-87	*Reducir plantas*	375 po
88-90	*Respiración acuática*	375 po
91	*Sanar a una montura*	375 po
92-93	*Tormenta de aguanieve*	375 po
94-95	*Trampa de lazo*	375 po
96-97	*Transformar piedra*	375 po
98-99	*Vestidura mágica*	375 po
100	*Visión en la oscuridad*	375 po

Conjuros divinos de nivel 4

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	*Adivinación*	725 po
03-04	*Aliado de los planos menor*	1.200 po
05-09	*Ancla dimensional*	700 po
10-12	*Arma mágica mayor*	700 po
13-14	*Asolar*	700 po
15-16	*Caparazón antivegetal*	700 po
17-21	*Caminar por el aire*	700 po
22-23	*Comandar plantas*	700 po
24-25	*Contacto herrumbroso*	700 po
26-27	*Controlar las aguas*	700 po
28-30	*Convocar aliado natural IV*	700 po
31-33	*Convocar monstruo IV*	700 po
34-39	*Curar heridas críticas*	700 po
40-44	*Custodia contra la muerte*	700 po
45-47	*Discernir mentiras*	700 po
48-52	*Don de lenguas*	700 po
53-54	*Espada sagrada*	700 po
55-57	*Exorcismo*	700 po
58-60	*Imbuir aptitud para los conjuros*	700 po
61-63	*Infligir heridas críticas*	700 po
64-65	*Indetectabilidad*	700 po
66-69	*Inmunidad a conjuros*	700 po
70-74	*Libertad de movimiento*	700 po
75-76	*Piedras puntiagudas*	700 po
77-79	*Poder divino*	700 po
80-82	*Recado*	700 po
83-84	*Reencarnar*	700 po
85-86	*Repeler sabandijas*	700 po
87-91	*Restablecimiento*	800 po
92-93	*Romper encantamiento*	700 po
94-95	*Sabandijas gigantes*	700 po
96-98	*Veneno*	700 po
99-100	*Zancada arbórea*	700 po

Conjuros divinos de nivel 5

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	*Arma disruptora*	1.125 po
05-08	*Comandar mayor*	1.125 po
09	*Comunión*	1.625 po
10	*Comunión con la naturaleza*	1.125 po
11-12	*Controlar los vientos*	1.125 po
13-15	*Convocar monstruo V*	1.125 po
16-18	*Convocar aliado natural V*	1.125 po
19-21	*Crecimiento animal*	1.125 po
22-27	*Curar heridas leves en grupo*	1.125 po
28-29	*Desacralizar*	6.125 po [1]
30-32	*Descarga flamígera*	1.125 po
33-35	*Desplazamiento de plano*	1.125 po
36-39	*Disipar el bien/el mal/el caos/la ley*	1.125 po
40	*Dotar de consciencia*	2.375 po
41-42	*Escudriñamiento*	1.125 po
43-44	*Expiación*	3.625 po
45-47	*Infligir heridas ligeras en grupo*	1.125 po
48-50	*Llamar a la tormenta de relámpagos*	1.125 po
51	*Marca de la justicia*	1.125 po
52-54	*Muro de espinas*	1.125 po
55-57	*Muro de fuego*	1.125 po
58-60	*Muro de piedra*	1.125 po
61-62	*Piel pétrea*	1.375 po
63-65	*Plaga de insectos*	1.125 po
66-68	*Poder de la justicia*	1.125 po
69-71	*Polimorfar funesto*	1.125 po
72-74	*Rematar a los vivos*	1.125 po
75-77	*Resistencia a conjuros*	1.125 po
78-79	*Revivir a los muertos*	6.125 po
80-83	*Romper encantamiento*	1.125 po
84-85	*Sacralizar*	6.125 po [1]
86	*Símbolo de dolor*	2.125 po
87	*Símbolo de sueño*	2.125 po
88-90	*Tormenta de hielo*	1.125 po
91-93	*Transmutar barro en roca*	1.125 po
94-96	*Transmutar roca en barro*	1.125 po
97-100	*Visión verdadera*	1.125 po

[1] Permite que un conjuro de hasta 4.º nivel sea asociado al área sacralizada o desacralizada.

Conjuros divinos de nivel 6

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	*Aliado de los planos*	2.400 po
03-05	*Animar objetos*	1.650 po
06-08	*Barrera de cuchillas*	1.650 po
09-11	*Bastón de conjuro*	1.650 po
12-14	*Caminar con el viento*	1.650 po
15-17	*Caparazón antivida*	1.650 po
18-20	*Convocar aliado natural VI*	1.650 po
21-23	*Convocar monstruo VI*	1.650 po
24	*Crear muertos vivientes*	1.650 po
25-28	*Curar heridas moderadas en grupo*	1.650 po
29-31	*Dañar*	1.650 po
32-34	*De la muerte viviente a la muerte*	2.150 po
35-37	*Destierro*	1.650 po
38-41	*Disipar magia mayor*	1.650 po
42-44	*Encontrar la senda*	1.650 po
45-48	*Esplendor de águila*	1.650 po
49-51	*Festín de los héroes*	1.650 po
52-55	*Fuerza de toro en grupo*	1.650 po
56	*Geas/empeño*	1.650 po
57	*Glifo custodio mayor*	1.650 po
58-61	*Gracia felina en grupo*	1.650 po
62-64	*Infligir heridas moderadas en grupo*	1.650 po
65	*Interdicción*	4.650 po [1]
66-68	*Madera férrea*	1.650 po
69-71	*Palabra de regreso*	1.650 po
72-74	*Piedra parlante*	1.650 po
75-77	*Remover tierra*	1.650 po
78-80	*Repeler madera*	1.650 po
81-84	*Resistencia de oso en grupo*	1.650 po
85	*Roble guardián*	1.650 po
86-89	*Sabiduría de búho en grupo*	1.650 po
90-92	*Sanar*	1.650 po
93-95	*Semillas de fuego*	1.650 po
96	*Símbolo de miedo*	2.650 po
97	*Símbolo de persuasión*	6.650 po
98-100	*Viajar mediante plantas*	1.650 po

[1] Se supone un área equivalente a un cubo de 60'

Conjuros divinos de nivel 7

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	*Animar plantas*	2.275 po
06-10	*Bastón cambiante*	2.275 po
11-14	*Blasfemia*	2.275 po
15-16	*Controlar el clima*	2.275 po
17-20	*Convocar aliado natural VII*	2.275 po
21-25	*Convocar monstruo VII*	2.275 po
26-31	*Curar heridas graves en grupo*	2.275 po
32-36	*Destrucción*	2.275 po
37-41	*Escudriñamiento mayor*	2.275 po

42-46	*Excursión etérea*	2.275 po
47-51	*Infligir heridas graves en grupo*	2.275 po
51-56	*Marabunta*	2.275 po
57-60	*Máxima*	2.275 po
61-63	*Palabra del caos*	2.275 po
64-67	*Palabra sagrada*	2.275 po
68-72	*Rayo solar*	2.275 po
73-77	*Rechazo*	2.275 po
78-82	*Refugio*	3.775 po
83-87	*Regenerar*	2.275 po
88-91	*Restablecimiento mayor*	4.775 po
92-93	*Resurrección*	12.275 po
94	*Símbolo de aturdimiento*	7.275 po
95	*Símbolo de debilidad*	7.275 po
96-100	*Transmutar metal en madera*	2.275 po

Conjuros divinos de nivel 8

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	*Aliado de los planos mayor*	5.500 po
05-07	*Aura sacrílega*	3.000 po
08-10	*Aura sagrada*	3.000 po
11-16	*Campo antimagia*	3.000 po
17-19	*Capa del caos*	3.000 po
20-24	*Cerradura dimensional*	3.000 po
25-28	*Controlar plantas*	3.000 po
29-32	*Convocar aliado natural VIII*	3.000 po
33-36	*Convocar monstruo VIII*	3.000 po
37-39	*Crear muertos vivientes mayores*	3.600 po
40-46	*Curar heridas críticas en grupo*	3.000 po
47-51	*Explosión solar*	3.000 po
52-55	*Dedo de la muerte*	3.000 po
56-59	*Discernir ubicación*	3.000 po
60-62	*Escudo de la ley*	3.000 po
63-66	*Infligir heridas críticas en grupo*	3.000 po
67-70	*Inmunidad a los conjuros mayor*	3.000 po
71-74	*Invertir gravedad*	3.000 po
75-78	*Formas de animal*	3.000 po
79-83	*Repeler piedra o metal*	3.000 po
84-85	*Símbolo de locura*	8.000 po
86-87	*Símbolo de muerte*	8.000 po
88-92	*Terremoto*	3.000 po
93-96	*Tormenta de fuego*	3.000 po
97-100	*Torbellino*	3.000 po

Conjuros divinos de nivel 9

d%	Conjuros	Precio de mercado
01-04	*Antipatía*	3.825 po
05-09	*Desbrozar*	3.825 po
10-15	*Cambiar de forma*	3.825 po
16-21	*Consumir energía*	3.825 po
22-27	*Convocar aliado natural IX*	3.825 po
28-33	*Convocar monstruo IX*	3.825 po
34-39	*Enjambre elemental*	3.825 po
40-45	*Etereidad*	3.825 po
46-52	*Implosión*	3.825 po
53-57	*Ligadura del alma*	3.825 po
58-59	*Milagro*	28.825 po[1]
60-65	*Presciencia*	3.825 po
66-68	*Proyección astral*	4.870 po
69-74	*Regenerar*	3.825 po
75	*Resurrección verdadera*	28.825 po
76-84	*Sanar en grupo*	3.825 po
85-88	*Simpatía*	3.825 po
89-94	*Tormenta de venganza*	3.825 po
95-100	*Umbral*	3.825 po

[1] Se supone que la petición es poderosa pero que no requiere componentes materiales caros de más de 100 po, y que no hay coste adicional en PX.

- Una oleada de energía mágica incontrolada inflige 1d6 puntos de daño por nivel del conjuro.
- El conjuro impacta al lanzador o a un aliado en vez de al objetivo previsto, o a un objetivo aleatorio que se encontrara cerca si el lanzador era el receptor pretendido.
- El conjuro surte efecto en alguna localización aleatoria dentro del alcance del mismo.
- El efecto del conjuro sobre el objetivo es opuesto al efecto normal del conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* podría producir una explosión de frío que no produjera daño, o liberar un estallido de energía curativa.
- El lanzador sufre algún efecto menor pero grotesco relacionado de alguna manera con el conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* podría causar que saliera humo de las orejas del lanzador, un conjuro de *volar* podría convertir los brazos del lanzador en alas no funcionales o un conjuro de *clariaudiencia/clarividencia* podría causar que los ojos y las orejas del lanzador crecieran 10 veces su tamaño normal. La mayoría de estos efectos deberían durar sólo lo que especificara la duración del conjuro original o 2d10 minutos para los conjuros instantáneos.
- Algún objeto u objetos inocuos aparecen en el área del conjuro. Por ejemplo, una *bola de fuego* podría producir que una lluvia de antorchas encendidas cayeran sobre el área objetivo; un conjuro de *caída de pluma* podría producir una nube de plumas; un conjuro de *pasamiento* podría originar que surgiera una puerta (no funcional).
- El conjuro tiene un efecto retardado. Dentro de las siguientes 12 horas, el conjuro se activa. Si el lanzador era el receptor pretendido, el conjuro tiene efecto normalmente. Si el lanzador no era el receptor pretendido, el conjuro se dirige hacia la dirección aproximada del receptor original u objetivo, hasta llegar al alcance máximo del conjuro, si el objetivo está más allá de esa distancia.

Generación aleatoria: para generar rollos de pergamino de forma aleatoria, primero tira en la tabla 7–21: tipos de rollos de pergamino, para determinar si los conjuros son arcanos o divinos. Luego determina de forma aleatoria cuántos conjuros hay en el rollo de pergamino, según la tabla 7–22: número de conjuros en un rollo de pergamino. Para cada conjuro, tira en la tabla 7–23: niveles de conjuro del rollo de pergamino, para determinar su nivel y luego en la subtabla apropiada de la tabla 7–24: rollos de pergamino (conjuros arcanos) o de la tabla 7–25: rollos de pergamino (conjuros divinos), para determinar el conjuro concreto.

Todos los conjuros descritos en el *Manual del jugador* están representados en las tablas 7–24 y 7–25. Cada rollo de pergamino aparece en una lista según el nivel del conjuro inscrito en él.

Existen varios conjuros arcanos que tienen nivel diferente si son para hechiceros y magos o para bardos. Estos conjuros aparecen en la tabla 7–24 en el nivel que corresponda para mago o hechicero (se considera lo normal ya que los bardos no suelen molestarse en inscribir rollos de pergamino). Por ejemplo: *terribles carcajadas de Tasha* y *sugestión*.

Igualmente, algunos conjuros divinos tienen nivel diferente si son para clérigos y druidas o para paladines y exploradores. Estos conjuros aparecen en la tabla 7–25 en el nivel que corresponda para clérigo o druida (se considera lo normal ya que los paladines o exploradores no suelen molestarse en inscribir rollos de pergamino). Por ejemplo: *leer magia, restablecimiento menor* y *reducir animal*.

Si hay algún conjuro divino que tenga diferente nivel según lo lance un clérigo o un druida, en la tabla 7–25 aparece en el nivel que corresponda para un clérigo (se considera la elección por defecto entre clérigos y druidas). Ejemplos: *curar heridas graves, neutralizar veneno* y *descarga flamígera*.

Muchos conjuros son tanto arcanos como divinos, dependiendo de la clase del lanzador. Estos conjuros aparecen en ambas listas en el nivel apropiado de la clase de lanzador arcana o divina.

VARITAS

Una varita es un palito que contiene un solo conjuro de nivel 4.º o inferior. Cada varita tiene 50 cargas al ser creada y gastar cada carga permite al usuario usar el conjuro de la varita una vez. Una varita que se queda sin cargas es sólo un palito.

Descripción física: una varita suele tener de 6 a 12" de longitud y 1/4 de" de grosor y a menudo no pesa más de 1 oz. La mayor parte de las varitas son de madera, pero algunas son de hueso. Unas pocas y raras son de metal, cristal o incluso cerámica, pero son bastante exóticas. Ocasionalmente, una varita tiene alguna gema u objeto en su pomo, y muchas están decoradas con tallas y runas. Una varita típica tiene 7 de CA, 5 puntos de golpe, una dureza de 5 y una CD para romper de 16.

Activación: las varitas usan el método de activación de desencadenante de conjuro, por lo que lanzar un conjuro de una varita es normalmente una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad (sin embargo, si el conjuro tiene un tiempo de lanzamiento más largo que 1 acción, ése será el tiempo necesario para lanzarlo desde la varita). Para activar una varita, un personaje debe sujetarla con la mano (o lo más parecido a una mano, para las criaturas no humanoides) y señalar en la dirección aproximada del objetivo o área. Una varita puede usarse mientras se sujete o si se traga entera.

Generación aleatoria: para generar varitas aleatoriamente, tira en la tabla 7–26: varitas. Algunas varitas de la tabla son versiones creadas para niveles de lanzador concretos; en estos casos, el nivel de lanzador del objeto se indica entre paréntesis.

Cualidades especiales: tira un d%. Un resultado de 01-30 indica que algo (un diseño, inscripción, etc.) da una pista de la función de la varita, y de 31-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial.

TABLA 7–26: VARITAS

Menor	Intermedia	Mayor	Varita	Precio de mercado
01-02	—	—	*Detectar magia*	375 po
03-04	—	—	*Luz*	375 po
05-07	—	—	*Manos ardientes*	750 po
08-10	—	—	*Hechizar animal*	750 po
11-13	—	—	*Hechizar persona*	750 po
14-16	—	—	*Rociada de color*	750 po
17-19	—	—	*Curar heridas leves*	750 po
20-22	—	—	*Detectar puertas secretas*	750 po
23-25	—	—	*Agrandar persona*	750 po
26-28	—	—	*Proyectil mágico* (1.º)	750 po
29-31	—	—	*Contacto electrizante*	750 po
32-34	—	—	*Convocar monstruo I*	750 po
35-36	—	—	*Proyectil mágico* (3.º)	2.250 po
37	01-03	—	*Proyectil mágico* (5.º)	3.750 po
38-40	04-07	—	*Resistencia de oso*	4.500 po
41-43	08-11	—	*Fuerza de toro*	4.500 po
44-46	12-15	—	*Gracia felina*	4.500 po
47-49	16-20	—	*Curar heridas moderadas*	4.500 po
50-51	21-22	—	*Oscuridad*	4.500 po
52-54	23-24	—	*Luz del día*	4.500 po
55-57	25-27	—	*Lentificar veneno*	4.500 po
58-60	28-31	—	*Esplendor de águila*	4.500 po
61-63	32-33	—	*Falsa vida*	4.500 po
64-66	34-37	—	*Astucia de zorro*	4.500 po
67-68	38	—	*Toque de necrófago*	4.500 po
69-71	39	—	*Inmovilizar persona*	4.500 po
72-74	40-42	—	*Invisibilidad*	4.500 po
75-77	43-44	—	*Apertura*	4.500 po
78-80	45	—	*Levitar*	4.500 po
81-83	46-47	—	*Flecha ácida de Melf*	4.500 po
84-86	48-49	—	*Imagen múltiple*	4.500 po
87-89	50-53	—	*Sabiduría de búho*	4.500 po
90-91	54	—	*Estallar*	4.500 po
92-94	55-56	—	*Silencio*	4.500 po
95-97	57	—	*Convocar monstruo II*	4.500 po
98-100	—	26-27	*Telaraña*	4.500 po
—	60-62	01-02	*Proyectil mágico* (7.º)	5.250 po
—	63-64	03-05	*Proyectil mágico* (9.º)	6.750 po
—	65-67	06-07	*Llamar al relámpago* (5.º)	11.250 po
—	68	08	*Hechizar persona*, intensificado (conjuro 3.er nivel)	11.250 po
—	69-70	09-10	*Contagio*	11.250 po
—	71-74	11-13	*Curar heridas graves*	11.250 po
—	75-77	14-15	*Disipar magia*	11.250 po
—	78-81	16-17	*Bola de fuego* (5.º)	11.250 po
—	82-83	18-19	*Afiladura*	11.250 po
—	84-87	20-21	*Rayo relampagueante* (5.º)	13.500 po
—	88-89	22-23	*Imagen mayor*	11.250 po
—	90-91	24-25	*Ralentizar*	11.250 po
—	92-94	26-27	*Sugestión*	11.250 po
—	95-97	28-29	*Convocar monstruo III*	11.250 po
—	98	30-31	*Bola de fuego* (6.º)	13.500 po
—	99	32-33	*Rayo relampagueante* (6.º)	13.500 po
—	100	34-35	*Luz abrasadora* (6.º)	13.500 po
—	—	36-37	*Llamar al relámpago* (8.º)	13.500 po
—	—	38-39	*Bola de fuego* 8.º)	18.000 po
—	—	40-41	*Rayo relampagueante* (8.º)	18.000 po
—	—	42-45	*Hechizar monstruo*	21.000 po
—	—	46-50	*Curar heridas críticas*	21.000 po
—	—	51-52	*Ancla dimensional*	21.000 po
—	—	53-55	*Miedo*	21.000 po
—	—	56-59	*Invisibilidad mayor*	21.000 po
—	—	60	*Inmovilizar persona*, intensificado (4.º nivel)	21.000 po
—	—	61-65	*Tormenta de hielo*	21.000 po
—	—	66-68	*Infligir heridas críticas*	21.000 po
—	—	69-72	*Neutralizar veneno*	21.000 po
—	—	73-74	*Veneno*	21.000 po
—	—	75-77	*Polimorfarse*	21.000 po
—	—	78	*Rayo de debilitamiento*, intensificado (4.º nivel)	21.000 po
—	—	79	*Sugestión*, intensificado (4.º nivel)	21.000 po
—	—	80-82	*Convocar monstruo IV*	21.000 po
—	—	83-86	*Muro de fuego*	21.000 po
—	—	87-90	*Muro de hielo*	21.000 po
—	—	91	*Disipar magia* (10.º)	22.500 po
—	—	92	*Bola de fuego* (10.º)	22.500 po
—	—	93	*Rayo relampagueante* (10.º)	22.500 po
—	—	94	*Martillo del caos* (8.º)	24.000 po
—	—	95	*Castigo divino* (8.º)	24.000 po
—	—	96	*Ira del orden* (8.º)	24.000 po
—	—	97	*Azote sacrílego* (8.º)	24.000 po
—	—	98-99	*Restablecimiento*[1]	26.000 po
—	—	100	*Piel pétrea*[2]	33.500 po

[1] El coste de creación de una *varita de restablecimiento* es de 10.500 po, 840 PX, más 5.000 po para los componentes materiales.

[2] El coste de creación de una *varita de piel pétrea* es de 10.500 po, 840 PX, más 12.500 po para los componentes materiales.

Descripciones de las varitas

Las varitas son simplemente objetos que almacenan conjuros y por ello no tienen descripciones especiales. Consulta las descripciones de los conjuros en el Capítulo 11 del *Manual del jugador*, para los pormenores.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Éste es un cajón de sastre para cualquier cosa que no encaje en los otros grupos. Cualquiera puede utilizar un objeto maravilloso (a menos que se especifique otra cosa en la descripción).

Descripción física: varía.

Activación: normalmente activación por uso o palabra de mando, pero los detalles varían de objeto a objeto.

Generación aleatoria: para generar objetos maravillosos de forma aleatoria, tira en la tabla 7-27: objetos maravillosos menores, en la tabla 7–28: objetos maravillosos intermedios o en la tabla 7–29: objetos maravillosos mayores.

Cualidades especiales: tira un d%. Un resultado de 01 indica que el objeto es inteligente, un resultado de 02-31 indica que algo (dibujo, inscripción, etc.) proporciona una pista de su función y de 32-100 indica que no tiene ninguna cualidad especial. Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, poderes extraordinarios y finalidades especiales. Usa la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, tal como se indica si el objeto es inteligente. Los objetos maravillosos con cargas nunca pueden ser inteligentes.

Descripciones de los objetos maravillosos

Los objetos maravillosos pueden ser configurados para hacer casi cualquier cosa, desde crear una brisa hasta mejorar las puntuaciones de característica. Los objetos maravillosos estándar están descritos a continuación.

Abanico de viento: un abanico de viento no aparenta ser más que un instrumento de madera y papiro o tela, con el cual se puede crear una brisa refrescante. Pronunciando la palabra de mando, su poseedor hace que el abanico genere un movimiento de aire que simula el conjuro ráfaga de viento. El abanico puede usarse una vez al día sin riesgo. Si se usa más frecuentemente, hay una probabilidad acumulativa de un 20% por uso de que el objeto se despedace en andrajos inútiles y no mágicos.

Evocación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *ráfaga de viento*. Precio 5.500 po.

Agujero portátil: un *agujero portátil* es un círculo de tela tejido a partir de las telarañas de una araña de fase y entretejido con hebras de éter y haces de luz de estrellas. Cuando se abre completamente, un *agujero portátil* es

de unos 6' de diámetro, pero puede plegarse para que no ocupe más espacio que un pañuelo de bolsillo. Cuando se extiende sobre una superficie, crea un espacio extradimensional de 10' de profundidad. Este agujero puede ser recogido desde dentro o desde fuera simplemente sujetando los bordes de la tela y doblándola. En cualquier caso, la entrada desaparece, pero todo lo que se encontrara dentro del agujero permanece allí.

El único aire del agujero es aquel que entra cuando se abre. Contiene suficiente aire para mantener una criatura de tamaño Mediano o a dos criaturas Pequeñas durante 10 minutos (consulta Asfixia, en la pág. 302). La tela no aumenta de peso aunque el agujero se rellene (con oro, por ejemplo). Cada *agujero portátil* se abre a su propio espacio adimensional. Si se coloca una *bolsa de contención* (ver pág. 250) dentro de un *agujero portátil*, se produce una fisura espacial que abre una conexión con el plano Astral: la bolsa y el agujero son absorbidos en el vacío y se pierden para siempre. Si un *agujero portátil* se coloca dentro de una *bolsa de contención*, se abre un umbral al plano Astral: el agujero, la bolsa y las criaturas a menos de un radio de 10' son absorbidas, destruyendo el *agujero portátil* y la *bolsa de contención* en el proceso.

Conjuración moderada. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*. Precio 20.000 po.

Alas de vuelo: un par de estas alas podría aparentar no ser más que una capa lisa de tela vieja y negra, o podrían ser muy elegantes, un manto largo de plumas azules. Cuando el portador pronuncia la palabra de mando, la capa se transforma en un par de gigantescas alas de murciélago o pájaro que le permiten volar con una velocidad de 60' (maniobrabilidad buena).

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *volar*. Precio 54.000 po. Peso 2 lb.

Alfombra voladora: este tapiz es capaz de volar a través de los aires como si estuviera afectado por un conjuro de *viaje en vuelo* de duración ilimitada. El tamaño, capacidad de carga y velocidad de las diferentes alfombras voladoras se muestran en la tabla que sigue. Hechas con un diseño intrincado y precio-

TABLA 7–27: OBJETOS MARAVILLOSOS MENORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Fetiche de plumas de Quaal (ancla)*	50 po
02	*Disolvente universal*	50 po
03	*Elixir de amor*	150 po
04	*Ungüento de eternidad*	150 po
05	*Fetiche de plumas de Quaal (abanico)*	200 po
06	*Polvo de irrastreabilidad*	250 po
07	*Elixir de esconderse*	250 po
08	*Elixir de furtividad*	250 po
09	*Elixir de nadar*	250 po
10	*Elixir de visión*	250 po
11	*Lustre de plata*	250 po
12	*Fetiche de plumas de Quaal (pájaro)*	300 po
13	*Fetiche de plumas de Quaal (árbol)*	400 po
14	*Fetiche de plumas de Quaal (barco de cisne)*	450 po
15	*Elixir de la verdad*	500 po
16	*Fetiche de plumas de Quaal (látigo)*	500 po
17	*Polvo de sequedad*	850 po
18	*Bolsa de trucos (gris)*	900 po
19	*Mano del mago*	900 po
20	*Brazales de armadura (+1)*	1.000 po
21	*Capa de resistencia (+1)*	1.000 po
22	*Perla de poder (conjuro de nivel 1)*	1.000 po
23	*Filacteria de fidelidad*	1.000 po
24	*Ungüento de resbalamiento*	1.000 po
25	*Elixir de aliento de fuego*	1.100 po
26	*Flauta de las alcantarillas*	1.150 po
27	*Polvo de ilusión*	1.200 po
28	*Gafas de visión minuciosa*	1.250 po
29	*Broche de escudo*	1.500 po
30	*Collar de bolas de fuego (tipo I)*	1.650 po
31	*Polvo de aparición*	1.800 po
32	*Sombrero de disfraz*	1.800 po
33	*Flauta del son*	1.800 po
34	*Carcaj de Ehlonnna*	1.800 po
35	*Amuleto de armadura natural (+1)*	2.000 po
36	*Moral práctico de Heward*	2.000 po
37	*Cuerno de niebla*	2.000 po
38	*Gema elemental*	2.250 po
39	*Túnica de huesos*	2.400 po
40	*Pegamento soberano*	2.400 po
41	*Bolsa de contención (tipo I)*	2.500 po
42	*Botas élficas*	2.500 po
43	*Botas de las tierras del invierno eterno*	2.500 po
44	*Vela de la verdad*	2.500 po
45	*Capa élfica*	2.500 po
46	*Ojos de águila*	2.500 po
47	*Escarabeo azote de gólem*	2.500 po
48	*Collar de bolas de fuego (tipo II)*	2.700 po
49	*Piedra de alarma*	2.700 po
50	*Bolsa de trucos (óxido)*	3.000 po
51	*Cuenta de fuerza*	3.000 po
52	*Carillón de apertura*	3.000 po
53	*Herraduras de velocidad*	3.000 po
54	*Cuerda de escalada*	3.000 po
55	*Polvo de desaparición*	3.500 po
56	*Lente de detección*	3.500 po
57	*Vestidura de los druidas*	3.750 po
58	*Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)*	3.800 po
59	*Amuleto de salud (+2)*	4.000 po
60	*Brazales de armadura (+2)*	4.000 po
61	*Capa de Carisma (+2)*	4.000 po
62	*Capa de resistencia (+2)*	4.000 po
63	*Guanteletes de fuerza de ogro*	4.000 po
64	*Guantes de atrapar flechas*	4.000 po
65	*Guantes de Destreza (+2)*	4.000 po
66	*Diadema del intelecto (+2)*	4.000 po
67	*Piedra Ioun (huso transparente)*	4.000 po
68	*Bálsamo de Keoghtom*	4.000 po
69	*Maravillosos pigmentos de Nolzur*	4.000 po
70	*Perla de poder (conjuro de nivel 2)*	4.000 po
71	*Presea de Sabiduría (+2)*	4.000 po
72	*Ungüento pétreo*	4.000 po
73	*Collar de bolas de fuego (tipo III)*	4.350 po
74	*Ceño de persuasión*	4.500 po
75	*Babuchas de trepar cual arácnido*	4.800 po
76	*Incienso de meditación*	4.900 po
77	*Bolsa de contención (tipo II)*	5.000 po
78	*Brazales de arquería (menores)*	5.000 po
79	*Piedra Ioun (prisma rosa turbio)*	5.000 po
80	*Yelmo de comprensión idiomática y leer magia*	5.200 po
81	*Atuendo de fuga*	5.200 po
82	*Botella siemprehumeante*	5.400 po
83	*Cuchara de Murlynd*	5.400 po
84	*Collar de bolas de fuego (tipo IV)*	5.400 po
85	*Botas de zancadas y brincos*	5.500 po
86	*Abanico de viento*	5.500 po
87	*Amuleto de puños poderosos*	6.000 po
88	*Herraduras de un céfiro*	6.000 po
89	*Flauta del desasosiego*	6.000 po
90	*Collar de bolas de fuego (tipo V)*	6.150 po
91	*Guantes de nadar y trepar*	6.250 po
92	*Bolsa de trucos (canela)*	6.300 po
93	*Ceño refulgente menor*	6.480 po
94	*Cuerno de bondad/maldad*	6.500 po
95	*Túnica de objetos útiles*	7.000 po
96	*Bote plegable*	7.200 po
97	*Capa de la mantarraya*	7.200 po
98	*Botella de aire*	7.250 po
99	*Bolsa de contención (tipo III)*	7.400 po
100	*Presea contra venenos*	7.400 po

sista, cada alfombra tiene su propia palabra de mando para activarla; si el objeto está al alcance de la voz, la palabra de mando lo activa, tanto si el que la dice está sobre la alfombra como si no. A partir de entonces la alfombra es controlada mediante instrucciones verbales que impliquen una dirección.

Tamaño	Capacidad	Velocidad	Peso	Precio de mercado
5'×5'	200 lb	40'	8 lb	20.000 po
5'×10'	400 lb	40'	15 lb	35.000 po
10'×10'	800 lb	40'	10 lb	60.000 po

Una *alfombra voladora* puede cargar hasta el doble de su capacidad, pero hacer eso reduce su velocidad a 30'. Tiene maniobrabilidad regular, pero aún así puede flotar.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *viaje en vuelo, permanencia.*

Amuleto contra detección y localización: este amuleto de plata protege al portador de ser escudriñado o localizado mágicamente, de la misma manera que un conjuro de *indetectabilidad*. Si se intenta una adivinación contra el portador, el lanzador de la adivinación debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 19 (como si el lanzador hubiera lanzado *indetectabilidad* sobre sí mismo).

Abjuración moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *indetectabilidad*. Precio 35.000 po.

Amuleto de armadura natural: este amuleto, normalmente fabricado en hueso o escamas de una bestia, endurece el cuerpo y la carne del portador, confiriendo un bonificador de mejora a su CA que varía entre +1 y +5, dependiendo del tipo de amuleto.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *piel robliza*, el nivel del creador debe ser al menos el triple del bonificador del amuleto. Precio 2.000 po (+1), 8.000 po (+2), 18.000 po (+3), 32.000 po (+4) o 50.000 po (+5).

Amuleto de los Planos: este objeto aparenta ser un amuleto circular de color negro, aunque cualquier personaje que lo mire de cerca creerá ver un oscuro remolino de colores en movimiento. El amuleto permite a su portador utilizar *desplazamiento de plano*. Sin embargo, es un objeto difícil de dominar. El usuario debe hacer una prueba de Inteligencia (CD 15) para conseguir que el amuleto lo lleve al plano que él quiera, y a un lugar específico en ese plano. Si falla, el amuleto lo transporta a él, y a todos los que viajen con él, a un lugar aleatorio en ese plano (un resultado de 01-60 en un d%) o a un plano aleatorio (61-100).

Conjuración fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*. Precio 120.000 po.

Amuleto de puños poderosos: este amuleto concede un bonificador de mejora de +1 a +5 a las tiradas de ataque y daño con ataque sin armas.

Evocación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *colmillo mágico mayor*, el lanzador debe ser de un nivel de al menos 3 veces el del bonificador del amuleto. Precio 6.000 po (+1), 24.000 po (+2), 54.000 po (+3), 96.000 po (+4), 150.000 po (+5).

Amuleto de salud: este amuleto es un disco dorado unido a una cadena. Suele llevar grabada la imagen de un león u otro animal poderoso. El amuleto otorga al portador un bonificador de mejora de la Constitución de +2, +4 o +6.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*. Precio 4.000 po (+2), 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6).

Anillo umbral: siempre vienen en pares; son dos anillos de hierro, cada uno de unas 18" de diámetro. Los anillos deben estar en el mismo plano de existencia y a menos de 100 millas uno de otro para que funcionen. Cualquier cosa a la que se haga atravesar un anillo es transferida al otro. Hasta 100 lb. de material pueden enviarse cada día (los objetos introducidos sólo parcialmente y después retirados no cuentan). Este útil ingenio permite el transporte instantáneo de objetos, de mensajes e incluso de ataques. Un personaje puede intentar agarrar a través de un anillo cosas que se encuentren cerca del otro o incluso utilizar un arma a través de él si lo desea. Además, un personaje podría meter la cabeza por un anillo para echar un vistazo. Un lanzador de conjuros podría incluso lanzar un sortilegio a través de un *anillo umbral*. Un personaje Pequeño puede hacer una prueba de Escapismo (CD 13) para pasar a través. Las criaturas de tamaño Menudo, Diminuto o Minúsculo pueden pasar a través fácilmente. Cada anillo tiene un "lado de entrada" y un "lado de salida", ambos marcados con los símbolos apropiados.

Conjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *umbral*. Precio 40.000 po. Peso 1 lb cada uno.

Aparato de Kwalish: este objeto parece un barril de hierro grande y sellado, pero tiene un pestillo secreto (Buscar CD 20 para encontrarlo) que abre una escotilla en uno de sus extremos. Cualquiera que entre en el aparato se encontrará con 10 palancas (sin etiquetas).

Palanca (1d10)	Función de la palanca
1	Extraer/retraer las patas y la cola
2	Descubrir/cubrir el ventanuco delantero
3	Descubrir/cubrir los ventanucos laterales
4	Extraer/retraer las pinzas y los sensores
5	Chasquear las pinzas
6	Moverse adelante/atrás
7	Girar a la izquierda/derecha
8	Abrir/cerrar los "ojos" con *llama continua* en su interior
9	Emersión/inmersión en el agua
10	Abrir/cerrar la escotilla

El objeto tiene las siguientes características: pg 200; dureza 15; Vel 20', nadar 20'; CA 20 (-1 tamaño, +11 natural); Atq +12 c/c /2d8, 2 pinzas).

Accionar una palanca es una acción de asalto completo y ninguna palanca puede ser utilizada más de una vez por asalto. Sin embargo, ya que dos criaturas de tamaño Mediano pueden situarse dentro, el aparato puede mover y atacar en el mismo asalto. El objeto puede funcionar dentro del agua hasta una profundidad de 900'. Retiene el suficiente aire para que una tripulación de dos personas pueda sobrevivir 1d4+1 horas (el doble para un solo ocupante). Cuando se activa, el aparato parece una especie de cangrejo gigante.

Evocación y transmutación fuerte. NL 19. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos, llama continua*, 8 rangos de Saber (arquitectura e ingeniería). Precio 90.000 po. Peso 500 lb.

Arpa hechizadora: este instrumento es un arpa de oro, intrincadamente tallada. Cuando es tañida, permite a su intérprete lanzar una *sugestión* (como el conjuro, Voluntad niega a CD 14) por cada 10 minutos de interpretación si tiene éxito en una prueba de Interpretación (instrumentos de cuerda) (CD 14). Si la prueba falla, la audiencia no puede verse afectada por posteriores interpretaciones del arpista durante 24 horas.

Encantamiento débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *sugestión*. Precio 7.500 po. Peso 5 lb.

Atuendo de fuga: escondidas en unos bolsillos secretos dentro de este simple atuendo de seda se encuentran unas ganzúas que añaden un bonificador de capacidad +4 a las pruebas de Abrir cerraduras. Además, el atuendo otorga al portador un bonificador +6 de capacidad a las pruebas de Escapismo.

Conjuración y transmutación débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, *apertura, grasa*. Precio 5.200 po.

Azadón de los titanes: esta herramienta para cavar tiene una longitud de 10'. Cualquier criatura que sea al menos de tamaño Enorme puede utilizarla para poner o quitar tierra o formar terraplenes (10' cúbicos cada 10 minutos). También despedaza roca (10' cúbicos por hora). Si es usada como arma, es el equivalente a una *martillo de guerra Gargantuesco adamantino* +3, que inflige 4d6 puntos de daño base.

Transmutación fuerte. NL 16. Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, *remover tierra*. Precio 23.348 po. Coste 13.348 po + 800 PX. Peso 120 lb.

Babuchas de trepar cual arácnido: cuando se calzan, este par de babuchas permite el movimiento sobre superficies verticales o incluso boca abajo colgado de techos, dejando las manos libres. Su velocidad es de 20'. Las superficies extremadamente resbaladizas (superficies heladas, aceitosas o grasientas), las hacen inútiles. Las babuchas pueden usarse durante 10 minutos al día, y se sueltan cuando lo desea el portador.

Transmutación débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, *trepar cual arácnido*. Precio 4.800 po. Peso 1/2 lb.

Bálsamo de Keoghtom: un bote con este ungüento es pequeño (3" de diámetro y 1" de fondo) pero contiene 5 aplicaciones. Si se aplica sobre una herida envenenada o se traga, el ungüento quita la toxicidad a cualquier veneno (como *neutralizar veneno*). Aplicado sobre una zona enfer-

TABLA 7–28: OBJETOS MARAVILLOSOS INTERMEDIOS

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Botas de levitación*	7.500 po
02	*Arpa hechizadora*	7.500 po
03	*Amuleto de armadura natural (+2)*	8.000 po
04	*Manual del gólem de carne*	8.000 po
05	*Mano de la gloria*	8.000 po
06	*Piedra Ioun (esfera rojo intenso)*	8.000 po
07	*Piedra Ioun (esfera azul incandescente)*	8.000 po
08	*Piedra Ioun (romboide azul pálido)*	8.000 po
09	*Piedra Ioun (esfera rosa y verde)*	8.000 po
10	*Piedra Ioun (romboide rosa)*	8.000 po
11	*Piedra Ioun (esfera azul y escarlata)*	8.000 po
12	*Baraja de ilusiones*	8.100 po
13	*Collar de bolas de fuego (tipo VI)*	8.100 po
14	*Vela de invocación*	8.400 po
15	*Brazales de armadura (+3)*	9.000 po
16	*Capa de resistencia (+3)*	9.000 po
17	*Decantador inagotable de agua*	9.000 po
18	*Collar de adaptación*	9.000 po
19	*Perla de poder (conjuro de nivel 3)*	9.000 po
20	*Talismán de la esfera*	9.000 po
21	*Figurita de poder maravilloso (búho serpentino)*	9.100 po
22	*Collar de bolas de fuego (tipo VII)*	9.150 po
23	*Hilo de cuentas de plegaria, menor*	9.600 po
24	*Bolsa de contención (tipo IV)*	10.000 po
25	*Figurita de poder maravilloso (grifo de bronce)*	10.000 po
26	*Figurita de poder maravilloso (mosca de ébano)*	10.000 po
27	*Guante almacenador*	10.000 po
28	*Piedra Ioun (romboide azul oscuro)*	10.000 po
29	*Caballo de piedra (corredor)*	10.000 po
30	*Manto del saltimbanqui*	10.080 po
31	*Filacteria de expulsión de muertos vivientes*	11.000 po
32	*Guantelete oxidante*	11.500 po
33	*Botas de velocidad*	12.000 po
34	*Gafas de noche*	12.000 po
35	*Manual del gólem de arcilla*	12.000 po
36	*Medallón de los pensamientos*	12.000 po
37	*Flauta del dolor*	12.000 po
38	*Libro bendito de Boccob*	12.500 po
39	*Cinturón de monje*	13.000 po
40	*Gema del resplandor*	13.000 po
41	*Lira de construcción*	13.000 po
42	*Capa arácnida*	14.000 po
43	*Caballo de piedra (destrero)*	14.800 po
44	*Cinturón de los enanos*	14.900 po
45	*Presea cerradora de heridas*	15.000 po
46	*Cuerno de los tritones*	15.100 po
47	*Perla de las sirinas*	15.300 po
48	*Figurita de poder maravilloso (perro de ónice)*	15.500 po
49	*Amuleto de salud (+4)*	16.000 po
50	*Cinturón de fuerza de gigante (+4)*	16.000 po
51	*Botas aladas*	16.000 po
52	*Brazales de armadura (+4)*	16.000 po
53	*Capa de Carisma (+4)*	16.000 po
54	*Capa de resistencia (+4)*	16.000 po
55	*Guantes de Destreza (+4)*	16.000 po
56	*Diadema del intelecto (+4)*	16.000 po
57	*Perla de poder (conjuro de nivel 4)*	16.000 po
58	*Presea de Sabiduría (+4)*	16.000 po
59	*Vaina de bordes afilados*	15.000 po
60	*Figurita de poder maravilloso (leones dorados)*	16.500 po
61	*Carillón de interrupción*	16.800 po
62	*Escoba voladora*	17.000 po
63	*Figurita de poder maravilloso (elefante de mármol)*	17.000 po
64	*Amuleto de armadura natural (+3)*	18.000 po
65	*Piedra Ioun (huso iridiscente)*	18.000 po
66	*Brazalete de la amistad*	19.000 po
67	*Alfombra voladora (5 por 5')*	20.000 po
68	*Cuerno detonante*	20.000 po
69	*Piedra Ioun (elipsoide lavanda pálido)*	20.000 po
70	*Piedra Ioun (huso blanco perla)*	20.000 po
71	*Agujero portátil*	20.000 po
72	*Piedra de la buena suerte*	20.000 po
73	*Figurita de poder maravilloso (carneros de marfil)*	21.000 po
74	*Cuerda de enmarañar*	21.000 po
75	*Manual del gólem de piedra*	22.000 po
76	*Máscara de la calavera*	22.000 po
77	*Azadón de los titanes*	23.348 po
78	*Ceño refulgente mayor*	23.760 po
79	*Amuleto de puños poderosos +2*	24.000 po
80	*Capa de desplazamiento menor*	24.000 po
81	*Yelmo de acción subacuática*	24.000 po
82	*Brazales de arquería (mayores)*	25.000 po
83	*Brazales de armadura (+5)*	25.000 po
84	*Capa de resistencia (+5)*	25.000 po
85	*Ojos de la fatalidad*	25.000 po
86	*Perla de poder (conjuro de nivel 5)*	25.000 po
87	*Mazo de los titanes*	25.305 po
88	*Hilo de cuentas de plegaria*	25.800 po
89	*Capa del murciélago*	26.000 po
90	*Bandas de hierro de Bilarro*	26.000 po
91	*Cubo de resistencia al frío*	27.000 po
92	*Yelmo de telepatía*	27.000 po
93	*Presea contra venenos*	27.000 po
94	*Túnica de colores hipnóticos*	27.000 po
95	*Manual de salud corporal +1*	27.500 po
96	*Manual de ejercicio beneficioso +1*	27.500 po
97	*Manual de rapidez de acción +1*	27.500 po
98	*Tomo de claridad de pensamiento +1*	27.500 po
99	*Tomo de liderazgo e influencia +1*	27.500 po
100	*Tomo de entendimiento +1*	27.500 po

ma, hace desaparecer la enfermedad (como *quitar enfermedad*). Esparcido sobre una herida, cura 1d8+5 puntos de daño (como *curar heridas leves*).

Conjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves, neutralizar veneno, quitar enfermedad*. Precio 4.000 po. Peso 1/2 lb.

Bandas de hierro de Bilarro: cuando es descubierto, este potente objeto aparenta ser una esfera de hierro oxidado de 3" de diámetro con bandas en el globo.

Cuando se pronuncia la palabra de mando adecuada, y se lanza el objeto a un oponente, las bandas se expanden y comprimen a la criatura objetivo en una tirada con éxito de ataque de toque a distancia. Una sola criatura de tamaño Grande o inferior puede ser capturada de esta manera y mantenida inmóvil hasta que se pronuncia la palabra de mando que vuelve a retraer las bandas a su forma de globo. La criatura puede romper (y arruinar) las bandas con una prueba de Fuerza con éxito (CD 30) o escapar de ellas con una prueba de Escapismo con éxito (también CD 30). Las *bandas de hierro de Bilarro* pueden usarse una vez al día.

Evocación fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *mano aferradora de Bigby*. Precio 26.000 po. Peso 1 lb.

Baraja de ilusiones: este conjunto de cartas hechas en pergamino suelen encontrarse en una caja de marfil, cuero o madera. Una baraja completa contiene 34 cartas. Cuando una carta es extraída de forma aleatoria y lanzada al suelo, se forma una *imagen mayor* de una criatura. La simulación dura hasta que sea disipada. La criatura ilusoria no puede moverse a más de 30' de donde la carta aterrizó, pero aparte de esto actúa y se mueve como si fuera real. En todo momento obedece los deseos del personaje que extrajo la carta. Cuando la ilusión es disipada, la carta se borra y no puede volver a utilizarse. Si la carta es recogida, la ilusión se disipa automática e instantáneamente. Las cartas de la baraja y las ilusiones que producen están resumidas en la tabla siguiente (utiliza una de las dos pri-

meras columnas para simular el contenido de una baraja completa según utilices cartas de una baraja [*NdC: inglesa*] ordinaria o cartas del tarot).

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
As de corazones	IV. El Emperador	Dragón rojo
Rey de corazones (K)	Caballero de espadas	Humano guerrero y cuatro guardias
Reina de corazones (Q)	Reina de bastos	Humana Maga
Valet de corazones (J)	Rey de bastos	Humano Druida
Diez de corazones	VII. El Carro	Gigante de las nubes
Nueve de corazones	Sota de bastos	Ettin
Ocho de corazones	As de copas	Osgo
Dos de corazones	Cinco de bastos	Trasgo

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
As de diamantes	III. La Emperatriz	Contemplador
Rey de diamantes (K)	Dos de copas	Elfo mago y aprendiza
Reina de diamantes (Q)	Reina de espadas	Semielfa exploradora
Valet de diamantes (J)	XIV. La Templanza	Arpía
Diez de diamantes	Siete de bastos	Semiorco bárbaro
Nueve de diamantes	Cuatro de oros	Ogro hechicero
Ocho de diamantes	As de oros	Gnoll
Dos de diamantes	Seis de oros	Kóbold

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
As de picas	II. La Sacerdotisa	Liche
Rey de picas (K)	Tres de bastos	Tres humanos clérigos
Reina de picas (Q)	Cuatro de copas	Medusa
Valet de picas (J)	Caballero de oros	Enano paladín
Diez de picas	Siete de espadas	Gigante de la escarcha
Nueve de picas	Tres de espadas	Troll
Ocho de picas	As de espadas	Gran trasgo
Dos de picas	Cinco de copas	Trasgo

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
As de tréboles	VIII. Fuerza	Gólem de hierro
Rey de tréboles (K)	Sota de oros	Tres medianos pícaros
Reina de tréboles (Q)	Diez de copas	Pixies
Valet de tréboles (J)	Nueve de oros	Semielfa bardo
Diez de tréboles	Nueve de bastos	Gigante de las colinas
Nueve de tréboles	Rey de espadas	Ogro
Ocho de tréboles	As de bastos	Orco
Dos de tréboles	Cinco de copas	Kóbold

Carta de juego	Carta del tarot	Criatura
Comodín	Dos de oros	Una ilusión del dueño de la baraja
Comodín	Dos de bastos	Una ilusión del dueño de la baraja (sexo cambiado)

Una baraja generada aleatoriamente suele estar completa (11-100 en d%) aunque puede encontrarse (01-10 en un d%) con 1d20 cartas perdidas. Si le faltan cartas, reduce el precio la cantidad que corresponda.

Ilusión débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *imagen mayor*. Precio 8.100 po. Peso 1/2 lb.

Bola de cristal: ésta es la forma más común de un objeto de escudriñamiento, una esfera de cristal de unas 6" de diámetro. Un personaje puede usar el objeto para mirar a casi cualquier distancia o a otros planos, como con el conjuro *escudriñamiento* (Vol CD 16 niega).

Ciertas *bolas de cristal* tienen poderes adicionales que pueden ser usados a través de ellas sobre objetivos visibles.

Tipo de bola de cristal	Precio de mercado
Bola de cristal	42.000 po
Bola de cristal con *ver lo invisible*	50.000 po
Bola de cristal con *detectar pensamientos* (Vol CD 13 niega)	51.000 po
Bola de cristal con *telepatía**	70.000 po
Bola de cristal con *visión verdadera*	80.000 po

* El observador es capaz de enviar y recibir mensajes mentales silenciosos con la persona que aparezca en la bola de cristal. Una vez al día el personaje también puede intentar implantar una *sugestión* (como el conjuro, Vol CD 14 niega).

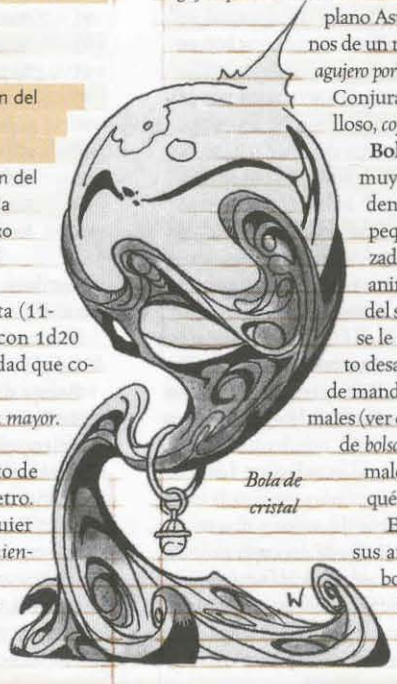
Adivinación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *escudriñamiento* (más los conjuros adicionales que se pongan en el objeto). Peso 7 lb.

Bolsa de contención: parece ser un saco de tela común de unos 2'×4' de tamaño. La *bolsa de contención* se abre a un espacio adimensional: su interior es más grande que sus dimensiones exteriores. Sin tener en cuenta lo que se ponga dentro de la bolsa, su peso es una cantidad fija. Este peso, y los límites en peso y volumen de los contenidos del saco dependen del tipo de bolsa, tal como se muestra en la tabla siguiente.

Bolsa	Peso de la bolsa	Límite en peso del contenido	Límite en volumen del contenido	Precio de mercado
Tipo I	15 lb	250 lb	30' cúb.	2.500 po
Tipo II	25 lb	500 lb	70' cúb.	5.000 po
Tipo III	35 lb	1.000 lb	150' cúb.	7.400 po
Tipo IV	60 lb	1.500 lb	250' cúb.	10.000 po

Si la bolsa se sobrecarga, o si objetos puntiagudos la perforan (desde dentro o desde fuera), se rompe, queda inservible y todo lo que contiene se pierde. Si a una *bolsa de contención* se le da la vuelta, su contenido se esparce sin sufrir daño, pero la bolsa debe ser colocada en su forma normal antes que pueda ser utilizada otra vez. Si una criatura viva es colocada en su interior, puede sobrevivir hasta 10 minutos y después se asfixiará. La recuperación de un objeto en particular de dentro de una bolsa de contención es una acción equivalente a moverse (a menos que contenga más de lo que una normal pudiera contener, en cuyo caso recuperar un objeto específico es una acción de asalto completo).

Si una *bolsa de contención* es colocada dentro de un *agujero portátil* (página 246), se produce una grieta espacial que abre una conexión con el plano Astral: la bolsa y el agujero son absorbidos en el vacío y se pierden para siempre. Si un *agujero portátil* se coloca dentro de una *bolsa de contención*, se abre un umbral al plano Astral: el agujero, la bolsa y cualquier criatura a menos de un radio de 10' son absorbidas por él, destruyendo el *agujero portátil* y la *bolsa de contención* en el proceso.



Bola de cristal

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*.

Bolsa de trucos: este pequeño saco parece vacío y muy normal. Sin embargo, cualquiera que busque dentro de la bolsa notará la presencia de una bola pequeña y velluda. Si la bola es extraída y luego lanzada a una distancia de hasta 20', se convierte en un animal. El animal sirve al personaje que lo extrajo del saco durante 10 minutos (o hasta que lo maten o se le ordene que vuelva a la bolsa), en cuyo momento desaparece. Puede seguir cualquiera de las ordenes de mando descritas en la habilidad de Trato con los animales (ver el *Manual del jugador*). Cada uno de los tres tipos de *bolsa de trucos* produce un conjunto distinto de animales. Utiliza las siguientes tablas para determinar qué animales son extraídos de cada bolsa.

El caballo de guerra ligero aparece con todos sus arreos y acepta al personaje que lo sacó de la bolsa como jinete.

Los animales extraídos son siempre aleatorios y sólo puede existir uno a la vez. Es posible sacar hasta diez animales de la bolsa cada semana.

TABLA 7-29: OBJETOS MARAVILLOSOS MAYORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01	*Grilletes dimensionales*	28.000 po
02	*Figurita de poder maravilloso (corcel de obsidiana)*	28.500 po
03	*Tambores de pánico*	30.000 po
04	*Piedra loun (naranja)*	30.000 po
05	*Piedra loun (prisma verde pálido)*	30.000 po
06	*Linterna de revelación*	30.000 po
07	*Túnica de camuflaje*	30.000 po
08	*Amuleto de armadura natural (+4)*	32.000 po
09	*Amuleto contra detección y localización*	35.000 po
10	*Alfombra voladora (5 por 10')*	35.000 po
11	*Manual del gólem de hierro*	35.000 po
12	*Amuleto de salud (+6)*	36.000 po
13	*Cinturón de fuerza de gigante (+6)*	36.000 po
14	*Brazales de armadura (+6)*	36.000 po
15	*Capa de Carisma (+6)*	36.000 po
16	*Guantes de Destreza (+6)*	36.000 po
17	*Diadema del intelecto (+6)*	36.000 po
18	*Piedra loun (prisma púrpura vibrante)*	36.000 po
19	*Perla de poder (conjuro de nivel 6)*	36.000 po
20	*Presea de Sabiduría +6*	36.000 po
21	*Escarabeo de protección*	38.000 po
22	*Piedra loun (elipsoide lavanda y verde)*	40.000 po
23	*Anillo umbral*	40.000 po
24	*Bola de cristal*	42.000 po
25	*Manual gólem de piedra mayal*	44.000 po
26	*Orbe de las tormentas*	48.000 po
27	*Botas de teletransporte*	49.000 po
28	*Brazales de armadura (+7)*	49.000 po
29	*Perla de poder (conjuro de nivel 7)*	49.000 po
30	*Amuleto de armadura natural (+5)*	50.000 po
31	*Capa de desplazamiento mayor*	50.000 po
32	*Bola de cristal con ver lo invisible*	50.000 po
33	*Cuerno del Valhalla*	50.000 po
34	*Bola de cristal con detectar pensamientos*	51.000 po
35	*Alfombra voladora (6 por 9')*	53.000 po
36	*Amuleto de puños poderosos +3*	54.000 po
37	*Alas de vuelo*	55.000 po
38	*Capa de etereidad*	55.000 po
39	*Fortaleza instantánea de Daern*	55.000 po
40	*Manual de salud corporal +2*	55.000 po
41	*Manual de ejercicio beneficioso +2*	55.000 po
42	*Manual de rapidez de acción +2*	55.000 po
43	*Tomo de claridad de pensamiento +2*	55.000 po
44	*Tomo de liderazgo e influencia +2*	55.000 po
45	*Tomo de entendimiento +2*	55.000 po
46	*Ojos hechizadores*	56.000 po
47	*Túnica de las estrellas*	58.000 po
48	*Alfombra voladora (10 × 10')*	60.000 po
49	*Craneoscuro*	60.000 po
50	*Cubo de fuerza*	62.000 po
51	*Brazales de armadura (+8)*	64.000 po
52	*Perla de poder (conjuro de nivel 8)*	64.000 po
53	*Bola de cristal con telepatía*	70.000 po
54	*Cuerno detonante mayor*	70.000 po
55	*Perla de poder (dos conjuros)*	70.000 po
56	*Yelmo de teletransporte*	73.500 po
57	*Gema de visión*	75.000 po
58	*Túnica del archimago*	75.000 po
59	*Vestiduras de la fe*	76.000 po
60	*Bola de cristal con visión verdadera*	80.000 po
61	*Perla de poder (conjuro de nivel 9)*	81.000 po
62	*Pozo de muchos mundos*	82.000 po
63	*Manual de salud corporal +3*	82.500 po
64	*Manual de ejercicio beneficioso +3*	82.500 po
65	*Manual de rapidez de acción +3*	82.500 po
66	*Tomo de claridad de pensamiento +3*	82.500 po
67	*Tomo de liderazgo e influencia +3*	82.500 po
68	*Tomo de entendimiento +3*	82.500 po
69	*Aparato de Kwalish*	90.000 po
70	*Toga de resistencia a conjuros*	90.000 po
71	*Espejo de oposición*	92.000 po
72	*Hilo de cuentas de plegaria mayor*	95.800 po
73	*Amuleto de puños poderosos +4*	96.000 po
74	*Ojos petrificantes*	98.000 po
75	*Cuenco de comandar elementales de agua*	100.000 po
76	*Brasero de comandar elementales de fuego*	100.000 po
77	*Incensario de control de elementales de aire*	100.000 po
78	*Piedra de control de elementales de tierra*	100.000 po
79	*Manual de salud corporal +4*	110.000 po
80	*Manual de ejercicio beneficioso +4*	110.000 po
81	*Manual de rapidez de acción +4*	110.000 po
82	*Tomo de claridad de pensamiento +4*	110.000 po
83	*Tomo de liderazgo e influencia +4*	110.000 po
84	*Tomo de entendimiento +4*	110.000 po
85	*Amuleto de los Planos*	120.000 po
86	*Túnica de los ojos*	120.000 po
87	*Yelmo de fulgor*	125.000 po
88	*Manual de salud corporal +5*	137.500 po
89	*Manual de ejercicio beneficioso +5*	137.500 po
90	*Manual de rapidez de acción +5*	137.500 po
91	*Tomo de claridad de pensamiento +5*	137.500 po
92	*Tomo de liderazgo e influencia +5*	137.500 po
93	*Tomo de entendimiento +5*	137.500 po
94	*Botella del ifriti*	145.000 po
95	*Amuleto de puños poderosos +5*	150.000 po
96	*Diamante del caos*	160.000 po
97	*Umbral cúbico*	164.000 po
98	*Frasco de hierro*	170.000 po
99	*Espejo de poder mental*	175.000 po
100	*Espejo atrapavidas*	200.000 po

Gris		Óxido		Canela	
d%	Animal	d%	Animal	d%	Animal
01-30	Murciélago	01-30	Glotón	01-30	Oso pardo
31-60	Rata	31-60	Lobo	31-60	León
61-75	Gato	61-85	Jabalí	61-80	Caballo de guerra
76-90	Comadreja	86-100	Oso negro	81-90	Tigre
91-100	Tejón	91-100	Rinoceronte		

Conjuración débil a moderada. NL 3 (gris), 5 (óxido) o 9 (canela). Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural* II (gris), *convocar aliado natural III* (óxido), *convocar aliado natural V* (canela). Precio 900 po (gris), 3.000 po (óxido), 6.300 po (canela).

Botas aladas: estas botas a primera vista parecen ordinarias. A una orden, surgen unas alas del talón que permiten volar al portador sin tener que mantenerse concentrado, como si estuviera afectado por un conjuro de *volar*, pudiendo volar 3 veces al día hasta un máximo de 5 minutos por vuelo.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *volar*. Precio 16.000 po. Peso 1 lb.

Botas de las tierras del invierno eterno: este calzado concede muchos poderes al portador. Primero, es capaz de viajar a través de la nieve a su velocidad normal, sin dejar rastros. Las botas también le permiten viajar a su velocidad normal sobre el hielo más resbaladizo (sólo superficies horizontales, no verticales, ni muy accidentadas) sin caerse o resbalar. Finalmente, las *botas de las tierras del invierno eterno* calientan al portador, como si estuviera afectado por un conjuro de *soportar los elementos*.

Abjuración y transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *soportar los elementos, pasar sin dejar rastro, gracia felina*. Precio 2.500 po. Peso 1 lb.

Botas de levitación: a una orden, estas botas de cuero permiten al portador levitar como si se hubiera lanzado sobre él un *levitar*.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *levitar*. Precio 7.500 po. Peso 1 lb.

Botas de teletransporte: cualquier personaje que lleve este calzado puede realizar un *teleportar* tres veces al día, exactamente igual que si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *teleportar*. Precio 49.000 po. Peso 3 lb.

Botas de velocidad: como una acción gratuita, el portador puede juntar los talones de sus botas, lo que le permite actuar como si estuviera *acelerado* hasta un máximo de 10 asaltos cada día. La duración no tiene por qué manifestarse en asaltos consecutivos.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*. Precio 8.000 po. Peso 1 lb.

Botas de zancadas y brincos: el portador de estas botas se mueve al doble de su velocidad normal. Además de su aptitud para dar zancadas (que se considera un bonificador de mejora), estas botas permiten al portador dar grandes saltos, lo que implica un bonificador +5 de capacidad a sus pruebas de Saltar.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *zancada prodigiosa*, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Saltar. Precio 5.500 po. Peso 1 lb.

Botas élficas: estas suaves botas permiten al portador moverse silenciosamente en casi cualquier terreno, otorgando un bonificador de circunstancia de +5 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser un elfo. Precio 2.500 po. Peso 1 lb.

Bote plegable: un bote plegable se parece a una cajita de madera (de unas 12" de largo, 6" de ancho y 6" de hondo). Puede ser utilizado para guardar objetos como cualquier otra caja. Si se dice la palabra de mando, sin embargo, la caja se despliega para formar un bote de 10' de largo, 4' de ancho y 2' de hondo (*NdC: eslora, manga y calado, respectivamente*). Una segunda palabra de mando (diferente) origina el despliegue de una chalupa de 24' de largo, 8' de ancho y 6' de hondo. Cualquier objeto que estuviera almacenado en la caja descansará ahora dentro del bote o barco.

En su forma más pequeña, el bote tiene un par de remos, un ancla, un mástil y una vela latina. En su forma más grande, el bote posee una cubierta, una fila de asientos para remar, cinco juegos de remos, un timón, un ancla, una cabina en cubierta y un mástil con una vela cuadrada. El bote puede acoger a tres o cuatro personas con comodidad mientras que la chalupa es capaz de llevar a 15 con facilidad.

Una tercera palabra de mando hace que el bote o la chalupa se plieguen para volver a formar la caja. Las palabras de mando podrían estar inscritas de forma visible o invisible sobre la caja o en cualquier otro sitio, quizás en un objeto que esté dentro.

Transmutación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*, 2 rangos de Arte (construcción naval). Precio 7.200 po. Peso 4 lb.

Botella de aire: este objeto aparenta ser una botella normal de cristal con un tapón de corcho. Cuando es llevada a un ambiente sin aire (como bajo el agua o en el vacío), retiene aire en su interior en todo momento, renovándolo de forma continua. Esto significa que un personaje puede conseguir aire de la botella para poder respirar. La botella puede incluso ser compartida por varios personajes que se la vayan pasando. Respirar de la botella requiere una acción estándar, pero un personaje que lo haya hecho puede después actuar de forma normal durante el tiempo que aguante la respiración.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática*. Precio 7.250 po. Peso 2 lb.

Botella del ifriti: este objeto suele estar fabricado en oropel o bronce y tiene un tapón de plomo grabado con sellos especiales. Suele verse un pequeño chorro de humo saliendo de él. La botella puede ser abierta una vez al día. Cuando es abierta, el ifriti encerrado dentro sale de la botella instantáneamente. Hay una probabilidad de un 10% (un resultado de 01-10 en un d%) de que el ifriti esté loco y ataque nada más ser liberado, y de un 10% (91-100) de que conceda tres *deseos*. En cualquier de estos casos, el ifriti desaparece después para siempre. El otro 80% de las veces (11-90), el habitante de la botella sirve lealmente al personaje hasta 10 minutos por día (o hasta la muerte del ifriti), haciendo lo que se le ordena (consulta el *Manual de monstruos* para las características del ifriti). Haz una tirada cada día que la botella se abra para ver el efecto para ese día.

Conjuración fuerte. NL 14. Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VII*. Precio 145.000 po. Peso 1 lb.

Botella siemprehumeante: este recipiente metálico es idéntico en apariencia a una *botella del ifriti*, excepto que lo único que hace es humear. La cantidad de humo producido al quitársele el tapón es grande, saliendo de la botella y oscureciendo totalmente la visión en una zona de 50' en un solo asalto. Si la botella queda destapada, el humo se expande otros 10' por asalto hasta que el espacio ocupado alcanza los 100'. Esta área permanece llena de humo hasta que se tapona la *botella siemprehumeante*. La botella deja de emitir humo mediante una palabra de mando, después de lo cual el humo se disipa de forma normal. Un viento moderado (más de 11 millas por hora) dispersa el humo en 4 asaltos; un viento fuerte (más de 21 millas por hora) lo dispersa en 1 asalto.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *pirotecnia*. Precio 5.400 po. Peso 1 lb.

Brasero de comandar elementales de fuego: este objeto aparenta ser sólo un contenedor normal en el cual situar brasas ardientes. Cuando se enciende un fuego en el brasero y se pronuncian las palabras de convocación apropiadas, aparece un elemental de fuego Grande. Las palabras para la convocación necesitan un asalto completo para ser completadas. En todos los aspectos, el brasero funciona como el conjuro *convocar monstruo VI*. Si se añade azufre, el elemental es Enorme en vez de Grande (como si se hubiera lanzado un *convocar monstruo VII*). Sólo un elemental puede ser llamado a la vez. Un nuevo elemental requiere un nuevo fuego, que no puede encenderse hasta que haya desaparecido el primer elemental (sea disipado, exorcizado o lo maten). Consulta el *Manual de monstruos* para obtener detalles sobre los elementales de fuego.

Conjuración fuerte. NL 13; Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*, *convocar monstruo VII*. Precio 100.000 po. Peso 5 lb.

Brazales de armadura: estos objetos aparentan ser unas protecciones para la muñeca o el brazo. Rodean al portador con un campo de fuerza invisible, pero tangible, que le otorga un bonificador de armadura de +1 a +8, como si estuviera llevando armadura. Ambos brazales deben ser portados a la vez para que la magia sea efectiva.

Conjuración moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago*, el nivel de clase del creador debe ser de al menos dos veces el bonificador de los brazales. Precio 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4), 25.000 po (+5), 36.000 po (+6), 49.000 po (+7), 64.000 po (+8). Peso 1 lb.

Brazales de arquería, mayores: estas muñequeras no aparentan ser especiales. Los brazales potencian al portador si éste utiliza cualquier tipo de arco (no se incluyen las ballestas) al hacer que sea tratado como si fuera competente con él. Si ya tiene competencia con algún tipo de arco, gana un bonificador de capacidad de +2 a las tiradas de ataque y un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de daño cuando utilice ese tipo de arco. Ambos brazales deben ser portados a la vez para que la magia sea efectiva.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas. Precio 25.000 po. Peso 1 lb.

Brazales de arquería, menores: estas muñequeras funcionan como los *brazales de arquería*, pero conceden un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque y ninguno a las tiradas de daño.

Transmutación débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armadura mágicas. Precio 5.000 po. Peso 1 lb.

Brazalete de la amistad: este seductor brazalete de plata tiene almacenados cuatro hechizos cuando se crea. El dueño puede designar a una persona



Capa arácnida

que conozca para que se vea ligada a un hechizo (esta designación requiere una acción estándar, pero una vez hecha dura eternamente o hasta que se designe a otra). Cuando el hechizo es fijado y se pronuncia el nombre del individuo asociado, esa persona es transportada al lugar donde se encuentre el poseedor (otra acción estándar) con todo lo que lleve encima, mientras el poseedor y la persona llamada se encuentren en el mismo plano. El individuo seleccionado sabe quién le está llamando, y el *brazalete de la amistad* sólo funciona con quien acceda a viajar. Una vez se activa un hechizo, éste desaparece. Los hechizos separados del brazalete son inútiles. Un brazalete recién encontrado que tenga menos de cuatro hechizos vale un 25% menos con cada hechizo perdido.

Conjuración fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *refugio*. Precio 19.000 po.

Broche de escudo: aparenta ser una pieza de joyería hecha en oro o plata utilizada para sujetar una capa o manto. Además de esta mundana tarea, puede absorber *proyectiles mágicos* generados por un conjuro o efecto sortílego. Un broche puede absorber hasta 101 puntos de daño producido por *proyectiles mágicos* antes de que se gaste y se convierta en inservible.

Abjuración débil. NL 1. Fabricar objeto maravilloso, *escudo*. Precio 1.500 po.

Caballo de piedra: cada objeto de este tipo aparenta ser una estatua de un caballo a tamaño real, bastamente tallada, esculpida en algún tipo de piedra dura. Una palabra de mando trae a la vida al corcel, permitiéndole transportar carga e incluso atacar como si fuera un caballo real del tipo apropiado.

Un *caballo de piedra* puede transportar 1.000 lb. sin acusar el esfuerzo y nunca necesita descansar o alimentarse. El daño que se le cause puede ser reparado utilizando primero un conjuro *de la piedra a la carne*, que hace que el caballo se convierta en un caballo normal que puede ser sanado de la forma habitual. Cuando está totalmente curado, revierte automáticamente a su forma pétrea. Mientras mantenga su forma de piedra, puede alimentarse de piedras preciosas, que le curan 1 punto de daño por cada 50 po de valor de la gema.

Hay dos tipos de *caballos de piedra*:

Corredor: este caballo de piedra tiene las mismas estadísticas que un caballo pesado (ver el *Manual de monstruos*) y tiene una dureza de 10.

Destrero: este caballo de piedra tiene las mismas estadísticas que un caballo de guerra pesado (ver el *Manual de monstruos*) y tiene una dureza de 10.

Transmutación fuerte. NL 14. Fabricar objeto maravilloso, *de la piedra a la carne, animar los objetos*. Precio 10.000 (corredor) o 14.800 po (destrero). Peso 6.000 lb.

Capa arácnida: esta vestimenta de color negro, bordada en seda imitando una trama en forma de telaraña, da al portador la aptitud de trepar como si el conjuro *trepar cual arácnido* hubiera sido lanzado sobre él. Además, la capa le otorga inmunidad a ser atrapado por un conjuro de *telaraña* o por telarañas de cualquier clase (puede moverse rodeado de telarañas a la mitad de su velocidad normal).

Una vez al día, el portador de esta capa puede lanzar el conjuro *telaraña*. Además obtiene un bonificador +2 de suerte para todas las salvaciones de Fortaleza contra venenos de las arañas.

Conjuración y transmutación débil. NL 6; Fabricar objeto maravilloso, *trepar cual arácnido, telaraña*. Precio 14.000 po. Peso 1 lb.

Capa de Carisma: esta capa ligera y atractiva presenta un hilado en plata muy decorativo. Cuando está en posesión de un personaje, éste añade un bonificador de mejora de +2, +4 o +6 a su puntuación de Carisma. Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila*. Precio 4.000 po (+2), 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6). Peso 2 lb.

Capa de desplazamiento mayor: este objeto tiene la apariencia de una capa normal, pero, cuando es llevada por un personaje, sus propiedades mágicas distorsionan y alteran las ondas de luz. Esto funciona exactamente igual que el conjuro *desplazamiento* y dura hasta un máximo de 15 asaltos al día, que el lanzador puede dividir como le parezca.

Ilusión moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, Prolongar conjuro, *desplazamiento*. Precio 50.000 po. Peso 1 lb.

Capa de desplazamiento menor: este objeto tiene la apariencia de una capa normal, pero, cuando es llevado por un personaje, sus propiedades mágicas distorsionan y alteran las ondas de luz. Esto funciona de manera similar al conjuro *desplazamiento* excepto que sólo garantiza una posibilidad de fallo de un 20% en los ataques contra el portador. Funciona de manera continua.

Ilusión débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento*. Precio 24.000 po. Peso 1 lb.

Capa de etereidad: esta capa de color gris plata parece absorber la luz en vez de ser iluminada por ella. A una orden, la capa hace a su portador etéreo (como el efecto del conjuro *excursión etérea*). El efecto es cancelable. La capa funciona hasta un total de 10 minutos por día. Esta duración no tiene por qué ser continua.

Transmutación débil. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *excursión etérea*. Precio 55.000 po. Peso 1 lb.

Capa de la mantarraya: esta capa aparenta estar hecha de cuero hasta que el portador se introduce en agua salada. En ese momento la capa se adhiere al individuo y le hace aparecer casi idéntico a una mantarraya (igual que el conjuro de *polimorfarse*, excepto que sólo permite adoptar la forma de una mantarraya). Obtiene un bonificador +3 de armadura natural, la aptitud de respiración acuática y una velocidad de 60', exactamente igual que una mantarraya real.

Aunque la capa no permite al portador morder a sus oponentes como lo hace una mantarraya, tiene una cola con espinas que puede ser utilizada para golpear a los adversarios que se encuentren detrás de él, infligiendo 1d6 puntos de daño. Este ataque puede hacerse adicionalmente a cualquier otro ataque que el personaje tenga, utilizando su ataque cuerpo a cuerpo más alto. El portador puede liberar sus brazos de la capa sin sacrificar su movimiento subacuático si así lo desea.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *polimorfarse, respiración acuática*. Precio 7.200 po. Peso 1 lb.

Capa de resistencia: esta vestidura ofrece protección mágica en la forma de un bonificador de resistencia de +1 a +5 a todos los TS (Fortaleza, Reflejos, Voluntad).

Abjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*, el nivel del lanzador debe ser de al menos el triple del bonificador de la capa. Precio 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4) o 25.000 po (+5). Peso 1 lb.

Capa del murciélago: creada a partir de una tela marrón oscura o negra, esta capa confiere un bonificador +5 de circunstancia a las pruebas de Esconderse. El portador es también capaz de colgar boca abajo sujeto del techo, como un murciélago.

Si sujeta los bordes de la vestimenta, el portador es capaz de *volar* de igual manera que con el conjuro. Si lo desea, el portador puede polimorfarse en un murciélago ordinario y volar de esta manera (todas las posesiones portadas o transportadas forman parte de la transformación). Volar, tanto con la capa como en forma de murciélago, sólo puede hacerse en la oscuridad (sea bajo el cielo nocturno, o en un entorno sin luz o casi sin luz bajo tierra). Cualesquiera de los poderes voladores pueden ser utilizados hasta 7 minutos cada vez, pero después de un vuelo de cualquier duración la capa no permite utilizar ningún poder de vuelo durante un periodo equivalente de tiempo.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *volar, polimorfarse*. Precio 26.000 po. Peso 1 lb.

Capa élfica: esta capa de un tejido color gris neutro es indistinguible de una capa ordinaria del mismo color. Sin embargo, cuando es llevada con la capucha encima de la cabeza, otorga a su portador un bonificador +5 de circunstancia a las pruebas de Esconderse.

Ilusión débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad*, el creador debe ser un elfo. Precio 2.500 po. Peso 1 lb.

Carcaj de Ehlonna: aparenta ser una típica aljaba, capaz de almacenar unas 20 flechas. Tiene tres partes distintas, cada una con un espacio adimensional que permite almacenar mucho más de lo que normalmente sería posible. La primera, y más pequeña de las tres, puede contener hasta 60 objetos de tamaño y forma parecidos al de una flecha. La segunda, ligeramente más larga, puede almacenar hasta 18 objetos de un tamaño y forma parecidos al de una jabalina. La tercera, más grande y larga, puede guardar hasta seis objetos de un tamaño y forma parecidos al de un arco (lanzas, bastones, etc.) Una vez que el dueño lo ha llenado, el carcaj puede suministrar cualquier objeto que éste desee, como si fuera un carcaj o vaina normal. El *carcaj de Ehlonna* siempre pesa lo mismo sin importar lo que lleve en su interior.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*. Precio 1.800 po. Peso 2 lb.

Carillón de apertura: un *carillón de apertura* es un tubo de mithril de una longitud aproximada de 1'. Cuando es golpeado, transmite vibraciones mágicas que hacen que se abran cerraduras, puertas, tapas, válvulas y portales. El objeto funciona contra trancas, grilletes, cadenas, cerraduras

y cosas por el estilo que sean normales. El *carillón de apertura* disipa automáticamente un conjuro de *trabar portal* e incluso una *cerradura arcana* lanzados por un mago de menos de 15.º nivel.

El carillón debe ser apuntado al objeto o entrada que se desea destrabar o abrir (que debe ser visible y conocido para el usuario). Entonces se puede golpear el carillón con lo que emitirá un tono diáfano, y en 1 asalto el cerrojo objetivo se abre, el grillete se suelta, la puerta secreta se abre o la tapa del cofre se levanta. Cada sonido sólo abre una forma de cerramiento, por lo que si un cofre está cubierto de cadenas, lleva candado, está bajo llave y arcanamente cerrado, se necesitan 4 usos del *carillón de apertura* para conseguir que se abra. Un conjuro de *silencio* niega el poder del objeto. Un carillón recién creado puede ser utilizado un total de 10 veces antes de que se rompa y se convierta en inútil.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *apertura*. Precio 3.000 po. Peso 1 lb.

Carillón de interrupción: este instrumento puede ser golpeado una vez cada 10 minutos, y su tono resonante perdura durante 3 minutos. Mientras el carillón resuena, ningún conjuro que requiera un componente verbal puede ser lanzado en un radio de 30' a menos que el lanzador consiga superar una prueba de Concentración (CD =15 + nivel del conjuro).

Evocación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *alarido*. Precio 15.800 po. Peso 1 lb.

Ceño de persuasión: esta diadema plateada otorga un bonificador de capacidad de +3 a las pruebas basadas en el Carisma que haga el portador. Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila*. Precio 4.500 po.

Ceño refulgente mayor: a una orden, esta diadema dorada bastante elaborada proyecta una descarga de *luz abrasadora* (5d8 maximizados, para dar 40 puntos de daño) una vez al día.

Evocación débil. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, *luz abrasadora*. Precio 23.760 po.

Ceño refulgente menor: a una orden, esta diadema simple y dorada proyecta una descarga de *luz abrasadora* (3d8 puntos de daño) una vez al día.

Evocación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *luz abrasadora*. Precio 6.480 po.

Cinturón de fuerza de gigante: este ancho cinturón está hecho de cuero grueso, tachonado en hierro. El cinturón mejora la puntuación de Fuerza del portador otorgándole un bonificador de mejora de +4 o +6.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*. Precio 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6). Peso 1 lb.

Cinturón de los enanos: este cinturón da al portador un bonificador +4 de capacidad a todas las pruebas de Carisma y pruebas de habilidad basadas en el Carisma cuando se relacione con enanos; un bonificador de capacidad de +2 en el mismo tipo de pruebas con gnomos y medianos; y un penalizador de capacidad de -2 en las mismas pruebas cuando se relacione con cualquier otro. El portador puede comprender, hablar y leer el idioma enano. Si el portador no es un enano, consigue visión en la oscuridad (alcance 60'), la afinidad con la piedra de los enanos, un bonificador +2 de mejora a la Constitución y unos bonificadores +2 de resistencia en las salvaciones contra veneno, conjuros y efectos sortílegos.

Adivinación moderada. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, *don de lenguas* y el creador debe ser un enano. Precio 14.900 po. Peso 1 lb.

Cinturón de monje: este sencillo cinturón de cuerda, al ceñirse alrededor de la cintura de un personaje, le proporciona una gran aptitud en el combate sin armas. La CA del portador y el daño sin arma se consideran igual al de un monje de cinco niveles más. Si lo lleva un personaje con la dote Puñetazo aturdidor, el cinturón le permite hacer un ataque aturdidor adicional al día. Si el personaje no es un monje, obtiene la CA y el daño sin arma de un monje de 5.º nivel. El bonificador a la CA funciona igual que el del monje.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia* o *transformación de Tenser*. Precio 13.000 po. Peso 1 lb.

Collar de adaptación: este collar está compuesto de una pesada cadena con un medallón de platino. La magia del collar aísla al portador dentro de un caparazón de aire respirable, haciéndole inmune a todos los gases y vapores dañinos (como los efectos de *nube aniquiladora* y *nube apestosa*, así como los venenos inhalados), y le permite respirar incluso bajo el agua o en el vacío.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*. Precio 9.000 po.

Collar de bolas de fuego: este objeto aparenta ser poco más que una cadena con cuentas, a veces con los extremos anudados para formar un collar (no se considera que sea un objeto llevado alrededor del cuello a efectos de determinar cuáles de los objetos mágicos que lleva el personaje son efectivos). Si un personaje lo sostiene, sin embargo, todos pueden ver el collar como lo que realmente es: una cadena de oro de la que cuelgan una cantidad de esferas de oro. Las esferas pueden ser arrancadas por el portador (y sólo por el portador), quien puede lanzarlas fácilmente hasta 70' de distancia. Cuando una esfera llega al final de su trayectoria, explota como una *bola de fuego* mágica (CD 14).

Las esferas tienen diferente potencia, que van desde la que inflige 2d6 puntos de daño por fuego a la que causa 10d6. El precio de mercado de una esfera es de 150 po por cada dado de daño que inflija (que va desde las 300 po de la esfera de 2d6 a los 1.500 po de la de 10d6).

Cada *collar de bolas de fuego* contiene una combinación de esferas de distinta potencia. A continuación se muestran algunas combinaciones tradicionales, designadas tipo I a VII:

Collar	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Precio de mercado
Tipo I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1.650 po
Tipo II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2.700 po
Tipo III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4.350 po
Tipo IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5.400 po
Tipo V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5.850 po
Tipo VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8.100 po
Tipo VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8.700 po

Por ejemplo, un collar de tipo III tiene 7 esferas: una *bola de fuego* de 7 dados, dos de 5 dados y cuatro de 3 dados.

Si el personaje que lleva puesto, o transporta, el collar falla su TS contra un ataque de fuego mágico, el objeto debe hacer también un TS (con un bonificador +7). Si el collar falla el TS, todas las esferas restantes detonarán simultáneamente, a menudo con terribles consecuencias para el portador.

Evocación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego*.

Craneoscuro: este cráneo, esculpido en ébano, es totalmente maligno. Allá donde esté el cráneo, el área que lo rodea se trata como si se hubiera lanzado un conjuro *desacralizar* con el cráneo como el punto de origen tocado (excepto que no hay efectos sortílegos adicionales asociados o unidos al mismo).

Evocación moderada [maligna]. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *desacralizar*, el creador debe ser maligno. Precio 60.000 po. Peso 5 lb.

Cubo de fuerza: este objeto puede estar hecho de marfil, hueso o cualquier otro mineral duro. Con el tamaño de un dado grande (unos 3/4" de lado), permite a su poseedor levantar un *muro de fuerza* especial de 10' de lado alrededor de su persona. Esta pantalla cúbica se mueve con él y es impenetrable a las formas de ataque descritas en la tabla siguiente. El cubo tiene 36 cargas, renovadas cada día. El poseedor presiona una cara del cubo para activar un tipo particular de pantalla o desactivar el aparato. Cada efecto cuesta un cierto número de cargas para mantenerlo funcionando cada minuto (o parte de minuto). Además, cuando está activo un efecto, la velocidad del dueño se encuentra limitada por el valor máximo indicado en la tabla.

Cuando el *cubo de fuerza* está activo, los ataques que causen más de 30 puntos de daño consumen una carga por cada 10 puntos de daño por encima de 30 (40 puntos consumen 1 carga, 50 consumen 2 cargas y así sucesivamente). Los conjuros que afectan a la integridad de la pantalla, como *desintegrar* o *pasamiento*, también consumen cargas adicionales. Estos conjuros (en la lista siguiente) no pueden ser lanzados hacia dentro ni hacia fuera del cubo.

Cara del cubo	Coste en cargas por minuto	Velocidad máxima	Efecto
1	1	30'	Impenetrable a gases, viento, etc.
2	2	20'	Impenetrable a la materia no viva
3	3	15'	Impenetrable a la materia viva
4	4	10'	Impenetrable a la magia
5	6	10'	Impenetrable a todas las cosas
6	0	Normal	Desactiva

Forma de ataque	Cargas adicionales
Cuerno detonante	6
Muro de fuego	2
Pasamiento	3
Desintegrar	6
Puerta en fase	5
Rociada prismática	7

Evocación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *muro de fuerza*. Precio 62.000 po.

Cubo de resistencia al frío: este cubo se activa o se desactiva presionando una cara. Cuando es activado, protege una zona en forma de cubo de 10' de lado centrada en su dueño o en el propio cubo, si el objeto es situado después en una superficie. La temperatura dentro del área es siempre de al menos 65° F [18° C]. El campo absorbe todos los ataques basados en el frío (como el de una *tormenta de hielo*, un *cono de frío* y el aliento de un dragón blanco). Sin embargo, si el campo es sometido a más de 50 puntos de daño por frío en 1 asalto (de uno o múltiples ataques), se colapsa adoptando su forma portátil y no puede ser reactivado durante 1 hora. Si el campo sufre más de 100 puntos de daño de daño por frío en un periodo de 10 asaltos, el cubo queda destrozado.

Abjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *protección contra la energía*. Precio 22.000 po.

Cuchara de Murlynd: este humilde utensilio de cocina suele estar hecho de cuerno. Si la cuchara es situada en un contenedor vacío (un cuenco, una copa o un plato, por ejemplo), éste se llena con una especie de gachas grumosas y pastosas. Aunque el mejunje tiene un aspecto y una textura similares a las de la pasta de papel caliente, es muy nutritiva y contiene todo lo necesario para alimentar a cualquier criatura herbívora, omnívora o carnívora. La cuchara puede producir las gachas diarias suficientes para alimentar hasta a 4 personas.

Conjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y bebida*. Precio 5.400 po.

Cuenco de comandar elementales de agua: este gran contenedor suele estar adornado con piedras semipreciosas azules o verdes (malaquita, lapislázuli, azurita, turquesa, peridoto o, algunas veces, jade). Tiene un diámetro aproximado de 1', la mitad de profundidad y es relativamente frágil. Cuando el cuenco se llena de agua dulce y se pronuncian ciertas palabras, aparece un elemental de agua Grande. Las palabras para la convocación necesitan un asalto completo para ser completadas. En todos los aspectos, el cuenco funciona como el conjuro *convocar monstruo* VI. Sólo se puede llamar a un elemental a la vez. Un nuevo elemental requiere que el cuenco sea llenado de nuevo con agua, lo que no puede pasar hasta que el primer elemental haya desaparecido (sea disipado, exorcizado o lo maten).

Si se utiliza agua salada, el elemental es Enorme en vez de Grande (como si se hubiera lanzado un *convocar monstruo* VII). Consulta el *Manual de monstruos* para más detalles sobre los elementales de agua.

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI, convocar monstruo VII*. Precio 100.000 po. Peso 3 lb.

Cuenta de fuerza: esta pequeña esfera de color negro aparenta ser una perla sin lustre. Puedes lanzarla hasta a 60' de distancia sin penalizadores. Sometida a un impacto seco, sin embargo, explota emitiendo una fuerza explosiva que inflige 5d6 puntos a todas la criaturas que se encuentren en un radio de 10'.

Funciona igual que la *esfera elástica de Otiluke* (Reflejos CD 16 niega) con un radio de 10' y una duración de 10 minutos. Un globo de fuerza reluciente encierra a la criatura objetivo, suponiendo que ésta sea lo bastante pequeña como para encajar en del diámetro de la esfera, la cual contiene al sujeto mientras dure el conjuro. No se ve afectada por daño de ningún tipo excepto el de un *cetro de cancelación*, un *cetro de negación*, un *desintegrar*, o un conjuro de *disipar magia* dirigido a ella, efectos que destruyen la esfera sin dañar al sujeto. Nada puede atravesar la esfera, ni entrar o salir de ella, aunque el sujeto puede respirar con normalidad. El sujeto puede luchar, pero el globo no puede ser movido físicamente ni por las personas que haya fuera ni por los esfuerzos de los que están dentro de ella

Evocación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *esfera elástica de Otiluke*. Precio 3.000 po.

Cuerda de enmarañar: una *cuerda de enmarañar* se parece a cualquier otra cuerda de cáñamo de una longitud aproximada de 30'. A una orden, la cuerda se lanza 20' hacia delante o 10' hacia arriba para atrapar a una víctima. Una víctima enmarañada puede liberarse con una prueba de Fuerza (CD 20) o una de Escapismo (CD 20).

La cuerda tiene 22 de CA, 12 puntos de golpe, una dureza de 10, y también posee reducción al daño 5/cortante. Repara por sí misma el daño que se le cause a un ritmo de 1 punto cada 5 minutos, pero si es cortada (pierde los 12 puntos de golpe), queda destruida.

Transmutación moderada. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, *enmarañar, animar una cuerda, animar los objetos*. Precio 21.000 po. Peso 5 lb.

Cuerda de escalada: una *cuerda de escalada* tiene una longitud de 60' y no es más gruesa que una varita, pero es lo suficientemente fuerte como para aguantar 3.000 lb. A una orden, la cuerda se extiende hacia delante, hacia arriba, hacia abajo, o en cualquier otra dirección, a 10' por asalto, fijándose por sí misma de forma segura donde desee el dueño. Se puede soltar por sí misma y volver de igual modo.

A una *cuerda de escalada* se le puede ordenar que se anude o desanude por si misma. Esto hace que grandes nudos aparezcan con un intervalo de 1' a lo largo de la cuerda. El anudado acorta la cuerda a una longitud de 50' hasta que los nudos se deshagan, pero baja la CD de las pruebas de Trepar en 10 mientras se esté usando. Una criatura debe sujetar un extremo de la cuerda cuando su magia es invocada.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *animar una cuerda*. Precio 3.000 po. Peso 3 lb.

Cuerno de bondad/maldad: esta trompa se adapta a su dueño, por lo que produce un efecto bueno o maligno dependiendo del alineamiento de su dueño. Si el dueño no es bueno ni maligno, el cuerno no tiene ningún poder. Si es bueno, soplar el cuerno tiene el efecto de un *círculo mágico contra el mal*. Si es maligno, entonces soplar el cuerno tiene el efecto de un *círculo mágico contra el bien*. En cualquier caso, esta protección dura 1 hora. El cuerno puede ser soplado una vez al día.

Abjuración débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *círculo mágico contra el bien* o *círculo mágico contra el mal*. Precio 6.500 po. Peso 1 lb.

Cuerno de los tritones: es una caracola que puede soplarse una vez al día, excepto por un tritón (ver el *Manual de monstruos*), que puede hacerla sonar 3 veces al día. Al ser soplado, un *cuerno de los tritones* produce cualquiera de los siguientes efectos:

- Calmar aguas difíciles en una milla de radio. Este efecto disipa a un elemental de agua convocado si falla su TS de Voluntad (CD 16).
- Atrae 5d4 tiburones Grandes (un resultado de 01-30 en un d%), 5d6 tiburones Medianos (31-80) o 1d10 leones marinos (81-100) siempre que el personaje esté en una zona acuática donde viva este tipo de criaturas. Las criaturas son amistosas y obedecen, lo mejor que pueden, a aquel que hizo sonar el cuerno.
- Aterroriza y desmoraliza a las criaturas acuáticas que tengan una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 a menos de 500' como si hubieran sido el objetivo de un conjuro de *miedo* (Vol CD 16 parcial). Aquellas que pasen la salvación quedan estremecidas durante 3d6 asaltos.

Cualquier sonido emitido por un *cuerno de los tritones* puede ser oído por todos los tritones que se encuentren en un radio de 3 millas.

Conjuración y transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *miedo, convocar monstruo V, controlar las aguas*, el creador debe ser un tritón o se debe obtener la colaboración de un ser de esta especie en la construcción del objeto. Precio 15.100 po. Peso 2 lb.

Cuerno de niebla: esta pequeña corneta permite a su poseedor lanzar, al soplarla, una gruesa nube de niebla similar a la que produce un conjuro de *niebla de obscurecimiento*. La niebla se expande 10' durante cada asalto en el que el usuario continúa soplando el cuerno, y viaja a 10' por asalto en línea recta desde el punto del que emanó a no ser que algo sustancial como una pared lo impida. El objeto emite un ruido profundo, parecido a una sirena antiniebla, que baja de tono abruptamente al final de cada soplido. La niebla se disipa pasados 3 minutos. Un viento moderado (más de 11 millas por hora) dispersa la niebla en 4 asaltos; un viento fuerte (más de 21 millas por hora) la dispersa en 1 asalto.

Conjuración débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *niebla de obscurecimiento*. Precio 2.000 po. Peso 1 lb.

Cuerno del Valhalla: este instrumento mágico posee cuatro variedades. Cada una aparenta ser normal hasta que alguien pronuncia su palabra de mando y sopla el cuerno. Entonces el cuerno convoca a un cierto número de bárbaros humanos con el objetivo de que luchen por el personaje que los convocó. Cada cuerno puede ser soplado sólo una vez cada 7 días. Tira un d% para ver qué tipo de cuerno es encontrado. El tipo de cuerno determina qué bárbaros son convocados y qué prerrequisito es necesario para usar el cuerno. Cualquier personaje que use un *cuerno del Valhalla* pero no tenga el prerrequisito, es atacado por los bárbaros que haya convocado.

d%	Tipo de cuerno	Bárbaros convocados	Prerrequisitos
01-40	Plata	2d4+2, nivel 2	Ninguno
41-75	Oropel	2d4+1, nivel 3	Lanzador de conjuros de nivel 1 o más
76-90	Bronce	2d4, nivel 4	Competencia con todas las armas marciales o la aptitud de música de bardo
91-100	Hierro	1d4+1, nivel 5	Competencia con todas las armas marciales o la aptitud de música de bardo

Los bárbaros convocados son constructos mágicos, no personas reales (aunque lo parezcan) y llegan con el conjunto inicial disponible para los bárbaros (ver Capítulo 3 del *Manual del jugador*). Atacan rápidamente a cualquiera contra el que el poseedor del cuerno les ordene luchar (hasta que ellos o sus oponentes sean destruidos o hasta que haya pasado 1 hora, lo que ocurra antes).

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*. Precio 50.000 po. Peso 2 lb.

Cuerno detonante: este cuerno aparenta ser una trompetilla normal. Se le pueden sacar sonidos como con un cuerno normal, pero si se pronuncia la palabra de mando y luego se toca el instrumento, inflige 5d6 puntos de daño sónico a las criaturas que estén dentro de un cono de 40' y hace las deja ensordecidas durante 2d6 asaltos (una salvación de Fortaleza CD 16 reduce el daño a la mitad y niega la sordera). Los objetos y criaturas de cristal sufren 7d6 puntos de daño sónico, sin salvación, a no ser que alguna criatura los lleve, los sujete o los tenga puestos (Vol CD 16 niega).

Si un *cuerno detonante* es usado mágicamente más de una vez en un día, hay una probabilidad de un 20% acumulativa por cada uso adicional de que explote e inflija 10d6 puntos de daño a la persona que lo haga funcionar.

Evocación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *alarido*. Precio 20.000 po. Peso 1 lb.

Decantador inagotable de agua: si se quita el tapón de este frasco de apariencia ordinaria y se pronuncia la palabra de mando, un chorro de agua dulce o salada sale de él. Palabras de mando distintas determinan también el volumen y la velocidad:

"Chorro": sale 1 galón por asalto.

"Fuente": sale un chorro de 5' de largo y 5 galones por asalto.

"Géiser": sale un chorro de 20' de largo por 1' de ancho, y 30 galones por asalto.

El géiser produce una presión de agua considerable, haciendo que el que sujeta el decantador tenga que hacer una prueba de Fuerza (CD 12) para evitar ser derribado. La fuerza del géiser inflige 1d4 puntos de daño pero sólo puede afectar a un objetivo por asalto. La palabra de mando debe ser pronunciada para detenerlo.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*. Precio 9.000 po. Peso 2 lb.

Diadema del intelecto: este objeto es una tira fina con una pequeña gema incrustada, y está hecho de forma que pueda descansar sobre la frente del portador. La diadema mejora la puntuación de Inteligencia mediante un bonificador de mejora de +2, +4 ó +6. Este modificador de mejora no proporciona al portador puntos de habilidad adicionales cuando se sube de nivel; usa el bonificador de Inteligencia sin mejorar para determinar los puntos de habilidad.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro*. Precio 4.000 po (+2), 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6).

Diamante del caos: esta lustrosa piedra preciosa no está tallada y es de un tamaño parecido al de un puño humano. La gema otorga a su poseedor los poderes siguientes:

- *Confusión menor*
- *Círculo mágico contra la ley*
- *Palabra del caos*
- *Capa del caos*

Cada poder se puede utilizar 1d4 veces por día. El DM tira de forma secreta las veces diarias para cada poder por separado.

Un personaje no caótico que posea un diamante del caos obtiene un nivel negativo. Aunque el nivel negativo nunca implica una pérdida real de nivel, persiste mientras el diamante permanezca en la posesión del personaje y no puede ser evitado de ninguna manera (incluyendo conjuros de *restablecimiento*).

Varía, fuerte. NL 19. Fabricar objeto maravilloso, *confusión menor, círculo mágico contra la ley, capa del caos, palabra del caos*, el creador debe ser caótico. Precio 160.000 po. Peso 1 lb.

Disolvente universal: esta sustancia posee la excepcional propiedad de ser capaz de disolver el *pegamento soberano* (ver pág. 263), las bolsas de maraña (ver Capítulo 7 del *Manual del jugador*) y el adhesivo creado por los kuo-toa (ver el *Manual de monstruos*). Aplicar el disolvente es una acción estándar.

Transmutación fuerte. NL 20. Fabricar objeto maravilloso, *desintegrar*. Precio 50 po.

Elixir de aliento de fuego: este extraño elixir otorga a quien lo beba la aptitud de escupir llamas. Puede expulsar fuego hasta 3 veces, infligiendo cada vez 4d6 puntos de daño por fuego a un solo objetivo que no esté a más de 25'. La víctima puede intentar un TS de Reflejos (CD 13) para la mitad de daño. Las explosiones no utilizadas se disipan 1 hora después de que la poción haya sido consumida.

Evocación moderada. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *rayo abrasador*. Precio 1.100 po.

Elixir de amor: este líquido de sabor dulce hace que el personaje que lo beba se sienta hechizado por la primera criatura que vea después de consumir el bebedizo (como con *hechizar persona*; quien la bebe debe ser un humanoide de tamaño Mediano o inferior, TS de Voluntad CD 14 niega). Los efectos del hechizo duran 1d3 horas.

Transmutación débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona*. Precio 150 po.

Elixir de esconderse: un personaje que beba este líquido gana una capacidad intuitiva para esconderse (bonificador +10 de capacidad a las pruebas de Esconderse durante 1 hora).

Ilusión débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad*. Precio 250 po.

Elixir de furtividad: este elixir otorga al que lo bebe la aptitud de caminar sin hacer ruido y amortigua levemente el sonido a su alrededor, confiriéndole un bonificador +10 de capacidad a sus pruebas de Moverse sigilosamente durante 1 hora.

Ilusión débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *silencio*. Precio 250 po.

Elixir de nadar: este elixir mejora la habilidad de Nadar. Una magia casi imperceptible se expande sobre el bebedor, permitiéndole desplazarse por el agua fácilmente (un bonificador +10 de capacidad a sus pruebas de Nadar durante 1 hora).

Ilusión débil. NL 2. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe tener 5 rangos en la habilidad de Nadar. Precio 250 po.

Elixir de la verdad: este elixir obliga al individuo que lo beba a decir sólo la verdad durante 10 minutos (Voluntad niega CD 13). Más aún, se ve compelido a contestar cualquier pregunta que se le haga durante ese tiempo, pero con cada pregunta es libre de hacer un TS separado (Vol CD 13). Si una de las salvaciones secundarias tiene éxito, no se libera del encantamiento que le hace decir la verdad, simplemente no tiene que contestar esa pregunta en particular. No se puede hacer más de una pregunta cada asalto. Éste es un encantamiento enajenador de compulsión.

Encantamiento débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *zona de verdad*. Precio 500 po.

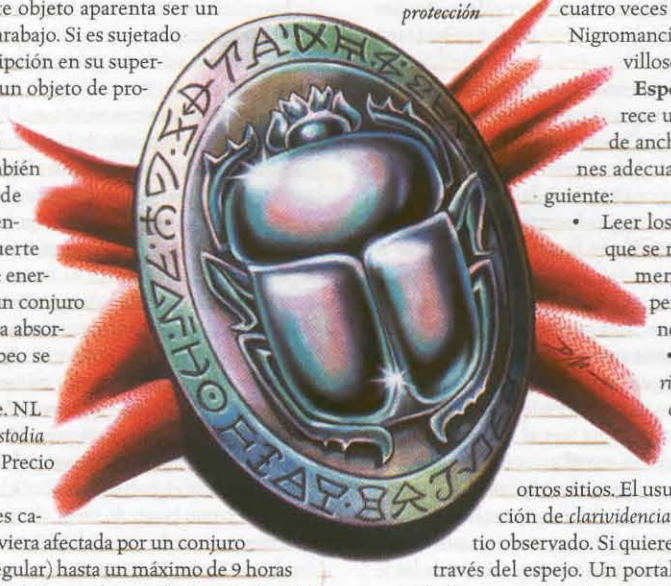
Elixir de visión: el bebedor de este elixir consigue la aptitud de observar pequeños detalles con gran precisión (bonificador +10 de capacidad a las pruebas de Buscar durante 1 hora).

Adivinación débil. NL 2. Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*. Precio 250 po.

Escarabeo azote de gólem: este prendedor en forma de escarabajo permite a su portador detectar cualquier gólem que esté a menos de 60', aunque debe concentrarse (una acción estándar) para que la detección tenga lugar. Más aún, el escarabeo permite a su poseedor combatir un gólem con ataques con o sin armas como si el gólem no tuviera reducción del daño.

Adivinación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *detectar magia*, el creador debe ser al menos de 10.º nivel. Precio 2.500 po.

Escarabeo de protección: este objeto aparenta ser un medallón de plata en forma de escarabajo. Si es sujetado durante 1 asalto, aparece una inscripción en su superficie que indica al portador que es un objeto de protección.



Escarabeo de protección

El poseedor del escarabeo consigue RC 20. El escarabeo puede también absorber ataques de consunción de energía (como el golpetazo de un engendro vampírico), efectos de muerte (como *dedo de la muerte*) y efectos de energía negativa (como el causado por un conjuro de *infligir heridas críticas*). Una vez ha absorbido 12 de estos ataques, el escarabeo se convierte en polvo y es destruido.

Nigromancia y abjuración fuerte. NL 18. Fabricar objeto maravilloso, *custodia contra la muerte, resistencia a conjuros*. Precio 38.000 po.

Escoba voladora: esta escoba es capaz de volar por el aire como si estuviera afectada por un conjuro de *viaje en vuelo* (maniobrabilidad regular) hasta un máximo de 9 horas al día (divididas como desee el dueño). La escoba puede transportar 200 lb. y volar a una velocidad de 40', o transportar 400 lb. a una velocidad de 30'. Además, la escoba puede viajar sola a cualquier destino nombrado por el dueño mientras éste tenga una idea clara de la localización y apariencia del destino. Retorna al dueño desde una distancia de hasta 300 yd. cuando pronuncia una palabra de mando. La *escoba voladora* tiene una velocidad de 40' cuando no lleva a nadie encima.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *viaje en vuelo, permanencia*. Precio 17.000 po. Peso 3 lb.

Espejo atrapavidas: este objeto de cristal suele tener la forma de un cuadrado de unos 4' de lado y está fabricado en metal o madera. Puede ser fijado a una superficie y activado diciéndole la palabra de mando. La misma palabra de mando desactiva el espejo. Un *espejo atrapavidas* posee 15 compartimentos adimensionales no espaciales dentro de él. Cualquier criatura que se acerque a menos de 30' del objeto y observe su reflejo en él debe hacer un TS de Voluntad (CD 23) o será atrapado dentro de una de las celdas del espejo. Una criatura que no esté prevenida sobre la naturaleza del objeto siempre ve su reflejo. La probabilidad de que una criatura vea su reflejo, y por tanto tenga que hacer el TS, baja a un 50% si la criatura sabe que el espejo atrapa las vidas e intenta evitar mirarlo (considéralo un ataque de mirada; consulta la pág. 290).

Cuando una criatura es atrapada, es llevada corporalmente al interior del espejo. El tamaño no es un factor, pero los constructos y los muertos vivientes no son atrapados, ni tampoco los objetos inanimados ni cualquier otra materia no viva. El equipo de la víctima (incluyendo sus ropas y cualquier cosa que porte) queda atrás. Si el dueño del espejo conoce la palabra de mando adecuada, puede hacer que se refleje en su superficie la imagen de cualquier criatura atrapada en él y comenzar una conversación con el impotente prisionero. Otra palabra de mando libera a la criatura atrapada. Cada par de palabras de mando es específica para cada prisionero.

Si se excede la capacidad del espejo, una víctima (determinada al azar) queda libre para poder acomodar a la última. Si el espejo se rompe, todas las víctimas atrapadas quedan libres y normalmente atacan con celeridad al poseedor del objeto como venganza por su aprisionamiento.

Abjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *cautiverio*. Precio 200.000 po. Peso 50 lb.

Espejo de oposición: este objeto parece un espejo normal de 4' de largo por 3' de ancho. Puede ser fijado sobre una superficie y activado diciéndole la palabra de mando. La misma palabra de mando desactiva el espejo. Si una criatura se ve reflejada en la superficie del espejo, el reflejo cobra vida siendo un duplicado exacto de ella. Este ser "opuesto" ataca inmediatamente al original. El duplicado tiene todas las posesiones y poderes del original (aptitudes mágicas incluidas). Si cualquiera de los dos es derrotado o destruido, el duplicado y sus objetos desaparecen completamente. El espejo funciona hasta cuatro veces por día.

Nigromancia fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *clonar*. Precio 92.000 po. Peso 45 lb.

Espejo de poder mental: este espejo parece un cristal ordinario de 5' de alto por 2' de ancho. El poseedor que conozca las órdenes adecuadas puede conseguir que haga lo siguiente:

- Leer los pensamientos de cualquier criatura que se refleje en él, mientras el dueño esté a menos de 25' del espejo, incluso si esos pensamientos están en un idioma desconocido.
- Ver otros lugares como si se usara *clarividencia*, siendo capaz de ver incluso en otros planos si el observador está suficientemente familiarizado con ellos.
- Usarlo como portal para visitar otros sitios. El usuario primero mira el lugar con la función de *clarividencia* y luego pasa a través del espejo al sitio observado. Si quieren, otros personajes pueden seguirle a través del espejo. Un portal invisible permanece en el otro lado cuando llega y puede volver a través de él. Una vez que vuelve, el portal se cierra. El portal se cierra por sí mismo después de 24 horas (atrapando al usuario si todavía está en el otro sitio) y el usuario también puede cerrarlo con una palabra de mando. Las criaturas que tengan una puntuación de Inteligencia de 12 o más podrían darse cuenta de que existe el portal así como de que están bajo el efecto de un conjuro de *escudriñamiento*. Cualquier criatura que pase a través del portal aparece frente al espejo.

Una vez por semana el espejo responde lo más fielmente posible a una pregunta corta sobre una criatura cuya imagen se muestre en su superficie (que dará respuestas similares a las del conjuro *conocimiento de leyendas*).

Conjuración y adivinación fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *detectar pensamientos, clariaudiencia/clarividencia, umbral, conocimiento de leyendas*. Precio 175.000 po. Peso 40 lb.

Fetiche de plumas de Quaal: cada uno de estos pequeños objetos es una pluma de dimensiones reducidas, que tiene el poder de satisfacer una necesidad especial. Los tipos de fetiche están descritos más abajo. Cada fetiche sólo se puede utilizar una vez.

Abanico: el fetiche se convierte en un enorme abanico que produce una brisa con la fuerza suficiente para propulsar un barco (aproximadamente a unas 25 millas/h). La velocidad de este viento no es acumulativa con la velocidad del viento existente (si en ese momento ya estuviera soplando un viento fuerte, ese viento no se puede añadir para crear un vendaval). El fetiche puede, sin embargo, ser usado para aplacar los vientos existentes, creando un área de calma relativa o de vientos flojos (pero el tamaño de las olas en una tormenta no se ve afectado). El abanico puede ser utilizado durante un máximo de 8 horas. No funciona en tierra.

Ancla: un fetiche útil para paralizar un navío en el agua y conseguir que permanezca inmóvil durante un máximo de un día.

Árbol: un fetiche que crea un roble grande (tronco de 6' de diámetro, 60' de altura, 40' de diámetro en la copa). Éste es un efecto instantáneo.

Barco de cisne: un fetiche que forma un bote de grandes dimensiones en forma de cisne capaz de moverse sobre el agua a una velocidad de 60'. Puede transportar 8 caballos con carga, 32 personajes de tamaño Mediano, o cualquier combinación equivalente. El bote dura un día.

Látigo: un fetiche que se convierte en un enorme látigo de cuero que se enfrenta por sí mismo a cualquier oponente que se desee, igual que un arma danzante (consulta la pág. 224). Este arma tiene un ataque base de +10, hace 1d6+1 puntos de daño base, tiene un bonificador de mejora de +1 al ataque y al daño y ejecuta un ataque de presa gratuito (con un ataque base de +15) si golpea. El látigo no dura más de 1 hora.

Pájaro: un fetiche que puede ser utilizado para enviar un mensaje escrito corto a un objetivo designado, igual que lo haría una paloma mensajera. El fetiche dura el tiempo necesario para llevar el mensaje.

Conjuración moderada. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, *creación mayor*. Precio 200 po (*abanico*), 50 po (*ancla*), 400 po (*árbol*), 450 po (*barco de cisne*) 500 po (*látigo*) o 300 po (*pájaro*).

Figuritas de poder maravilloso: cada una de las diferentes clases de *figuritas de poder maravilloso* aparenta ser una diminuta estatua de aproximadamente 1" de alto (con una excepción) representando a una criatura. Cuando la figurita es lanzada hacia abajo y se pronuncia la palabra de mando adecuada, se convierte en una criatura viva del tamaño normal (excepto cuando más abajo se diga lo contrario). La criatura obedece y sirve a su dueño. A no ser que se indique otra cosa, la criatura comprende el común pero no lo habla.

Si una *figurita de poder maravilloso* se rompe o es destruida en su forma de estatua, queda arruinada para siempre. Toda su magia se pierde y su poder se esfuma. Si es destruida en su forma animal, revierte a su forma de estatua y puede ser usada de nuevo pasado un rato.

Búho serpentino: un búho serpentino se convierte, o en un búho cornudo de tamaño normal o en un búho gigante (ver el *Manual de monstruos*), según la palabra de mando usada. La transformación puede tener lugar una vez al día, con una duración máxima de 8 horas seguidas. Sin embargo, después de 3 transformaciones en búho gigante, la estatuilla pierde todas sus propiedades mágicas. El búho se comunica con su dueño mediante telepatía, informándole de lo que ve y oye (recuerda las limitaciones de su Inteligencia).

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 9.100 po.

Carneros de marfil: vienen en tríos. Cada carnero del trío tiene una apariencia ligeramente diferente a la de los otros dos y cada uno tiene una función distinta:

Carnero de viaje: esta estatuilla puede utilizarse como una montura veloz y resistente siendo en todo exactamente igual a un caballo pesado (ver el *Manual de monstruos*) excepto en la apariencia. El carnero puede viajar durante un máximo de un día cada semana (de forma continua o en cualquier combinación de periodos que sumen un total de 24 horas). En ese momento, o cuando se pronuncia la palabra de mando, vuelve a su forma de estatuilla durante un tiempo no inferior a un día antes de que pueda ser utilizada de nuevo.

Carnero de trabajo: esta estatuilla se convierte en una criatura enorme, más grande que un toro, con las estadísticas de una pesadilla (ver el *Manual de* monstruos) con excepción de la presencia de un par de ominosos cuernos de un tamaño excepcional (daño 1d8+4 cada cuerno). Si carga para atacar, sólo puede utilizar sus cuernos (pero añade 6 puntos de daño a cada ataque con éxito en ese asalto). Sólo puede ser llamado a la vida una vez al mes durante un máximo de 12 horas cada vez.

Carnero de terror: cuando es llamado con la palabra de mando apropiada, esta estatua se convierte en una montura con las estadísticas de un caballo de guerra ligero (ver el *Manual de monstruos*). Sin embargo, su jinete sólo puede emplear los cuernos del carnero como armas (un cuerno como una *lanza pesada de caballería* +3, el otro como una *espada larga* +5). Cuando es montado durante un ataque contra un oponente, el *carnero del terror* irradia *miedo* como el conjuro en un radio de 30' (Vol CD 16 parcial). Puede ser usado una vez cada dos semanas durante un máximo de 3 horas por uso.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 21.000 po.

Corcel de obsidiana: un corcel de obsidiana aparenta ser un pequeño trozo de piedra negra casi sin forma. Sólo una cuidadosa inspección revela que se parece vagamente a un cuadrúpedo. A una orden, la pieza de obsidiana de forma irreconocible se transforma en una montura fantástica. Es tratada como un caballo de guerra pesado (ver el *Manual de monstruos*) con los siguientes poderes adicionales, que pueden ser utilizados una vez por asalto a voluntad: *viaje en vuelo, desplazamiento de plano y excursión etérea*. El corcel permite ser montado, pero si el jinete es de alineamiento bueno hay un 10% de probabilidades por uso de que la montura lleve al jinete a los planos Inferiores y después vuelva a su forma de estatuilla. La estatua sólo puede ser usada una vez por semana durante un periodo continuo de hasta 24 horas. Observa que cuando el *corcel de obsidiana* se convierte en etéreo o se desplaza a otro plano, el jinete y su equipo también lo hacen. El usuario puede viajar a otros planos mediante este sistema.

Transmutación y conjuración moderada. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos, volar, desplazamiento de plano, excursión etérea*. Precio 28.500 po.

Cuervo de plata: a una orden, esta figurita se convierte en cuervo (pero mantiene la consistencia de la plata, lo que le confiere una dureza de 10). Otra palabra de mando lo lanza al aire, llevando un mensaje de la misma manera que lo haría cualquier criatura afectada por un conjuro de *animal mensajero*. Si no se le encarga llevar un mensaje, el cuervo obedece las órdenes de su dueño, aunque no tiene ningún poder especial o aptitudes telepáticas. Puede mantener su forma viva durante 24 horas cada semana, pero la duración no tiene por qué ser continua.

Transmutación y encantamiento débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *animal mensajero, animar los objetos*. Precio 3.800 po.

Elefante de mármol: ésta es la más grande de todas las figuritas, siendo la estatuilla del tamaño de una mano humana. Al emitir la palabra de mando, un *elefante de mármol* crece hasta conseguir el tamaño y características de un elefante real (ver el *Manual de monstruos*). El animal creado a partir de la estatuilla es completamente obediente al dueño de la figurita, sirviéndole como bestia de carga, de monta o de combate.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 17.000 po.

Grifo de bronce: cuando está animado, el *grifo de bronce* actúa en todos los sentidos como un grifo normal bajo el mando de su poseedor. El objeto puede ser utilizado dos veces por semana durante un tiempo máximo de 6 horas por uso. Cuando pasan las 6 horas o cuando se pronuncia la palabra de mando, el *grifo de bronce* se convierte otra vez en una estatua diminuta.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 10.000 po.

Leones dorados: estas figuritas vienen a pares y se convierten en leones normales machos adultos (consulta el *Manual de monstruos*). Si mueren en combate, los leones no pueden ser llamados otra vez durante una semana. Si no es así, pueden ser usados una vez al día durante un máximo de 1 hora. Se agrandan y se encogen al pronunciar la palabra de mando.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 16.500 po.

Mosca de ébano: cuando es animada, la mosca de ébano es del tamaño de un poni y tiene todas las estadísticas de un hipogrifo (DG, CA, capacidad de carga, velocidad y todo lo demás; ver el *Manual de monstruos*) pero no puede hacer ataques. El objeto puede ser usado hasta 3 veces por semana durante un tiempo máximo de 12 horas. Cuando han pasado las 12 horas o cuando se pronuncia la palabra de mando, la *mosca de ébano* se convierte otra vez en una estatua diminuta.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 10.000 po.

Perro de ónice: cuando así se le ordena, la estatuilla se convierte en una criatura con las mismas propiedades que un perro de monta (ver el *Manual de monstruos*), salvo que está agraciado con una puntuación de Inteligencia de 8, puede comunicarse en común y tiene unas aptitudes olfatorias y visuales excepcionales (tiene la aptitud de olfato y suma +4 a sus pruebas de Avistar y Buscar). Tiene visión en la oscuridad (alcance 60') y puede ver lo invisible. Un *perro de ónice* puede ser usado una vez por semana hasta un máximo de 6 horas. Sólo obedece a su dueño.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*. Precio 15.500 po.

Filacteria de expulsión de muertos vivientes: este objeto es de gran ayuda para cualquier personaje capaz de expulsar muertos vivientes, permitiéndole ahuyentarlos como si tuviera cuatro niveles más de los que realmente tiene en su clase.

Nigromancia moderada [buena]. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, clérigo de 10.° nivel. Precio 11.000 po.

Filacteria de fidelidad: este objeto es una cajita que contiene una escritura sagrada fijada a un cordel de cuero y anudada por la parte delantera. No hay ninguna forma mundana de determinar qué función tiene este objeto religioso hasta que es portado. El portador de una *filacteria de fidelidad* se da cuenta de cualquier acción u objeto que pudiera ir contra su alineamiento o la relación con su deidad, incluyendo efectos mágicos. Adquiere esta información antes de realizar la acción o de quedar vinculado a tal objeto si dedica un momento a imaginarse la acción.

Adivinación débil. NL 1. Fabricar objeto maravilloso, *detectar el mal, detectar el bien, detectar el caos* o *detectar la ley*. Precio 1.000 po.

Flauta de las alcantarillas: esta flauta de madera parece ordinaria, pero si su poseedor aprende la melodía adecuada, puede atraer 1d3 plagas de ratas (ver el *Manual de monstruos*) si las ratas están a menos de 400'. Por cada 50' de distancia que las ratas tengan que viajar, hay 1 asalto de retraso. El flautista debe continuar tocando hasta que aparezcan las ratas y cuando lo hagan, el flautista debe hacer una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) (CD 10). El éxito significa que obedecen a las ordenes telepáticas del flautista mientras continúe tocando. El fallo conlleva que se vuelven contra él.. Si por alguna razón el flautista deja de tocar, las ratas se van inmediatamente. Si vuelven a ser llamadas otra vez en el mismo día, la prueba de Interpretar es contra una CD 15.

Si las ratas están bajo el control de otra criatura, añade los DG del controlador a la CD de la prueba de Interpretar. Una vez se asume el control, se requiere una prueba cada asalto para mantenerlo si la otra criatura busca activamente recuperar el control.

Conjuración débil. NL 2. Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural I, hechizar animal*, aptitud de empatía salvaje. Precio 1.150 po. Peso 3 lb.

Flauta del desasosiego: este objeto mágico aparenta ser una flauta de Pan normal. Cuando es tocada por una persona que tenga éxito en una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) con CD 15, la flauta crea una melodía misteriosa y fascinante. Aquellos que estén a menos de 30' y oigan la melodía deben hacer un TS de Voluntad (CD 13) o quedarán estremecidos durante 4 asaltos. Las criaturas de 6 DG o más no resultan afectadas. La *flauta del desasosiego* puede tocarse dos veces al día.

Nigromancia débil. NL 4. Fabricar objeto maravilloso, *espantar*. Precio 6.000 po. Peso 3 lb.

Flauta del dolor: se parece a cualquier otra flauta estándar, sin que nada revele su verdadera naturaleza. Cuando la toque una persona que tenga la habilidad de Interpretar (instrumentos de viento), la flauta creará una melodía maravillosa. Todos aquellos situados a menos de 30', incluido el flautista, deberán hacer una salvación de Voluntad (CD 14) o quedarán encantados por el sonido (éste efecto es un encantamiento enajenador sónico).

Tan pronto como se pare la melodía, todos aquellos que hayan sido afectados sienten un enorme dolor incluso con el sonido más leve. A menos que un personaje esté en una zona totalmente en silencio, recibe 1d4 puntos de daño por asalto durante 2d4 asaltos. Durante este tiempo, el daño sónico producido por algún ataque, como el de una explosión de sonido, se dobla. A partir de entonces, el sonido más leve hace que los personajes afectados queden estremecidos (excepto cuando estén en una zona totalmente en silencio). Esta hipersensibilidad es considerada una maldición y por ello bastante difícil de evitar (consulta el conjuro *lanzar maldición*).

Encantamiento y evocación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe tener el rasgo de clase música de bardo, *explosión de sonido*. Precio 12.000 po. Peso 3 lb.

Flauta del son: cuando es tocada por un personaje que tenga la habilidad de Interpretar (instrumentos de viento), esta flauta crea una gran variedad de sonidos. Estos sonidos imaginarios son el equivalente a un *sonido fantasma* (nivel de lanzador 2).

Ilusión débil. NL 2. Fabricar objeto maravilloso, *sonido fantasma*. Precio 1.800 po. Peso 3 lb.

Fortaleza instantánea de Daern: este cubo de metal es pequeño, pero cuando se activa al pronunciar la palabra de mando crece hasta formar una torre de 20' de base y 30' de altura, con aspilleras en todos los lados y una zona almenada en su parte superior. Estas paredes metálicas se introducen 10' dentro del terreno, asegurando la fortaleza al suelo para prevenir que sea tumbada. Hay una pequeña puerta que sólo se abre a una orden del dueño (ni los conjuros de *apertura* son capaces de abrirla).

Las paredes de adamantita de una *fortaleza instantánea de Daern* tienen 100 puntos de golpe y una dureza de 20. La fortaleza no puede ser reparada excepto por un *deseo* o un *milagro*, que restablecen 50 puntos de daño.

La fortaleza se forma en apenas 1 asalto con la puerta encarada al dueño del objeto; la puerta se abre y se cierra instantáneamente a una orden de éste. Las gentes y criaturas cercanas (excepto el dueño) deben tener cuidado de no ser atrapadas por el crecimiento repentino de la fortaleza. Cualquiera que sea atrapado sufre 10d10 puntos de daño (Reflejos para la mitad a CD 19).

La fortaleza se desactiva pronunciando una palabra de mando (distinta a la que se usó para activarla). No se puede desactivar a no ser que esté vacía.

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *magnífica mansión de Mordenkainen*. Precio 55.000 po.

Frasco de hierro: estos contenedores especiales suelen estar adornados con runas de plata y taponados con una pieza de oropel que porta un sello lleno de marcas, glifos y otros símbolos especiales. Cuando el usuario profiere la palabra de mando, obliga a entrar allí a una criatura de otro plano, siempre que ésta falle un TS de Voluntad (CD 19). El alcance de este efecto es de 60'. Sólo una criatura puede ser capturada y encerrada de esta manera a la vez. Quitar el tapón libera a la criatura cautiva.

La palabra de mando puede usarse sólo una vez al día.

Si el individuo que libera a la criatura capturada pronuncia la palabra de mando, la criatura puede ser obligada a servirle durante 1 hora. Si se la libera sin la palabra de mando, la criatura actúa según sus inclinaciones naturales (normalmente ataca al usuario, a menos que vea una buena razón para no hacerlo). Cualquier intento de meter a la misma criatura en el frasco por segunda vez concede a ésta un bonificador +2 a su TS y la vuelve hostil. Una botella recién descubierta puede contener lo siguiente:

d%	Contenido	d%	Contenido
01-50	Vacío	89	Demonio (glabrezu)
51-54	Elemental de aire Grande	90	Demonio (súcubo)
55-58	Sagifalco	91	Diablo (ósyluth)
59-62	Elemental de tierra Grande	92	Diablo (barbazu)
63-66	Xorn	93	Diablo (erinia)
67-70	Elemental de fuego Grande	94	Diablo (cornugón)
71-74	Salamandra	95	Celestial (avoral)
75-78	Elemental de agua Grande	96	Celestial (ghaele)
79-82	Tojanida adulta	97	Formícida myrmarca
83-84	Slaad rojo	98	Slaad azul
85-86	Formícida capataz	99	Rakshasa
87	Demonio (vroc)	100	Demonio (bálor) o diablo (demonio de la sima); misma probabilidad para ambos
88	Demonio (hezrou)		

Conjuración fuerte. NL 20. Fabricar objeto maravilloso, *atrapar el alma*. Precio 170.000 po (vacío). Peso 1 lb.

Gafas de noche: las lentes de este objeto están hechas de cristal oscuro. A pesar de que son opacas, cuando se sitúan sobre los ojos del portador le permiten ver normalmente y además le confieren visión en la oscuridad (alcance 60'). Ambas lentes deben colocarse ante los ojos para que la magia sea efectiva.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *visión en la oscuridad*. Precio 12.000 po.

Gafas de visión minuciosa: las lentes de este objeto están hechas de un cristal especial. Cuando se sitúan sobre los ojos del portador, le permiten ver mucho mejor de lo normal a distancias de 1' o menos, concediéndole un bonificador de +5 a las pruebas de Buscar al intentar localizar puertas secretas, trampas y objetos ocultos similares. Ambas lentes han de estar colocadas ante los ojos para que la magia sea efectiva.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*. Precio 1.000 po.

Gema de visión: esta piedra finamente tallada y pulida no se distingue aparentemente de cualquier otra joya ordinaria. Cuando se mira a través de ella, permite al usuario ver como si estuviera afectado por un conjuro de *visión verdadera*. Una *gema de visión* puede usarse un máximo de 30 minutos al día, divididos en los periodos de minutos o asaltos que el usuario quiera.

Adivinación moderada. NL 10; Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*. Precio 75.000 po.

Gema del resplandor: este cristal aparenta ser un prisma alargado y sin pulir. Al pronunciarse la palabra de mando, emite una luz brillante de uno de estos tres tipos:

Una palabra de mando hace que la gema irradie una luz pálida en un cono de 10' de largo. Este uso de la gema no gasta cargas.

Otra palabra de mando hace que la *gema del resplandor* proyecte un rayo muy brillante de 1' de ancho y 50' de largo. Golpea como un ataque de toque a distancia y cualquier criatura golpeada por este haz queda cegada durante 1d4 asaltos a menos que tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 14). Este uso de la gema gasta 1 carga.

Con la tercera palabra de mando, la gema despide un destello de luz brillante en un cono de 30' de largo. Aunque este fulgor dura sólo un momento, todas las criaturas dentro del área deben hacer una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedarán cegadas durante 1d4 asaltos. Este uso gasta 5 cargas.

Una *gema del resplandor* recién creada tiene 50 cargas. Cuando todas las cargas se gastan, se queda sin magia.

Evocación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *luz del día*. Precio 13.000 po.

Gema elemental: esta gema contiene un sortilegio de conjuración conectado a un plano Elemental específico (del aire, de la tierra, del fuego o del agua). Cuando se incrusta, se machaca o se rompe (una acción estándar), un elemental Grande aparece como si hubiera sido convocado con un conjuro de *convocar aliado natural*. El elemental está bajo el control de la criatura que rompió la gema.

El color de la gema varía según el tipo de elemental que convoca. Las *gemas elementales de aire* son transparentes, las *gemas elementales de tierra* son de color marrón oscuro, las *gemas elementales de fuego* son de color naranja rojizo y las *gemas elementales de agua* son de color azul verdoso.

Conjuración moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural V*. Precio 2.250 po.

Grilletes dimensionales: estos grilletes tienen runas doradas trazadas sobre su superficie de hierro. Cualquier criatura retenida por ellos se ve afectada de la misma manera que si un conjuro de *ancla dimensional* hubiera sido lanzado sobre ella (sin salvación). Encajan en cualquier criatura de un tamaño entre Pequeño y Grande. La CD para romperlos o escapar de ellos es 30.

Abjuración moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *ancla dimensional*. Precio 28.000 po. Peso 5 lb.

Guante almacenador: este objeto es un sencillo guante de cuero. A una orden, un objeto colocado en la mano que lleva el guante desaparece. El objeto no puede pesar más de 20 lb. y debe ser posible sujetarlo con una mano. Mientras está almacenado, el peso del objeto es despreciable. Con un chasquido de los dedos enguantados el objeto reaparece. Un guante sólo puede almacenar un objeto. Almacenar o recuperar el objeto es una acción gratuita. El objeto es mantenido en estasis y encogido a un tamaño tan pequeño en la palma de la mano que no puede ser visto. Muchos dueños de estos objetos los ven como una manera útil y efectista de almacenar armas, varitas e incluso (puesto que el objeto es almacenado en estasis) antorchas encendidas. Las duraciones de los conjuros no se suprimen, sino que continúan hasta que expiran. Si el efecto es suprimido o disipado, el objeto guardado aparece instantáneamente.

Transmutación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto*. Precio 10.000 po (un guante).

Guantelete oxidante: este sencillo guantelete de metal parece oxidado y estropeado pero en verdad es bastante poderoso. Una vez al día puede afectar a un objeto de la misma manera que un conjuro de *contacto herrumbroso*. También protege completamente al portador y a su equipo del óxido (mágico o de cualquier otro tipo), incluyendo el ataque de un monstruo corrosivo.

Transmutación débil. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *contacto herrumbroso*. Precio 11.500 po. Peso 2 lb.

Guanteletes de fuerza de ogro: estos guanteletes están hechos de un cuero bastante duro con remaches de hierro distribuidos por la parte posterior de las manos y dedos. Otorgan al portador una gran fuerza, añadiendo un bonificador +2 de mejora a su puntuación de Fuerza. Hay que llevar ambos guanteletes para que su magia sea efectiva.

Transmutación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*. Precio 4.000 po. Peso 4 lb.

Guantes de atrapar flechas: una vez puestos, estos guantes parecen fundirse con las manos, haciéndose casi invisibles. Dos veces al día, el portador puede actuar como si tuviera la dote Atrapar flechas, incluso si no cumple los prerrequisitos para tenerla. Ambos guantes deben ser llevados para que la magia sea efectiva. Cuando se usan, al menos una mano debe estar libre para conseguir alguna ventaja de la magia.

Abjuración débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *escudo*. Precio 4.000 po.

Guantes de Destreza: estos guantes de cuero fino son muy flexibles y permiten la manipulación delicada. Mejoran la puntuación de Destreza del portador al concederle un bonificador de mejora de +2, +4 o +6. Ambos guantes deben ser llevados para que la magia sea efectiva.

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*. Precio 4.000 po (+2), 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6).

Guantes de nadar y trepar: estos guantes ligeros de peso y aparentemente normales otorgan un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Nadar y Trepar. Ambos guantes deben ser llevados para que la magia sea efectiva.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro, gracia felina*. Precio 6.250 po.

Herraduras del céfiro: estas cuatro herraduras de hierro se fijan igual que las herraduras normales y permiten viajar a un caballo sin tocar el suelo. La superficie a atravesar debe ser medianamente horizontal y el movimiento tiene lugar aproximadamente a unas 4" por encima de ella). Esto significa que superficies no sólidas o inestables, como el agua o la lava, pueden ser atravesadas y que el movimiento se hace sin dejar rastro de ningún tipo. El caballo se mueve a su velocidad normal. Las cuatro herraduras deben ser utilizadas por el mismo animal para que la magia sea efectiva.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *levitar*. Precio 6.000 po. Peso 4 lb (las cuatro).

Herraduras de velocidad: estas herraduras de hierro vienen en juegos de cuatro al igual que las herraduras ordinarias. Cuando se colocan en las pezuñas de un caballo, aumentan 30' la velocidad base por tierra del animal.

Al igual que otros efectos que aumentan la velocidad, las distancias de salto aumentan proporcionalmente. Las cuatro herraduras deben ser utilizadas por el mismo animal para que la magia sea efectiva.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*. Precio 3.000 po. Peso 12 lb (las cuatro).

Hilo de cuentas de plegaria: este objeto aparenta ser una cuerda normal de cuentas de plegaria (*NdC: o sea, un rosario o su equivalente en otras religiones*) hasta que el portador lanza un conjuro divino. Una vez ocurre eso, el dueño sabe al instante los poderes de las cuentas de plegaria y cómo activarlas.

Cada hilo incluye dos o más cuentas especiales, cada una con un poder mágico diferente:

Tipo especial de cuenta	Aptitud de la cuenta especial
Cuenta de bendición	El portador puede lanzar *bendición*.
Cuenta de curación	El portador puede lanzar *quitar ceguera/sordera* o *quitar enfermedad*.
Cuenta de karma	El portador puede lanzar sus conjuros a un nivel de lanzador 4 veces mayor. El efecto dura 10 minutos.
Cuenta de castigo	El portador puede lanzar *castigo divino*, *martillo del caos*, *ira del orden* o *azote sacrílego* (Vol CD 17 parcial).
Cuenta de convocación	Llama a una poderosa criatura del alineamiento apropiado de los planos Exteriores (un ángel, un demonio, etc.) para ayudar al portador durante un día (si el portador usa de forma frívola la *cuenta de convocación* para convocar al emisario de un dios, la deidad como mínimo se llevará los objetos del personaje y lanzará un *geas* sobre él como castigo).
Cuenta de caminar con el viento	El portador puede lanzar *caminar con el viento*.

Un *hilo menor de cuentas de plegaria* posee una *cuenta de bendición* y una *cuenta de curación*. Un *hilo de cuentas de plegaria* tiene una *cuenta de curación*, una *cuenta de karma* y una *cuenta de castigo*. Un *hilo mayor de cuentas de plegaria* lleva una *cuenta de curación*, una *cuenta de karma*, una *cuenta de convocación* y una *cuenta de caminar con el viento*.

Cada cuenta especial puede ser usada una vez al día, excepto la *cuenta de convocación*, que sólo funciona una vez y pierde toda su magia. Las *cuentas de bendición*, *castigo* y *caminar con el viento* funcionan como objetos desencadenantes de conjuros; las *cuentas de karma* y *de convocación* pueden ser activadas por cualquier personaje capaz de lanzar conjuros divinos. El dueño no necesita sostener o llevar el *hilo de cuentas de plegaria* en ningún lugar específico, con tal de que lo lleve en cualquier lugar de su persona.

El poder de una cuenta especial se pierde si se arranca del hilo. Reduce el precio de un hilo de cuentas de plegaria que haya perdido una o más cuentas de la siguiente manera: *cuenta de bendición* (600 po), *cuenta de curación* (9.000 po), *cuenta de karma* (20.000 po), *cuenta de castigo* (16.800 po), *cuenta de convocación* (20.000 po), *cuenta de caminar con el viento* (46.800 po).

Muchas escuelas, débil, moderado y fuerte. NL 1 (*bendición*), 5 (*curación*), 7 (*castigo*), 9 (*karma*), 11 (*caminar con el viento*), 17 (*convocación*). Fabricar objeto maravilloso y uno de los siguientes conjuros por cuenta, como corresponda: *bendición* (*bendición*); *quitar ceguera*, *quitar enfermedad* o *curar heridas graves* (*curación*); *poder de la justicia* (*karma*); *umbral* (*convocación*); *castigo divino*, *martillo del caos*, *ira del orden* o *azote sacrílego* (*castigo*); *caminar con el viento* (*caminar con el viento*). Precio 9.600 po (menor), 25.800 po (estándar), 95.800 po (mayor).

Incensario de control de elementales de aire: este recipiente dorado de 6" de ancho y revestido de agujeros de 1" de alto se parece a ciertos braserillos que podemos encontrar en algunos lugares de culto. Si se llena con incienso, se enciende y se pronuncian las palabras de convocación adecuadas sobre él, aparece un elemental de aire Grande. Las palabras para la convocación requieren un asalto completo para poder ser terminadas. En todos los sentidos, el incensario funciona como el conjuro *convocar monstruo VI*. Si lo que se quema es *incienso de meditación*, el elemental es anciano en vez de Grande (como si se hubiera lanzado un *convocar monstruo IX*). Sólo un elemental puede ser llamado a la vez. Un nuevo elemental requiere una nueva dosis de incienso, que no puede encenderse hasta que haya desaparecido el primer elemental (sea disipado, exorcizado o lo maten). Consulta el *Manual de monstruos* para obtener detalles sobre los elementales de aire.

Conjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*, *convocar monstruo IX*. Precio 100.000 po. Peso 1 lb.

Incienso de meditación: este pequeña barrita rectangular de incienso de aroma dulce es visualmente indistinguible de un incienso no mágico hasta que se enciende. Cuando se quema, la fragancia especial y el humo de aspecto perlino de este incienso especial son reconocibles por cualquiera que haga una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15).

Cuando un lanzador de conjuros divinos enciende una barrita de *incienso de meditación* y pasa 8 horas rezando y meditando en sus cercanías, el incienso le permite preparar todos sus conjuros como si éstos estuvieran afectados por la dote de Maximizar conjuro. Sin embargo, todos los conjuros que sean preparados de esta manera son tratados como si fueran de su nivel, no de tres niveles más (como pasaría si aplicáramos de forma normal esta dote metamágica).

Cada barrita de incienso quema durante 8 horas y los efectos permanecen durante 24 horas.

Encantamiento moderado. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, *bendecir*. Precio 4.900 po. Peso 1 lb.

Lente de detección: este prisma circular permite a su usuario detectar detalles microscópicos, otorgándole un bonificador de +5 a sus pruebas de Buscar. También ayuda a seguir rastros, añadiendo un bonificador +5 a las pruebas de Supervivencia cuando se rastrea. La lente es de unas 6" de diámetro y está colocada en una montura con mango.

Adivinación moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*. Precio 3.500 po. Peso 1 lb.

Libro bendito de Boccob: este tomo de aspecto recio es siempre de pequeño formato, ya que nunca mide más de 12" de alto por 8 de ancho por 1 de grosor. Este tipo de libros son impermeables y están construidos para que duren, con protecciones de hierro adornadas en plata y con cerrojo.

Un mago puede llenar las 1.000 páginas del *libro bendito de* Boccob con conjuros sin pagar las 100 po po de coste de material por página. Este libro nunca se encuentra con conjuros inscritos en un tesoro generado aleatoriamente.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *página secreta*. Precio 12.500 po. Peso 1 lb.

Linterna de revelación: esta linterna funciona como una linterna sorda normal. Mientras está encendida también revela todas las criaturas y objetos invisibles que estén a menos de 25' de ella, de igual manera que lo hace el conjuro *purgar invisibilidad*.

Evocación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *purgar invisibilidad*. Precio 30.000 po. Peso 2 lb.

Lira de construcción: si se tocan los acordes apropiados, una sola utilización de esta lira niega cualquier ataque hecho contra todas las construcciones inanimadas (paredes, techo, suelo y otras por el estilo) en un radio de 300'. Esto incluye los efectos de un *cuerno detonante*, un conjuro de *desintegrar* o un ataque con ariete o alguna arma de asedio similar. La lira puede ser utilizada de esta forma una vez al día y la protección dura 30 minutos.

La lira también es útil para construir. Una vez por semana sus cuerdas pueden ser tañidas para que emitan unos acordes que construyan mágicamente edificios, minas, túneles, zanjas o lo que sea. El efecto producido sólo con tocar 30 minutos es equivalente a la labor de 100 personas trabajando durante 3 días. Cada hora después de la primera, un personaje que toque la lira debe hacer una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) (CD 18). Si falla, debe parar y no puede tocarla otra vez con el mismo propósito hasta que haya pasado una semana.

Transmutación débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*. Precio 13.000 po. Peso 5 lb.

Lustre de plata: esta sustancia puede aplicarse sobre un arma como una acción estándar. Dará al arma las propiedades de la plata alquímica (ver pág. 284) durante 1 hora, sustituyendo las propiedades de cualquier otro material especial que pudiera tener. Por ejemplo, una *espada larga adamantina sagrada +1* se convierte en una *espada larga de plata sagrada +1* mientras dure el efecto. Un vial puede cubrir una sola arma cuerpo a cuerpo o 20 unidades de munición.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso. Precio 250 po.

Mano de la gloria: esta mano humana momificada cuelga del cuello mediante un cordel de cuero (ocupando el lugar de un collar mágico). Si un anillo mágico es situado en uno de los dedos de la mano, el portador se beneficia del anillo de igual manera que si lo llevara él y no se contabiliza para su límite de dos anillos. La mano sólo puede llevar un anillo a la vez.

Incluso sin anillo, la mano otorga a su portador el uso de *luz del día* y *ver lo invisible*, una vez al día cada uno.

Varía, débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *luz del día, ver lo invisible, reanimar a los muertos*. Precio 8.000 po. Peso 2 lb.

Mano del mago: esta mano elfa momificada cuelga del cuello mediante una cadena de oro (ocupando el lugar de un collar mágico). Permite al portador utilizar el conjuro *mano del mago* a voluntad.

Transmutación débil. NL 2. Fabricar objeto maravilloso, *mano del mago*. Precio 900 po. Peso 2 lb.

Manto del saltimbanqui: a una orden, este manto de color rojo brillante y oro permite al portador usar la magia de un conjuro de *puerta dimensional* una vez al día. Cuando el portador desaparece, deja detrás una nube de humo y aparece de una forma similar en su destino.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional*. Precio 10.080 po. Peso 1 lb.

Manual de ejercicio beneficioso: este grueso libro contiene descripciones de ejercicios y sugerencias para la dieta, pero oculto tras las palabras se encuentra un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Fuerza. Una vez que el libro es leído, la magia desaparece de sus páginas y se convierte en un libro normal.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Manual del gólem: el *manual del gólem* contiene la información, los encantamientos y el poder mágico que sirven de ayuda a un personaje para construir un gólem (ver el *Manual de monstruos*). Las instrucciones que contiene otorgan un bonificador de capacidad +5 a las pruebas de habilidad que se realicen para construir el cuerpo de un gólem. Cada manual también contiene los conjuros requeridos para cada gólem específico, permitiendo de hecho al constructor el uso de la dote Fabricar constructo (ver el *Manual de monstruos*) durante la construcción del gólem, permitiendo también al personaje incrementar su nivel de lanzador por lo que respecta a la construcción del gólem. Cualquier gólem construido usando un *manual del gólem* no cuesta al creador PX alguno, puesto que los PX requeridos están "contenidos" en el libro y es el libro quien los "usa" durante el proceso de creación.

Los sortilegios incluidos en un *manual del gólem* requieren un desencadenante de conjuro y pueden activarse sólo cuando se está construyendo el gólem. El coste del libro no incluye el coste de construir el cuerpo del gólem. Una vez el gólem terminado, la escritura se desvanece y el libro se consume entre llamas. Cuando las cenizas se espolvorean sobre el gólem, éste se anima.

Manual del gólem de arcilla: este libro contiene *animar los objetos, bendecir, comunión, plegaria y resurrección*. El lector puede considerar que tiene 2 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construir el gólem. Este libro suministra 1.540 PX para crear un gólem de arcilla.

Conjuración, adivinación, encantamiento y transmutación débil. NL 11. Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 11.º, *animar los objetos, bendecir, comunión, plegaria y resurrección*. Precio 12.000 po; Coste 2.150 po + 1.712 PX. Peso 5 lb.

Manual del gólem de carne: este libro contiene *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño*, y *reanimar a los muertos*. El lector puede considerar que tiene 1 nivel de lanzador más de lo normal a efectos de construir el gólem. Este libro suministra 780 PX para crear un gólem de carne.

Encantamiento, nigromancia (maligna), y transmutación moderada. NL 8. Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 8.º, *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño y reanimar a los muertos*. Precio 8.000 po. Coste 2.050 po + 944 PX. Peso 5 lb.

Manual del gólem de hierro: este libro contiene *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora* y *polimorfar cualquier cosa*. El lector puede considerar que tiene 4 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construir el gólem. Este libro suministra 5.600 PX para crear un gólem de hierro.

Conjuración, encantamiento y transmutación fuerte. NL 16. Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 16.º, *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora* y *polimorfar cualquier cosa*. Precio 35.000 po. Coste 3.500 po + 5.880 PX. Peso 5 lb.

Manual del gólem de piedra: el libro contiene *campo antimagia, geas/empeño* y *símbolo aturdidor*. El lector puede considerar que tiene 3 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construir el gólem. Este libro suministra 3.400 PX para crear un gólem de piedra.

Abjuración y encantamiento fuerte. NL 14. Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 14.º, *campo antimagia, geas/empeño* y *símbolo aturdidor*. Precio 22.000 po. Coste 2.500 po + 3.600 PX. Peso 5 lb.

Manual del gólem de piedra, mayor: el libro contiene *campo antimagia, geas/empeño* y *símbolo aturdidor*. El lector puede considerar que tiene 3 niveles de lanzador más de lo normal a efectos de construir el gólem. Este libro suministra 7.640 PX para crear un gólem de piedra mayor.

Abjuración y encantamiento fuerte. NL 16. Fabricar constructo, el creador debe tener nivel de lanzador 16.º, *campo antimagia, geas/empeño* y *símbolo aturdidor*. Precio 44.000 po. Coste 2.900 po + 7.872 PX. Peso 5 lb.

Manual de rapidez de acción: este grueso tomo contiene información sobre la coordinación y el equilibrio en distintos ejercicios, pero oculto tras las palabras se encuentra un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que le ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Destreza. Una vez que el libro es leído, la magia desaparece de sus páginas y se convierte en un libro normal.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17; Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Manual de salud corporal: este grueso tomo contiene informaciones y consejos sobre cómo estar sano y en forma, pero acechando tras las palabras se encuentra un efecto mágico de gran poder. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, obtiene un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Constitución. Una vez que el libro es leído, la magia desaparece de sus páginas y se convierte en un libro normal.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Maravillosos pigmentos de Nolzur: estas emulsiones mágicas permiten a su poseedor crear objetos reales permanentes con sólo representar su forma en dos dimensiones. Los pigmentos son aplicados con un palito terminado en cerdas, pelo o pieles. La emulsión fluye desde donde haya sido aplicada para formar el objeto deseado mientras el pintor se concentra en la imagen deseada. Un bote de *maravillosos pigmentos de Nolzur* es suficiente para crear un objeto de 1.000' cúbicos si es representado en una superficie de 100' cuadrados. De esta manera, un foso de 10'×10' dibujado se convertirá en un foso real de 10'×10'×10'; una representación de una habitación de 10'×10' se convertirá en una habitación de 10'×10'×10' y así sucesivamente.

Sólo pueden crearse objetos inanimados normales: puertas, fosos, flores, árboles, celdas y cosas por el estilo; no es posible crear criaturas. Los pigmentos deben aplicarse sobre una superficie (suelos, paredes, techos, puertas...). Cuesta 10 minutos y una prueba de Arte (pintura) de CD 15 representar un objeto con los pigmentos. Los *maravillosos pigmentos de Nolzur* no pueden crear objetos mágicos. Los objetos de valor dibujados con los pigmentos (metales preciosos, gemas, joyería, marfil, etc.) aparentan ser valiosos pero en realidad están hechos de hojalata, plomo, pasta, latón, hueso y otros materiales baratos. El usuario puede crear armas y armaduras normales y otros objetos mundanos (incluidos víveres) cuyo valor no exceda de 2.000 po.

Los objetos creados no son mágicos; el efecto es instantáneo.

Conjuración fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *creación mayor*. Precio 4.000 po.

Máscara de la calavera: esta máscara de marfil ha sido confeccionada para que se parezca a una calavera humana. Una vez al día, después de haber sido llevada durante al menos 1 hora, la máscara puede ser soltada pa-

ra que vuele desde la cara del portador. Viaja hasta a 50' del portador y ataca un objetivo asignado por éste. La sonriente máscara hace un ataque de toque contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo debe hacer un TS de Fortaleza (CD 20) o morirá, como si hubiera sido afectado por un conjuro de *dedo de la muerte*. Aún teniendo éxito en su TS, el objetivo sufrirá 3d6+13 puntos de daño. Después de atacar (con éxito o no) la máscara vuela de vuelta a su usuario. La máscara tiene CA 16, 10 puntos de golpe, y dureza 6.

Nigromancia y transmutación fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *dedo de la muerte, animar los objetos, volar*. Precio 22.000 po. Peso 3 lb.

Mazo de los titanes: este mazo tiene una longitud de 8'. Si se usa como arma, es el equivalente a una *gran clava* +3 e inflige triple daño contra objetos inanimados. Sin embargo, el portador ha de tener una puntuación de Fuerza de al menos 18 para usarlo apropiadamente. Si no es así, sufre un penalizador –4 al ataque.

Evocación fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, Fabricar armas y armaduras mágicas, *puño cerrado de Bigby*. Precio 25.000 po. Coste 13.348 po + 800 PX. Peso 160 lb.

Medallón de los pensamientos: aparenta ser un objeto normal en forma de disco que cuelga de una cadena del cuello. Normalmente se confecciona en bronce, cobre o plata niquelada, y permite a su portador leer los pensamientos de otros, de la misma manera que un conjuro de *detectar pensamientos*.

Adivinación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *detectar pensamientos*. Precio 12.000 po.

Morral práctico de Heward: una mochila de este tipo suele estar bien hecha, bastante usada y tener una apariencia normal. Está fabricada en cuero oscurecido bastante fino y las correas tienen hebillas y acabados en oropel. Posee dos bolsillos laterales, cada uno de los cuales es lo suficientemente grande como para contener un cuarto de galón en materiales. De hecho, cada uno actúa como una *bolsa de contención* y puede contener materiales que ocupen hasta 2' cúbicos o pesen hasta 20 lb. La gran parte central de la mochila puede contener hasta 8' cúbicos u 80 lb. de material. Incluso cuando está llena, la mochila siempre pesa sólo 5 lb.

Aunque tal capacidad de almacenaje es bastante útil, el saco tiene además un poder mayor. Cuando el portador busca un objeto específico, ese objeto siempre está en la parte superior. De esta manera, no es necesario rebuscar y revolver todo para encontrar aquello que el morral contiene. La recuperación de cualquier objeto en particular del morral es una acción de movimiento, pero no provoca ataques de oportunidad como suele ser normal al recuperar objetos almacenados.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*. Precio 2.000 po. Peso 5 lb.

Ojos de águila: estas lentes están hechas de un cristal especial y se ajustan sobre los ojos del portador; otorgan un bonificador +5 de circunstancia a las pruebas de Avistar. Llevar sólo una de las dos hace que el personaje se maree y, de hecho, quede aturdido durante 1 asalto. Tras este espacio de tiempo, el portador puede utilizar una sola lente sin quedar aturdido mientras se cubra el otro ojo. Naturalmente, podrá quitarse esta lente cuando quiera y ver normalmente, o llevar las dos lentes para terminar o evitar el mareo.

Adivinación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*. Precio 2.500 po.

Ojos de la fatalidad: estas lentes de cristal se ajustan sobre los ojos del usuario, permitiéndole lanzar *fatalidad* sobre los que lo rodean (un objetivo por asalto) como si fuera un ataque de mirada, excepto que el portador debe realizar una acción estándar, y los que sólo estén mirando al portador no se ven afectados. Aquellos que fallen un TS de Voluntad (CD 11) se ven afectados por un conjuro de *fatalidad*. Si el portador sólo tiene una lente, la CD del TS se reduce a 10. Sin embargo, si el portador tiene ambas lentes, gana el poder adicional de la visión producida por un conjuro de *reloj de la muerte* de manera continua y puede lanzar *miedo* (Vol CD 16 parcial) como un ataque de mirada normal una vez por semana.

Nigromancia moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *fatalidad, reloj de la muerte, miedo*. Precio 25.000 po.

Ojos hechizadores: estas dos lentes de cristal se ajustan sobre los ojos del usuario. El portador es capaz de *hechizar personas* (un objetivo por asalto) simplemente enfrentándose a la mirada del objetivo. Aquellos que fallen un TS de Voluntad (CD 16) están *hechizados* de igual manera que con el conjuro. Si el portador sólo tiene una lente, la CD del TS se reduce a 10. Encantamiento moderado. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, Intensificar conjuro, *hechizar persona*. Precio 56.000 po los dos.

Ojos petrificantes: estos objetos están hechos de un cristal especial y se ajustan sobre los ojos del portador. Le permiten utilizar un ataque de mirada petrificante (Fort CD 19 niega), del mismo tipo que la de un basilisco, durante 10 asaltos por día (consulta el *Manual de monstruos* para obtener detalles sobre el ataque de mirada petrificante del basilisco). Ambas lentes deben llevarse a la vez para que la magia sea efectiva.

Transmutación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra*. Precio 98.000 po.

Orbe de las tormentas: esta esfera de cristal tiene 8" de diámetro. El poseedor puede invocar cualquier tiempo atmosférico, incluso tormentas destructivas de origen sobrenatural. Una vez al día puede extraer del orbe un conjuro de *controlar el clima*. Una vez al mes puede invocar una *tormenta de venganza*. El dueño del orbe está protegido continuamente por un conjuro de *soportar los elementos*.

Varía, fuerte. NL 18. Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima, tormenta de venganza, soportar los elementos*. Precio 48.000 po. Peso 6 lb.

Pegamento soberano: esta sustancia de color ámbar pálido es espesa y viscosa. Debido a sus propiedades especiales, sólo puede ser contenida en un frasco cuyo interior haya sido impregnado con 1 oz. de *ungüento de resbalamiento* (ver pág. 267) y, cada vez que se extrae del frasco una dosis de este elemento pegador, hay que realizar una nueva aplicación del *ungüento de resbalamiento* sobre el mismo en menos de 1 asalto para prevenir que el pegamento restante se adhiera a los lados del contenedor. Un frasco de *pegamento soberano*, al ser encontrado, contiene de 1 a 7 oz. de la sustancia (1d8-1, mínimo 1), mientras que el resto de la capacidad del frasco se encuentra ocupada por el *ungüento de resbalamiento*.

Una onza de este adhesivo cubre 1" cuadrado de superficie, uniendo prácticamente cualesquiera dos sustancias de forma permanente. El pegamento necesita 1 asalto para secarse. Si los objetos son despegados antes de que haya pasado este tiempo, esa aplicación del pegamento pierde su capacidad de fijación y se convierte en inútil. Si se deja que seque, el intento de separar los dos objetos unidos no tiene efecto, excepto cuando se aplica *disolvente universal* a la unión (el *pegamento soberano* se diluye con el *disolvente universal*).

Transmutación fuerte. NL 20. Fabricar objeto maravilloso, *integrar*. Precio 2.400 po (por oz.).

Perla de las sirinas: esta perla de apariencia normal es muy bella, y únicamente por esta razón ya vale al menos 1.000 po. Si es aferrada firmemente con la mano o apretada contra el pecho mientras el poseedor intenta realizar acciones relacionadas con el poder de la perla, comprenderá qué puede hacer y será capaz de emplear el objeto.

La perla permite a su poseedor respirar en el agua como si estuviera rodeado de aire renovado y limpio. Bajo el agua, su velocidad al nadar es de 60', y puede lanzar conjuros y actuar en este entorno sin ningún impedimento.

Abjuración y transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática, libertad de movimiento*. Precio 15.300 po.

Perla de poder: esta perla aparentemente normal, y de un tamaño y brillo corrientes, se convierte en una potente ayuda para todos los lanzadores de conjuros que preparan sortilegios (clérigos, druidas, exploradores, paladines y magos). Una vez al día y a una orden, una *perla de poder* permite a su poseedor rememorar cualquier conjuro que haya preparado y lanzado. El sortilegio entonces se prepara de nuevo, como si no hubiera sido lanzado. Debe ser de un nivel en particular, dependiendo de la perla. Hay perlas diferentes para rememorar un conjuro por día de cada nivel desde el 1.º hasta el 9.º y para rememorar dos conjuros por día (cada uno de diferente nivel, hasta sexto).

Abjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser capaz de lanzar conjuros del nivel apropiado. Precio 1.000 po (1.º), 4.000 po (2.º), 9.000 po (3.º), 16.000 po (4.º), 25.000 po (5.º), 36.000 po (6.º), 49.000 po (7.º), 64.000 po (8.º), 81.000 (9.º) o 70.000 po (2 conjuros).

Piedra de alarma: si a este cubo de piedra se le da la palabra de mando adecuada, se fija por sí mismo a cualquier objeto; si el objeto es tocado

después por cualquiera que antes no haya pronunciado la misma palabra de mando, la piedra emite un grito agudo durante 1 hora, que puede ser escuchado a una distancia de hasta 1 milla (suponiendo que no haya algún tipo de barrera).

Abjuración débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *alarma*. Precio 1.000 po. Peso 2 lb.

Piedra de control de elementales de tierra: una piedra de esta naturaleza suele ser una roca bastamente pulida y sin ninguna forma aparente. El poseedor de este tipo de piedra sólo debe susurrar ciertas palabras y aparecerá ante él un elemental de piedra Enorme. Las palabras para la convocación requieren todo un asalto para ser completadas. En todos los aspectos, la piedra funciona como el conjuro *convocar monstruo* VII. Si el medio para la convocación es arena o piedra bastamente tallada, el elemental es Grande en vez de Enorme (como si se hubiera lanzado un *convocar monstruo* VI). El elemental aparece en 1d4 asaltos. Para obtener una información más detallada sobre elementales, consulta el *Manual de monstruos*. Sólo un elemental puede ser llamado a la vez. Un nuevo elemental requiere un nuevo trozo de tierra o piedra, al que no se puede acceder hasta que haya desaparecido el primer elemental (sea disipado, exorcizado o lo maten).


Piedras Ioun

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo VI*, *convocar monstruo VII*. Precio 100.000 po. Peso 5 lb.

Piedra de la buena suerte: esta piedra suele ser un trozo de ágata pulida, pero de forma algo basta, o un mineral similar. Su poseedor gana un bonificador +1 de suerte a los TS, pruebas de característica y pruebas de habilidad.

Evocación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *favor divino*. Precio 20.000 po.

Piedras Ioun: estas piedras siempre flotan en el aire y deben estar a menos de 3' de sus dueños para que sean de alguna utilidad. Cuando un personaje adquiere una piedra, debe sujetarla y luego soltarla, momento en el cual se situará en una orbita circular a 1d3' de su cabeza. A partir de entonces, será necesario agarrarla o atraparla al vuelo para arrebatársela a su dueño. El dueño puede coger la piedra voluntariamente y guardarla (mientras duerme, por ejemplo) para mantenerla segura, pero pierde sus beneficios durante todo ese tiempo. Las piedras Ioun tienen 24 de CA, 10 puntos de golpe y una dureza de 5.

La regeneración que otorga la *piedra Ioun* blanco perla funciona igual que un *anillo de regeneración* (sólo cura el daño recibido mientras el personaje utiliza la piedra). Las piedras lavanda pálido y lavanda y verde funcionan como un *cetro de absorción*, pero absorber un conjuro requiere preparar la acción y estas piedras no pueden usarse para potenciar conjuros. Los conjuros almacenados en la piedra púrpura vibrante deben ser colocados en ella por un lanzador de conjuros, pero pueden ser utilizados por cualquiera (ver el *anillo de almacenar conjuros*, pág. 230).

Varía, moderado. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser al menos de nivel 12.

Polvo de aparición: este polvillo tiene la apariencia de un polvo metálico muy fino y ligero. Un solo puñado de esta sustancia lanzado al aire cubre todos los objetos en un radio de 10', haciéndolos visibles incluso si son invisibles. También niega los efectos de un *contorno borroso* y un *desplazamiento* (en esto, funciona igual que un conjuro de *fuego feérico*). El polvo también revela engaños, *imágenes múltiples* e *imágenes proyectadas*, presentándolos tal como son. Una criatura impregnada con el polvo sufre un penalizador de –30 en las pruebas de Esconderse. Los efectos del polvo duran 5 minutos.

El *polvo de aparición* suele estar almacenado en pequeñas bolsitas de seda o en tubos huecos de hueso.

Conjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *partículas rutilantes*. Precio 2.100 po.

Polvo de desaparición: este polvo es muy parecido al *polvo de aparición* y suele estar almacenado de la misma manera. Una criatura u objeto tocado por él se hace invisible (como en *invisibilidad mejorada*). La visión normal no puede ver a las criaturas u objetos espolvoreados, ni pueden ser detectados mediante medios mágicos, incluyendo *ver lo invisible* o *purgar invisibilidad*. El *polvo de aparición*, sin embargo, revela a las personas u objetos hechos invisibles por el *polvo de desaparición*. Otros factores como el sonido o el olor también permiten una posible detección.

La *invisibilidad mejorada* otorgada por el polvo dura 2d6 asaltos. La criatura invisible no sabe cuándo terminará el conjuro.

Ilusión moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad mayor*. Precio 3.500 po.

Polvo de ilusión: este polvillo sin importancia aparente se parece al polvo de tiza o al grafito machacado. Observándolo fijamente, sin embar-

PIEDRAS IOUN

Color	Forma	Efecto	Precio de mercado
Transparente	Huso	Sustenta a una criatura sin comida ni bebida	4.000 po
Rosa turbio	Prisma	Bonificador introspectivo de +1 a la CA	5.000 po
Azul pálido	Romboide	Bonificador +2 de mejora a la Fuerza	8.000 po
Azul y escarlata	Esfera	Bonificador +2 de mejora a la Inteligencia	8.000 po
Azul incandescente	Esfera	Bonificador +2 de mejora a la Sabiduría	8.000 po
Rojo intenso	Esfera	Bonificador +2 de mejora a la Destreza	8.000 po
Rosa	Romboide	Bonificador +2 de mejora a la Constitución	8.000 po
Rosa y verde	Esfera	Bonificador +2 de mejora a la Carisma	8.000 po
Azul oscuro	Romboide	Alerta (como la dote)	10.000 po
Iridiscente	Huso	Mantiene viva a una criatura sin aire	18.000 po
Blanco perla	Huso	Regenera 1 punto de daño/hora	20.000 po
Lavanda pálido	Elipsoide	Absorbe conjuros de hasta 4.º nivel[1]	20.000 po
Naranja	Prisma	+1 nivel de lanzador	30.000 po
Verde pálido	Prisma	Bonificador +1 de capacidad a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas	30.000 po
Púrpura vibrante	Prisma	Almacena tres niveles de conjuros, como un *anillo de almacenar conjuros*	36.000 po
Lavanda y verde	Elipsoide	Absorbe conjuros de hasta 8.º nivel[2]	40.000 po

[1] Después de absorber 20 niveles de conjuros, la piedra se quema, se vuelve de color gris apagado y pierde todo su poder para siempre.

[2] Después de absorber 50 niveles de conjuros, la piedra se quema, se vuelve de color gris apagado y pierde todo su poder para siempre.

go, cambia de color y forma. Poner el *polvo de ilusión* sobre una criatura hace que ésta se vea afectada de la misma manera que por un conjuro de *disfrazarse*, haciendo que el resultado sea el que sea el individuo que esparce el polvo. Un receptor que no desee recibir los efectos puede realizar un TS de Reflejos (CD 11) para escapar de ellos. La ilusión dura 2 horas.

Ilusión débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*. Precio 500 po.

Polvo de irrastreabilidad: este polvo de apariencia normal es realmente un polvillo mágico que puede encubrir el paso de su poseedor y sus compañeros. Lanzar una pizca de este polvo al aire hace que una cámara con un suelo de hasta 100' cuadrados quede tan sucia, polvorienta y llena de telarañas que parece haber estado abandonada y en desuso durante una década.

Una pequeña cantidad de polvo esparcida a lo largo de un sendero hace que toda evidencia del paso de hasta doce hombres y caballos desaparezca en una distancia de 250'. Los resultados del polvo son instantáneos y no quedan rastros de aura mágica alguna tras haberlo usado. Las pruebas de Supervivencia usadas para rastrear a una presa a lo largo del área afectada por el polvo se hacen contra la CD habitual pero sumándole 20.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *pasar sin dejar rastro*. Precio 250 po.

Polvo de sequedad: este polvo especial tiene muchos usos. Si es lanzado sobre agua, hace desaparecer hasta 100 galones de ésta y el polvo se convierte en un guijarro de mármol que flota o descansa allí donde se tiró. Si el guijarro es arrojado al suelo, se rompe y libera el mismo volumen de agua. El polvo afecta únicamente al agua (sea dulce, salada o alcalina), no a otros líquidos.

Si el polvo se emplea contra un elemental del subtipo de agua, la criatura debe conseguir una salvación de Fortaleza (CD 18) o es destruida. El polvo inflige 5d6 puntos de daño a la criatura incluso si el TS tiene éxito.

Transmutación moderada. NL 11; Fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*. Precio 850 po.

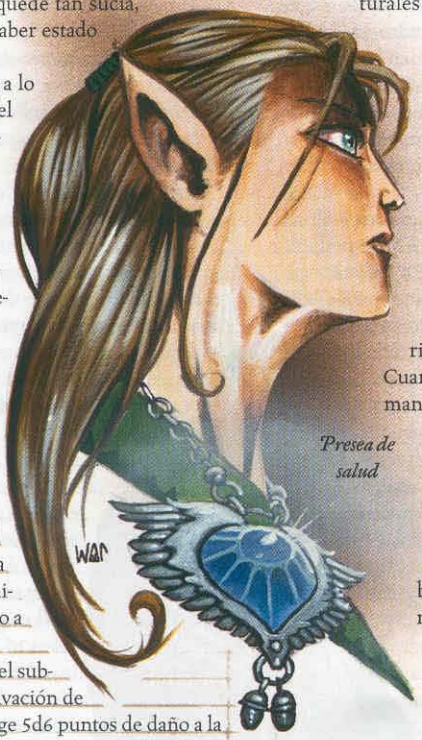
Pozo de muchos mundos: este extraño objeto interdimensional parece exactamente un *agujero portátil*. Cualquier cosa situada dentro de él es inmediatamente lanzada a otro mundo (un mundo paralelo, otro planeta, o a un plano diferente, a opción del DM o al azar). Si el pozo es movido, se aplica el factor aleatorio. Puede ser recogido, plegado, y enrollado, exactamente igual que un *agujero portátil*. Los objetos del mundo con el que está en contacto el pozo pueden pasar a través de la abertura tan fácilmente como los que proceden del lugar original: es un portal de dos sentidos.

Conjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *umbral*. Precio 82.000 po.

Presea cerradora de heridas: esta piedra es de un color rojo brillante y cuelga de una cadena de oro. El portador se estabiliza automáticamente cuando sus puntos de golpe caen a un valor entre –1 y –9. La presea dobla el ritmo normal de curación o permite la curación de forma normal de heridas que habitualmente no sanarían. El daño por desangramiento (como el causado por la aptitud herida infernal del diablo cornudo (ver el *Manual de monstruos*), es negado para el portador de la presea, pero sigue siendo susceptible de daño por una hemorragia que cause pérdida de Constitución, como el infligido por un arma hiriente.

Conjuración moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *sanar*. Precio 15.000 po.

Presea contra venenos: este objeto está compuesto de una gema negra tallada en forma de brillante y unida a una delicada cadena de plata. El portador es inmune al veneno, aunque los venenos que estén aún activos cuando se ponga la presea por primera vez siguen su curso.



Presea de salud

Conjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *neutralizar veneno*. Precio 27.000 po.

Presea de Sabiduría: aunque aparenta ser una perla normal unida a una cadena ligera, una *presea de Sabiduría* incrementa la puntuación de Sabiduría del poseedor mediante un bonificador de mejora de +2, +4 o +6 (dependiendo del objeto en particular).

Transmutación moderada. NL 8. Fabricar objeto maravilloso, *sabiduría de búho*. Precio 4.000 po (+2), 16.000 po (+4) o 36.000 po (+6).

Presea de salud: el portador de esta gema azul unida a una cadena de plata es inmune a la enfermedad, incluyendo las enfermedades sobrenaturales (consulta la tabla 8–2: enfermedades, en la pág. 292).

Conjuración débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *quitar enfermedad*. Precio 7.500 po.

Sombrero de disfraz: este sombrero, aparentemente normal, permite a su portador alterar su apariencia de igual manera que con un conjuro de *disfrazarse*. Como parte del disfraz, el sombrero puede ser transformado para parecerse a una peineta, una cintilla, una diadema, un gorro, una cofia, una capucha, un yelmo u otra cosa por el estilo.

Ilusión débil. NL 1. Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*. Precio 1.800 po.

Sudario de desintegración: esta envoltura funeraria parece estar tejida con finos materiales bordados. Cuando se coloca un cuerpo en su interior, una palabra de mando lo convertirá en polvo. La magia del sudario sólo se puede usar una vez, tras lo cual la envoltura se convertirá en tela fina normal.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *desintegrar*. Precio 6.600 po. Peso 10 lb.

Tambores de pánico: se trata de timbales (semiesferas de un diámetro aproximado de 1 1/2' y situadas sobre soportes) que vienen por pares y en principio no tienen nada especial que los distinga de unos normales. Ahora bien, si ambos son tocados, todas las criaturas a menos de 120' (con la excepción de aquellos que estén en una zona segura de 20' alrededor de los tambores) quedan afectados por un efecto igual al producido por un conjuro de *miedo* (Voluntad CD 16 parcial). Los *tambores de pánico* pueden usarse una vez al día.

Nigromancia moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *miedo*. Precio 30.000 po. Peso 10 lb los dos.

Toga de la fe: esta prenda sagrada, al llevarse sobre ropas normales, otorga reducción del daño 5/mal al personaje que la lleve.

Abjuración fuerte [buena]. NL 20. Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*. Precio 76.000 po.

Toga de resistencia a conjuros: este ropaje bordado se lleva sobre la vestimenta normal o la armadura, y otorga a su portador RC 21.

Abjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros*. Precio 90.000 po.

Tomo de claridad de pensamiento: este grueso libro contiene instrucciones sobre cómo mejorar la memoria y la lógica, pero oculto tras las palabras se encuentra un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, recibe un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de tomo) a su puntuación de Inteligencia. Una vez que el libro se ha leído, la magia desaparece de sus páginas y este objeto se convierte en un libro normal. Puesto que el *tomo de claridad de pensamiento* proporciona un bonificador inherente, el lector conseguirá puntos de habilidad adicionales cuando suba de nivel (a diferencia del beneficio que proporciona una *diadema del intelecto*).

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *deseo o milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Tomo de entendimiento: este grueso libro contiene pistas para mejorar el instinto y la percepción, pero oculto tras las palabras se encuentra

un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, recibe un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Sabiduría. Una vez que el libro se ha leído, la magia desaparece de sus páginas y este objeto se convierte en un libro normal.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Tomo de liderazgo e influencia: este pesado libro detalla sugerencias sobre cómo persuadir e inspirar a otros, pero oculto tras las palabras se encuentra un poderoso efecto mágico. Si alguien lee el libro, lo que ocupa un total de 48 horas en un periodo mínimo de 6 días, recibe un bonificador inherente de +1 a +5 (dependiendo del tipo de manual) a su puntuación de Carisma. Una vez que el libro se ha leído, la magia desaparece de sus páginas y este objeto se convierte en un libro normal.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *deseo* o *milagro*. Precio 27.500 po (+1), 55.000 po (+2), 82.500 po (+3), 110.000 po (+4) o 137.500 po (+5). Coste 1.250 po + 5.100 PX (+1), 2.500 po + 10.200 PX (+2), 3.750 po + 15.300 PX (+3), 5.000 po + 20.400 PX (+4) o 6.250 po + 25.500 PX (+5). Peso 5 lb.

Túnica de camuflaje: cuando se pone esta túnica, el portador sabe intuitivamente que la prenda tiene propiedades muy especiales. Una *túnica de camuflaje* hace que su portador parezca formar parte de aquello que le rodea, lo que le permite añadir un bonificador +10 de capacidad a sus pruebas de Esconderse. Más aún, el portador puede adoptar a voluntad la apariencia de otra criatura, de la misma manera que lo haría con un conjuro de *disfrazarse*. Todas las criaturas informadas del cambio, y que no sean enemigas del portador, lo verán como es en realidad.

Ilusión moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*. Precio 30.000 po. Peso 1 lb.

Túnica de colores hipnóticos: el portador puede hacer que la prenda se transforme en una trama cambiante de matices increíbles, con un color tras otro descendiendo en forma de cascada desde la parte superior de la túnica hasta el dobladillo, formando brillantes arcos iris de hipnótica luz. Los colores atontan a aquellos que están cerca del portador, ocultando a éste e iluminando los alrededores. Se necesita un asalto completo después de que el portador pronuncie la palabra de mando para que los colores empiecen a fluir sobre la túnica.

Los colores crean el equivalente a un ataque de mirada con un alcance de 30'. Quienes miren al portador quedan atontados durante 1d4+1 asaltos (Voluntad niega a CD 16). Esto es un efecto de pauta enajenador.

Cada asalto subsiguiente durante el que se mantenga la hipnosis por parte de la túnica da al portador una ocultación mejor. Las posibilidades de fallo empiezan en un 10% y se incrementan otro 10% cada asalto hasta llegar al 50% (ocultación total).

La túnica ilumina en un radio de 30'.

El efecto no puede durar más de 10 asaltos por día.

Ilusión moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso, rociada de color*. Precio 27.000 po. Peso 1 lb.

Túnica de huesos: este práctico objeto funciona de forma similar a una *túnica de objetos útiles* para un nigromante. Parece ser una túnica normal, pero un personaje que la lleve notará que está adornada con pequeñas figuras bordadas que representan criaturas muertas vivientes. Sólo el portador de la túnica puede ver los bordados, reconocer en ellos a las criaturas en que se convierten y despegarlos. Se puede despegar a una figura por asalto. Despegar una figura hace que ésta se convierta en una criatura muerta viviente real (ver la siguiente lista). El esqueleto o el zombi no están bajo el control del portador de la túnica, pero *a posteriori* se les puede comandar, reprender, expulsar o destruir. Una *túnica de huesos* recién creada siempre tiene dos figuras bordadas de cada uno de los siguientes muertos vivientes:

- Esqueleto trasgo Pequeño.
- Esqueleto humano plebeyo Mediano.
- Zombi trasgo Pequeño.
- Zombi humano plebeyo Mediano.
- Zombi lobo Mediano.

Nigromancia moderada [maligna]. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *reanimar a los muertos*. Precio 2.400 po. Peso 1 lb.

Túnica de las estrellas: esta prenda suele ser de color negro o azul oscuro y lleva bordadas pequeñas estrellas blancas o plateadas. La túnica tiene tres poderes mágicos:

Permite a su portador viajar físicamente al plano Astral, acompañado de todo lo que lleve o transporte.

Otorga a su portador un bonificador +1 de suerte a todos los TS.

El portador puede usar hasta seis de las estrellas bordadas en el pecho de la túnica como *shuriken* +5. La túnica concede a su portador la competencia con estas armas. Cada shuriken desaparece tras ser utilizado.

Varía, fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *proyección astral* o *desplazamiento de plano, proyectil mágico*. Precio 58.000 po. Peso 1 lb.



Túnica de los ojos

Túnica de los ojos: esta valiosa prenda aparenta ser una túnica normal hasta que alguien se la pone. Su portador es capaz de ver en todas las direcciones al mismo tiempo debido a una multitud de estructuras mágicas en forma de ojo que la adornan. También consigue visión en la oscuridad (alcance 120'). La *túnica de los ojos* ve todo tipo de formas invisibles o etéreas en un radio de 120'.

La *túnica de los ojos* otorga a su portador un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Buscar y Avistar; éste retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido y no puede ser flanqueado. El portador es incapaz de apartar la vista o cerrar los ojos ante el ataque de mirada de una criatura.

Un conjuro de *luz* o de *llama continua* lanzado directamente sobre una *túnica de los ojos* la ciega durante 1d3 minutos. Un conjuro de *luz del día* la ciega durante 2d4 minutos.

Adivinación moderada. NL 11. Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*. Precio 120.000 po. Peso 1 lb.

Túnica de objetos útiles: aparenta ser una túnica poco llamativa, pero un personaje que se la ponga se da cuenta de que está adornada con pequeños parches de tela de formas diversas. Sólo el portador de la túnica puede ver estos parches, reconocer el objeto en que se van a convertir y arrancarlos. Sólo se puede despegar un parche por asalto. Arrancar un parche hace que éste se convierta en un objeto real, tal como se indica más abajo. Una *túnica de objetos útiles* recién creada siempre tiene dos parches de cada uno de los tipos siguientes:

- Daga
- Linterna de ojo de buey (llena y encendida)
- Espejo (un espejo de acero de 2' por 4' muy pulido)
- Pértiga (de 10' de longitud)
- Cuerda de cáñamo (50')
- Saco

Además, la túnica tiene otros objetos. Tira 4d4 para el número de objetos y después tira en la tabla siguiente para determinar la naturaleza de cada uno de ellos:

d%	Resultado
01-08	Bolsa con 100 po
09-15	Cofre de plata (6" por 6" por 1'), de un valor de 500 po
16-22	Puerta de hierro (hasta de 10' de ancho y 10' de alto y atrancada por uno de los lados; una vez puesta derecha se fija y crea bisagras por sí misma)
23-30	Gemas, 10 (cada una de un valor de 100 po)
31-44	Escalera de mano de madera (24' de longitud)
45-51	Mula (con alforjas)
52-59	Pozo abierto (10' cúbicos)
60-68	Poción de *curar heridas graves*
69-75	Bote de remos (12' de longitud)
76-83	Rollo de pergamino menor con un conjuro determinado aleatoriamente
84-90	Un par de perros de guerra (considéralos perros de monta)
91-96	Ventana (2' por 4' y de hasta 2' de fondo)
97-100	Ariete portátil

Se permiten múltiples objetos de la misma clase. Una vez despegados, los objetos no pueden ser reemplazados.

Transmutación moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*. Precio 7.000 po. Peso 1 lb.

Túnica del archimago: esta prenda de aspecto normal puede ser blanca (un resultado de 01-45 en un d%, alineamiento bueno), gris (46-75, ni de alineamiento bueno ni de alineamiento maligno) o negra (76-100, alineamiento maligno). Su portador, si es un lanzador de conjuros arcanos, consigue los poderes siguientes:

- Bonificador de armadura de +5 a la CA.
- RC 18.
- Bonificador de resistencia de +4 a todos los TS.
- Bonificador de mejora +2 a las pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar una RC.

Si una túnica blanca es portada por un personaje maligno, inmediatamente obtiene 3 niveles negativos. Lo mismo se aplica cuando una túnica negra es portada por un personaje bueno. Un personaje bueno o maligno que se ponga una túnica gris, o un personaje neutral que porte una túnica blanca o negra, obtiene 2 niveles negativos. Aunque estos niveles negativos nunca producen una pérdida real de nivel, permanecen durante todo el tiempo que se lleve la prenda y no pueden ser evitados de ninguna manera (incluyendo conjuros de *restablecimiento*).

Varía, fuerte. NL 14. Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia, armadura de mago* o *escudo de la fe*, el creador debe de ser del mismo alineamiento que la túnica. Precio 75.000 po. Peso 1 lb.

Umbral cúbico: este objeto está fabricado en cornalina. Cada una de las seis caras del cubo está asociada a un plano, uno de los cuales es el plano Material. El personaje que cree el objeto debe escoger a qué planos están asociadas las otras cinco caras del cubo. Si un cubo de este tipo es encontrado en un tesoro, el DM puede determinar a su gusto qué planos son accesibles a través del mismo.

Si se presiona una vez una cara del *umbral cúbico*, se abre un *umbral* al plano asociado con ese lado. Existe una probabilidad de un 10% por minuto de que un ajeno de ese plano (determinado aleatoriamente) se introduzca a través de él buscando comida, diversión o problemas. Presionar esa cara por segunda vez hace que se cierre el *umbral*. Es imposible abrir más de un *umbral* al mismo tiempo.

Si se presiona una cara dos veces en rápida sucesión, el personaje que lo haga es transportado aun punto aleatorio del otro plano, junto con todas las criaturas situadas en un radio de 5' (los otros pueden evitar ese destino teniendo éxito en un TS de Voluntad a CD 23).

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*. Precio 164.000 po.

Ungüento de eternidad: cuando se aplica sobre cualquier materia que alguna vez estuviera viva (cuero, hojas, papel, madera, carne muerta y cosas por el estilo), permite a la sustancia soportar el paso del tiempo. Cada año de tiempo real afecta a la sustancia como si sólo hubiera pasado un día. El objeto impregnado tiene un bonificador +1 de resistencia a todos sus TS. El ungüento nunca desaparece, aunque puede ser quitado mágicamente (disipando su efecto, por ejemplo). Un frasco contiene suficiente material para cubrir ocho objetos de tamaño Mediano o menor. Un objeto Grande cuenta como dos Medianos, y uno Enorme como dos Grandes.

Transmutación débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso. Precio 150 po.

Ungüento de resbalamiento: esta sustancia proporciona un bonificador de capacidad +20 a todas las pruebas de Escapismo, lo que significa que es casi imposible hacer una presa a este personaje, atarlo o encadenarlo. Además, obstáculos como las redes y telarañas (mágicas o no) no afectan a un individuo untado. Las cuerdas mágicas o similares no pueden nada contra este ungüento. Si es derramado sobre un suelo o escalones, el derramamiento debería ser tratado como un conjuro de *grasa* de larga duración. Hacen falta 8 horas para que desaparezca de manera normal, o puede ser limpiado con una solución de alcohol (incluso vino).

El *ungüento de resbalamiento* es necesario para recubrir la parte interior de un contenedor que pueda contener el *pegamento soberano*.

Conjuración débil. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *grasa*. Precio 1.000 po.

Ungüento pétreo: este extraño bálsamo tiene dos usos. Si se aplica 1 oz. de este producto a la carne de una criatura petrificada, la retorna a su estado original (como el conjuro *de la piedra a la carne*). Si 1 oz. de este producto es aplicada a la carne de una criatura no petrificada, protege a la criatura de la misma manera que un conjuro de *piel pétrea*.

Transmutación y abjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *de la piedra a la carne, piel pétrea*. Precio 4.000 po por oz.

Vaina de bordes afilados: esta vaina está confeccionada en piel curada y plata fina, y puede encogerse o alargarse para acomodar cualquier cuchillo, daga, espada o arma similar hasta del tamaño de un espadón. Hasta 3 veces por día, a una orden, la vaina lanza *afiladura* sobre cualquier hoja colocada en ella.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*. Precio 16.000 po. Peso 1 lb.

Vela de invocación: cada uno de estos cirios especiales está dedicado a uno de los nueve alineamientos. Sólo con encender la vela se genera un aura favorable para el individuo que lo hace, siempre que el alineamiento de la vela y del personaje coincidan. Los personajes del mismo alineamiento que la vela encendida reciben un bonificador +2 de moral a sus tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidades mientras estén a menos de 30' de la vela.

Un clérigo cuyo alineamiento coincida con el de la vela funciona como si fuera de 2 niveles más a los efectos de determinar los conjuros que tiene por día si enciende la vela durante o justamente antes de su momento de preparación de conjuros. Puede incluso lanzar conjuros que normalmente serían inalcanzables para él, como si fuera de ese nivel más alto, pero sólo durante el tiempo que la vela continúe ardiendo. A excepción de casos especiales (consulta más adelante), la vela arde durante 4 horas.

Además, la quema de la vela también permite al dueño lanzar un conjuro de *umbral*, con la única condición de que el demandado sea del mismo alineamiento que la vela, pero ésta se consume inmediatamente en ese acto. Es posible apagar la vela simplemente soplando, por lo que los usuarios a menudo la sitúan dentro de una linterna para protegerla de las corrientes de aire y fenómenos parecidos. Hacerlo no interfiere con sus propiedades mágicas.

Conjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *umbral*, el creador debe ser del mismo alineamiento que la vela creada. Precio 8.400 po. Peso 1/2 lb.

Vela de la verdad: al quemarse, esta vela larga y blanca invoca un conjuro de *zona de verdad* (Vol CD 13 niega) en un radio de 5' centrados en la vela. La zona dura 1 hora, mientras la vela arde. Si la vela se apaga antes de este tiempo, el efecto es cancelado y la vela se estropea.

Encantamiento débil. NL 3. Fabricar objeto maravilloso, *zona de verdad*. Precio 2.500 po. Peso 1/2 lb.

Vestidura de los druidas: esta prenda ligera se lleva sobre las ropas normales o la armadura. La mayoría de estas vestiduras son de color verde, con bordados que simulan motivos vegetales o animales. Cuando es llevada por un personaje con la aptitud de forma salvaje, el personaje puede utilizar esa aptitud una vez adicional cada día.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *polimorfarse* o aptitud de forma salvaje. Precio 10.000 po.

Yelmo de acción subacuática: el portador de este yelmo puede ver bajo el agua. Extrayendo las pequeñas lentes situadas en unos compartimentos a cada lado del yelmo, y colocándolas delante de los ojos, se produce la activación de las propiedades visuales del yelmo, permitiendo ver hasta cinco veces más lejos que lo que el agua y las condiciones de luz permitirían a la visión humana (la vegetación, obstrucciones y otras cosas por el estilo siguen bloqueando la visión de la forma habitual). Si se pronuncia la palabra de mando, el *yelmo de acción subacuática* crea un globo de aire alrededor de la cabeza del portador que se mantiene hasta que la palabra de mando vuelve a pronunciarse, permitiéndole respirar libremente.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática*. Precio 57.000 po. Peso 3 lb.

Yelmo de comprensión idiomática y leer magia: aunque aparenta ser un yelmo normal, un *yelmo de comprensión idiomática y leer magia* otorga a su portador la aptitud de entender cualquier lengua que hable una criatura o cualquier texto escrito en cualquier idioma o escritura mágica. El portador obtiene un bonificador +5 de capacidad en las pruebas de Descifrar escritura para entender mensajes escritos de forma exótica, arcaica o incompleta. Ten en cuenta que la comprensión no necesariamente implica el uso de conjuros.

Adivinación débil. NL 4; Fabricar objeto maravilloso, *comprensión idiomática, leer magia*. Precio 5.200 po. Peso 3 lb.

Yelmo de fulgor: este yelmo de apariencia normal muestra su verdadera forma y manifiesta sus poderes cuando el usuario se lo pone y pronuncia la palabra de mando. Hecho de acero pulido y plata brillante, un yelmo recién creado está adornado con grandes gemas mágicas: 10 diamantes, 20 rubíes, 30 ópalos de fuego y 40 ópalos. Cuando está bajo una luz brillante, el yelmo refulge emitiendo resplandores que se expanden en todas direcciones desde sus puntas similares a las de una corona y rematadas por gemas. Las funciones de cada una de las joyas se señalan a continuación:

- Diamante: *rociada prismática* (salv. CD 20)
- Rubí: *muro de fuego*
- Ópalo de fuego: *bola de fuego* (10d6, Reflejos CD 20 mitad)
- Ópalo: *luz del día*

El yelmo puede usarse una vez por asalto, pero cada gema desencadena su poder sortílego una sola vez. Mientras una de sus gemas siga sin ser utilizada, un *yelmo del fulgor* tiene también las siguientes propiedades mágicas al ser activado:



Yelmo de fulgor

Resplandece con una luz azulada cuando hay muertos vivientes a menos de 30'. Esta luz causa 1d6 puntos de daño por asalto a todas las criaturas de este tipo dentro del alcance.

El portador puede hacer que cualquier arma que blanda se convierta en un arma flamígera (consulta la pág. 225). Este efecto se añade a cualquier otra aptitud que el arma ya pudiera poseer (a menos que el arma ya sea flamígera). La orden requiere sólo de 1 asalto para ser efectiva.

El yelmo proporciona resistencia al fuego 30. Esta protección no es apilable con protecciones similares concedidas por otras fuentes, como *resistir energía*.

Una vez todas las joyas han perdido su magia, el yelmo pierde todos los poderes y las gemas se convierten en polvo sin valor. Extraer una de las gemas lo destruye.

Si una criatura que lleve puesto el casco resulta dañada por fuego mágico (tras haber tenido en cuenta la protección al fuego) y falla una nueva salvación de Voluntad (CD 15), las restantes gemas del yelmo se sobrecargan y explotan. Los diamantes que queden se convierten en *rociadas prismáticas* que se centran cada una aleatoriamente en una criatura que esté dentro del alcance (posiblemente el portador), los rubíes se convierten en *muros de fuego* que se extienden en línea recta hacia una dirección aleatoria a partir del portador del yelmo, y los ópalos de fuego se convierten en *bolas de fuego* centradas en el portador del yelmo. Los ópalos y el propio yelmo quedan destruidos.

Varía, fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *luz, bola de fuego, rociada prismática, muro de fuego, filo flamígero, detectar muertos vivientes, protección contra la energía*. Precio 125.000 po. Peso 3 lb.

Yelmo de telepatía: el portador puede utilizar *detectar pensamientos* a voluntad. Más aún, puede enviar un mensaje telepático a cualquier persona de la que pueda leer sus pensamientos superficiales (permitiendo una comunicación de dos vías). Una vez al día, el portador del yelmo puede implantar una *sugestión* (de la misma forma que el conjuro, Vol CD 14 niega) junto con su mensaje telepático.

Encantamiento y adivinación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *detectar pensamientos, sugestión*. Precio 27.000 po. Peso 3 lb.

Yelmo de teletransporte: cualquier personaje que lleve este objeto puede realizar un *teleportar* tres veces al día, exactamente igual que si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

Conjuración moderada. NL 9. Fabricar objeto maravilloso, *teleportar*. Precio 73.500 po. Peso 3 lb.

OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos mágicos a veces poseen inteligencia propia. Imbuidos mágicamente con conciencia, estos objetos piensan y sienten de la misma manera que los personajes, y deberían ser tratados como PNJs. Pueden ser muchas cosas para los personajes (un valioso aliado, un temible enemigo o un auténtico fastidio). Los objetos inteligentes tienen aptitudes adicionales y, algunas veces, también poderes extraordinarios y finalidades especiales. Sólo los objetos mágicos permanentes (no los que tienen un sólo uso o cargas) pueden ser inteligentes; esto significa que las pociones, rollos de pergamino y varitas, entre otros objetos, nunca son inteligentes. En general, menos del 1% de objetos mágicos tienen inteligencia. Úsalos con moderación en tu campaña, puesto que requieren más trabajo de parte tanto de los jugadores como del DM.

Los objetos inteligentes puede ser considerados criaturas ya que tienen puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Trátalos como constructos (ver el *Manual de monstruos*). Los objetos inteligentes suelen tener la aptitud de iluminar a su alrededor a voluntad (como las armas mágicas); si no, muchos no verían.

Para ser prácticos, es más fácil dejar a un jugador controlar a un objeto inteligente que posea su personaje (pero consulta 'Objetos contra personajes', más adelante). A diferencia de la mayoría de los objetos mágicos, los objetos inteligentes pueden activar sus propios poderes sin esperar una palabra de mando de su portador. Por ejemplo, una espada inteligente con la aptitud de *círculo mágico contra el mal* podrá activarla incluso si el portador realiza un ataque completo durante ese asalto. Los objetos inteligentes actúan durante el turno de su dueño en el orden de iniciativa.

Las tablas de esta sección deberían usarse para determinar las propiedades de un objeto inteligente: el número de poderes, propiedades infrecuentes, alineamiento y finalidad especial del objeto (si tiene).

El DM debe tomar la decisión de diseñar objetos mágicos infrecuentes de acuerdo con un tema especial y para propósitos específicos de una campaña, usando las tablas como guía e inspiración. Que un poder salga aleatoriamente no implica que deba asignarse. Si piensas que

Tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto

d%	Puntuaciones de caract. mentales		Comunicación	Capacidades Sentidos	Modif. al precio base
01-34	Dos a 12, una a 10	Empatía[1]	Un poder menor	Visión 30' y oído	+1.000 po
35-59	Dos a 13, una a 10	Empatía[1]	Dos poderes menores	Visión 60' y oído	+2.000 po
60-79	Dos a 14, una a 10	Voz[2]	Dos poderes menores	Visión 120' y oído	+4.000 po
80-91	Dos a 15, una a 10	Voz[2]	Tres poderes menores	Visión en la oscuridad 30' y oído	+5.000 po
92-97	Dos a 16, una a 10	Voz[2]	Tres poderes menores	Visión en la oscuridad 60' y oído	+6.000 po
98	Dos a 17, una a 10	Voz, telepatía[3,4]	Tres poderes menores y un poder mayor[6]	Visión en la oscuridad 120' y oído	+9.000 po
99	Dos a 18, una a 10	Voz, telepatía[4,5]	Tres poderes menores y dos poderes mayores[6]	Visión en la oscuridad 120', sentido ciego y oído	+12.000 po
100	Dos a 19, una a 10	Voz, telepatía[4,5]	Cuatro poderes menores y tres poderes mayores[6]	Visión en la oscuridad 120', sentido ciego y oído	+15.000 po

[1] El poseedor siente apremios y a veces emociones procedentes del objeto que le animan, o no, a seguir ciertos cursos de acción.

[2] De igual manera que un personaje, el objeto inteligente habla común más un idioma por cada punto en el bonificador de Inteligencia. Puede comunicarse telepáticamente con el portador.

[3] El objeto también puede leer cualquier idioma que sepa hablar.

[4] El objeto puede utilizar el modo de comunicación que desee, con un uso idiomático igual al de cualquier objeto parlante. Puede comunicarse telepáticamente con el portador.

[5] El objeto puede leer todos los idiomas además de *leer magia*.

[6] El objeto inteligente puede tener una finalidad especial (y el poder dedicado correspondiente) en vez de un poder mayor, si es apropiado.

una combinación es muy rara o demasiado poderosa, simplemente cámbiala o ignórala.

El primer paso para determinar las propiedades de un objeto inteligente aleatorio es determinar sus capacidades generales. Estas se averiguan lanzando un d% y consultando la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto.

Alineamiento de los objetos inteligentes

Cualquier objeto con inteligencia tiene alineamiento. Observa que las armas inteligentes ya tienen alineamiento, bien porque se haya fijado explícitamente o porque se entienda implícitamente (un arma hecha para matar ajenos caóticos difícilmente podría ser caótica; sería legal). Si generas aleatoriamente un arma inteligente, el alineamiento del arma debe encajar con cualquier propiedad especial orientada según el alineamiento que tenga (como en el caso de la aptitud especial "sagrada").

Cualquier personaje cuyo alineamiento no se corresponda con el del objeto (excepto en los casos marcados con los asteriscos en la tabla) obtiene un nivel negativo al coger el objeto. Aunque esto nunca produce una pérdida real de nivel, el nivel negativo permanece durante todo el tiempo que se sujete el objeto, y no puede ser evitado de ninguna manera (ni siquiera mediante conjuros de *restablecimiento*). Este nivel negativo es acumulativo con cualesquiera otros penalizadores que el objeto pudiera imponer sobre portadores inapropiados. Los objetos con puntuaciones de Ego (consulta más adelante) entre 20 y 29 confieren dos niveles negativos. Los que tengan un Ego de 30 o más confieren 3 niveles negativos.

Alineamiento de un objeto inteligente

d%	Alineamiento del objeto
01-05	Caótico bueno
06-15	Caótico neutral*
16-20	Caótico maligno
21-25	Neutral maligno*
26-30	Legal maligno
31-55	Legal bueno
56-60	Legal neutral*
61-80	Neutral bueno*
81-100	Neutral

* El objeto también puede ser usado por un personaje cuyo alineamiento se corresponda con la parte no neutral del alineamiento del objeto (en otras palabras: caótico, maligno, bueno o legal). Así, cualquier personaje caótico (CB, CN, CM) puede usar un objeto con alineamiento caótico neutral.

Idiomas hablados por un objeto

Al igual que un personaje, un objeto inteligente habla común más un idioma por cada punto que tenga en el bonificador de Inteligencia. Escoge los idiomas apropiados, teniendo en cuenta el origen y finalidad de un objeto. Por ejemplo, un arma inteligente drow hablaría probablemente élfico y un arma sagrada podría hablar celestial.

Aptitudes de los objetos inteligentes

La tabla 7–30 determina cuántos poderes menores y mayores tiene un objeto inteligente. Para encontrar los poderes específicos del objeto, elige o tira en la tabla apropiada de entre las siguientes.

Poderes menores de los objetos inteligentes

d%	Poder menor	Modificador al precio base
01-04	El objeto puede *bendecir* a sus aliados 3/día	+1.000 po
06-10	El objeto puede usar *fuego feérico* 3/día	+1.100 po
11-13	El objeto puede lanzar *imagen menor* 1/día	+2.200 po
14-20	El objeto tiene *reloj de la muerte* activo continuamente	+2.700 po
21-25	El objeto puede usar *detectar magia* a voluntad	+3.600 po
26-31	El objeto tiene 10 rangos en Intimidar	+5.000 po
32-33	El objeto tiene 10 rangos en Descifrar escritura	+5.000 po
34-36	El objeto tiene 10 rangos en Saber (elige categoría)	+5.000 po
37-40	El objeto tiene 10 rangos en Buscar	+5.000 po
41-45	El objeto tiene 10 rangos en Avistar	+5.000 po
46-50	El objeto tiene 10 rangos en Escuchar	+5.000 po
51-54	El objeto tiene 10 rangos en Conocimiento de conjuros	+5.000 po
55-60	El objeto tiene 10 rangos en Averiguar intenciones	+5.000 po
61-66	El objeto tiene 10 rangos en Engañar	+5.000 po
67-72	El objeto tiene 10 rangos en Diplomacia	+5.000 po
73-77	El objeto puede lanzar *imagen mayor* 1/día	+5.400 po
78-80	El objeto puede lanzar *oscuridad* 3/día	+6.500 po
81-8	El objeto puede usar *inmovilizar persona* sobre un enemigo 3/día	+6.500 po
84-86	El objeto puede activar *zona de verdad* 3/día	+6.500 po
87-89	El objeto puede usar *atontar monstruo* 3/día	+6.500 po
90-95	El objeto puede usar *localizar objeto* 3/día	+6.500 po
96-100	El objeto puede *curar heridas moderadas* (2d8+3) sobre el portador 3/día	+6.500 po

Todos los poderes funcionan cuando el objeto quiere, aunque los objetos inteligentes suelen seguir los deseos de su poseedor. Activar un poder o concentrarse sobre uno activo es una acción estándar que realiza el objeto.

PODERES MAYORES DE LOS OBJETOS INTELIGENTES

d%	Poder mayor	Modificador al precio base
01-06	El objeto puede detectar un alineamiento opuesto a voluntad	+7.200 po
07-10	El objeto puede *detectar muertos vivientes* a voluntad	+7.200 po
11-13	El objeto puede causar *miedo* a un enemigo a voluntad	+7.200 po
14-18	El objeto puede usar *ancla dimensional* sobre un enemigo 1/día	+10.000 po
19-23	El objeto puede usar *exorcismo* sobre un enemigo 1/día	+10.000 po
24-28	El objeto puede usar *globo menor de invulnerabilidad* 1/día	+10.000 po
29-33	El objeto puede usar *ojo arcano* 1/día	+10.000 po
34-37	El objeto tiene continuamente activo un efecto de *detectar escudriñamiento*	+10.000 po
38-41	El objeto puede crear un *muro de fuego* en un aro centrado en el portador 1/día	+10.000 po
42-45	El objeto puede usar *apagar sobre fuegos* 1/día	+16.000 po
46-50	El objeto tiene un efecto de *situación*, utilizable a voluntad	+11.000 po
51-54	El objeto puede usar *ráfaga de viento* 3/día	+11.000 po
55-59	El objeto puede usar *clarividencia* 3/día	+16.000 po
60-64	El objeto puede crear a voluntad un *círculo mágico contra el alineamiento*	+16.000 po
65-68	El objeto puede usar *acelerar* sobre su poseedor 3/día	+16.000 po
69-73	El objeto puede crear *luz del día* 3/día	+16.000 po
74-76	El objeto puede crear *oscuridad profunda* 3/día	+16.000 po
77-80	El objeto puede usar *purgar la invisibilidad* (alcance 30') 3/día	+16.000 po
81-85	El objeto puede usar *ralentizar* sobre sus enemigos 3/día	+16.000 po
86-91	El objeto puede *localizar criatura* 3/día	+30.000 po
92-97	El objeto puede usar *miedo* contra enemigos 3/día	+30.000 po
98-100	El objeto puede usar *detectar pensamientos* a voluntad	+44.000 po

Si se obtiene dos veces el mismo poder, vuelve a tirar.

OBJETOS CON UNA FINALIDAD ESPECIAL

Los objetos con una finalidad especial son difíciles de llevar en las partidas. Sin embargo, el esfuerzo vale la pena, porque enriquecen mucho una campaña.

FINALIDAD DE UN OBJETO INTELIGENTE

d%	Finalidad
01-20	Vencer/matar a aquellos de alineamiento diametralmente opuesto*
21-30	Vencer/matar a lanzadores de conjuros arcanos (incluyendo los monstruos lanzadores de conjuros y los que usan aptitudes sortílegas)
31-40	Vencer/matar a lanzadores de conjuros divinos (incluyendo deidades y sus servidores)
41-50	Vencer/matar a todos los que no sean lanzadores de conjuros
51-55	Vencer/matar a un tipo particular de criatura (consulta la aptitud especial azote, pág. 224, para las posibles elecciones)
56-60	Vencer/matar a una raza o clase de criatura en particular
61-70	Defender a una raza o clase de criatura en particular
71-80	Vencer/matar a los servidores de una deidad específica
81-90	Defender a los servidores e intereses de una deidad específica
91-95	Vencer/matar a todo el mundo (que no sea el objeto o el portador)
96-100	A elección del DM o del personaje

* La versión neutral (N) de este objeto es preservar el equilibrio mediante la derrota o muerte de seres poderosos con alineamientos extremos (LB, LM, CB, CM).

Finalidad

La finalidad de un objeto debe adecuarse a la clase y alineamiento del mismo, y siempre debería razonarse. Una finalidad como "vencer/matar a lanzadores de conjuros arcanos" no implica que la espada obligue al portador a dar muerte a cualquier mago que vea. Tampoco supone que la espada crea que es posible matar a todo mago, hechicero y bardo del mundo: es más bien que el objeto odia a los lanzadores de conjuros arcanos y quisiera atraer la ruina sobre el grupo de magos locales, así como acabar con el gobierno de una reina hechicera de alguna tierra vecina. De la misma forma, una finalidad del tipo "defender a los elfos" no implica que si el portador es un elfo, sólo quiera ayudarse a sí mismo: el objeto quiere ser usado para apoyar la causa de los elfos, aplastando a sus enemigos y ayudando a sus líderes. Por contra, una finalidad que sea "vencer/matar a todo el mundo" no sólo es autopreservación, implica que el objeto no descansará (ni dejará descansar a su portador) hasta situarse a sí mismo por encima de todos los demás. Un objetivo algo arrogante (y seguramente irreal).

PODER DEDICADO

Un poder dedicado funciona sólo cuando el objeto persigue su finalidad especial. Esto siempre se determina bajo el punto de vista del objeto. Debería ser siempre fácil y directo saber si el fin justifica los medios. Esto es lo mismo que decir que, si el razonamiento de un jugador sobre si una acción en particular sirve a la finalidad del objeto o no, no parece creíble, entonces el objeto no la permitirá. A diferencia de otros poderes, un objeto inteligente puede negarse a usar su poder dedicado incluso si el dueño le domina (ver 'Objetos contra personajes', más adelante).

PODERES DEDICADOS DE UN OBJETO INTELIGENTE

d%	Poder dedicado	Modificador al precio base
01-06	El objeto puede usar *tormenta de hielo*	+50.000 po
07-12	El objeto puede usar *confusión*	+50.000 po
13-17	El objeto puede usar *asesino fantasmal*	+50.000 po
18-24	El objeto puede usar *desesperación aplastante*	+50.000 po
25-31	El objeto puede usar *puerta dimensional* sobre sí mismo y el portador	+50.000 po
32-36	El objeto puede usar *contagio* (intensificado a 4.º nivel) como ataque de toque	+56.000 po
37-43	El objeto puede usar *veneno* (intensificado a 4.º nivel) como ataque de toque	+56.000 po
44-50	El objeto puede usar *contacto herrumbroso* como ataque de toque	+56.000 po
51-56	El objeto puede lanzar 10d6 *rayos relampagueantes*	+60.000 po
57-62	El objeto puede lanzar 10d6 *bolas de fuego*	+60.000 po
63-68	El portador obtiene un bonificador de suerte +2 a los ataques, salvaciones y pruebas	+80.000 po
69-74	El objeto puede *infligir heridas leves en grupo*	+81.000 po
75-81	El objeto puede usar *canción de discordia*	+81.000 po
82-87	El objeto puede usar *ojos fisgones*	+81.000 po
88-92	El objeto puede lanzar 15d6 *alaridos mayores* 3/día	+130.000 po
93-98	El objeto puede usar *olas de agotamiento*	+164.000 po
99-100	El objeto puede usar *resurrección verdadera* sobre el portador, una vez al mes	+200.000 po

EGO DE UN OBJETO

El Ego representa una medida del poder total y de la fuerza de personalidad un objeto que posee. Sólo después de que todos los demás aspectos de un objeto hayan sido generados y anotados se podrá determinar su puntuación de Ego. El Ego es un factor importante para determinar el dominio del objeto sobre el personaje, tal como se detalla a continuación:

EGO DE UN OBJETO

Atributo del objeto	Puntos de Ego
Cada +1 de bonificador de mejora del objeto	1
Cada bonificador de +1 en las aptitudes especiales	1
Cada poder menor	1
Cada poder mayor	2
Finalidad especial (y poder dedicado)	4
Aptitud telepática	1
Aptitud de leer idiomas	1
Aptitud de *leer magia*	1
Cada bonificador de +1 a la Inteligencia	1
Cada bonificador de +1 a la Sabiduría	1
Cada bonificador de +1 al Carisma	1

De esta manera, una *espada corta* +2 (2 puntos de Ego) con una puntuación de Inteligencia de 10 (sin puntos), puntuación de Sabiduría de 12 (1 punto de Ego) y una puntuación de Carisma de 12 (1 punto), más el poder menor de *detectar magia* (1 punto) posee una puntuación de Ego de 5.

Por el contrario, imagina una *espada larga +1 danzante* (6 puntos, 2 por el bonificador de mejora de +2 y 4 porque danzante equivale a un bonificador +4 [ver tabla 7-14: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo]) con una puntuación de Inteligencia de 10 (sin puntos), Sabiduría 18 (4 puntos), y Carisma 18 (4 puntos). Suma los poderes menores de *reloj de la muerte*, 10 rangos en Intimidar, y *oscuridad* (3 puntos), el poder mayor de *miedo* (2 puntos) y el propósito especial de matar lanzadores de conjuros (4 puntos). Incluye también el hecho de que el arma es telepática (1 punto) y lee idiomas (1 punto), y la espada tendrá una puntuación de Ego de 25.

OBJETOS CONTRA PERSONAJES

Cuando un objeto tiene su propio Ego, también tiene voluntad propia y es, por supuesto, totalmente fiel a su alineamiento. Si el personaje que posee el objeto no sigue exactamente las características del alineamiento o la finalidad especial del objeto, se produce un conflicto de personalidad: el objeto contra el personaje. De igual manera, cualquier objeto con una puntuación de Ego de 20 o más siempre se considera superior a cualquier personaje y si el poseedor no siempre está de acuerdo con el objeto, se produce un conflicto de personalidades.

Cuando hay un conflicto de personalidades, el poseedor debe hacer un TS de Voluntad (CD = Ego del objeto). Si el poseedor tiene éxito, domina. Si falla, domina el objeto. La dominación permanece durante un día o hasta que ocurra una situación crítica (como una gran batalla, una seria amenaza al objeto o al personaje o cosas por el estilo; a discreción del DM). Si el objeto es el que domina, se resiste a los deseos del personaje y demanda algún tipo de concesión parecida a las siguientes:

- Separarse de asociados u objetos cuyo alineamiento o personalidad sean desagradables para el objeto.
- El personaje tiene que despojarse de todos los demás objetos u objetos mágicos de un cierto tipo.
- Obediencia del personaje al objeto de manera que el objeto pueda dirigir sus movimientos de acuerdo con sus propósitos.
- Persecución y muerte inmediatas de criaturas odiosas para el objeto.
- Protecciones mágicas y mecanismos para proteger el objeto de toda molestia cuando no esté en uso.
- Que el personaje lleve el objeto consigo en toda ocasión.
- Que el personaje ceda el objeto a un poseedor más adecuado, debido a diferencias de alineamiento o conducta.

En circunstancias extremas, el objeto puede tomar medidas más contundentes:

- Obligar al poseedor al combate.
- Negarse a golpear adversarios.
- Golpear a su portador o asociados.
- Forzar a su poseedor a rendirse a un oponente.
- Soltarse de la mano del personaje.

Naturalmente, tales acciones no suelen ocurrir cuando reina la armonía entre los alineamientos del personaje y el objeto, o cuando sus finalidades y personalidades encajan bastante bien. Incluso así, un objeto podría desear que le poseyera un personaje inferior para poderle dar ordenes más fácilmente, o un personaje de mayor nivel para poder conseguir más fácilmente sus objetivos.

Todos los objetos mágicos con personalidad desean jugar un rol importante en cualquier actividad que se produzca, sobre todo en el combate. Este tipo de objetos suelen rivalizar entre sí, incluso si son del mismo alineamiento. Ningún objeto inteligente quiere compartir a su portador con otros. Un objeto inteligente se da cuenta de la presencia de cualquier otro objeto inteligente a menos de 60' y la mayoría de ellos intentan hacer todo lo posible para engañar o distraer al portador para que ignore o destruya al rival. Desde luego, el alineamiento podría cambiar este tipo de comportamiento. Una *vengadora sagrada* seguro que no permitiría la destrucción de otro objeto legal bueno y podría incitar su búsqueda, incluso a riesgo de tener que enfrentarse con situaciones peligrosas para conseguirlo.

Los objetos con personalidad nunca están totalmente controlados o silenciados por los personajes que los poseen, aunque nunca puedan controlar con éxito a sus poseedores. Pueden no tener poder para conseguir sus peticiones pero nunca se rinden y continúan expresando sus deseos y demandas. Incluso una humilde arma +1 de naturaleza inusual puede ser una pesada y una quejica, denigrando sus propias aptitudes y pidiendo todo el rato al personaje que le de una oportunidad de romperse a sí misma contra algún enemigo odiado.

Nota: deberías asumir la personalidad del objeto de la misma manera que con cualquier PNJ. Consulta la tabla 4–24: cien rasgos, en la pág. 128, para sacar ideas sobre rasgos personales que hagan que la idiosincrasia de un objeto inteligente sea memorable.

EJEMPLOS DE OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos que se presentan a continuación pueden encajar directamente en la mayoría de las campañas, pero puedes ajustarlos cambiando su alineamiento, personalidad e incluso sus aptitudes donde sea necesario, para que se adecuen a los detalles particulares de tu campaña, su historia o sus personajes.

Acrola, diente vigilante de Ashardalon: *daga +5 afilada*; AL CB; Int 10, Sab 18, Car 18; voz, telepatía, visión en la oscuridad 120', sentido ciego, y oído; Puntuación de Ego 22.

Poderes menores: zona de verdad 3/día, el objeto tiene 10 rangos en Escuchar (modificador total +14) y Avistar (modificador total +14).

Poderes mayores: clarividencia 3/día, *ralentizar* 3/día.

Personalidad: los bardos cuentan que un diente arrancado del cuerpo vivo del terrible dragón Ashardalon empezó a tener mente y voluntad propias. El relato puede que parezca extraño, pues los objetivos del largo cuchillo no se parecen en nada a los del temible dragón. Esta daga infatigable y bienintencionada ha adoptado como causa personal la de proteger a los débiles y a los indefensos. Acrola suele usar su poder de *clarividencia* para explorar zonas en las que haya problemas o maldad, y entonces empuja a su portador al combate.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*. Precio 132.802 po.

Bosk, el filo poético: *espada larga +2*; AL N; Int 14, Sab 14, Car 10; voz, visión 30', y oído; Puntuación de Ego 8.

Poderes menores: bendición 3/día, *inmovilizar persona* 3/día.

Personalidad: creada por un mago que experimentaba con la sensitividad, Bosk fue más tarde vendida por su creador y ha cambiado de manos muchas veces.

Siempre está dispuesta a ofrecer su opinión, consejos, una historia o incluso un poema de su propia creación, y nunca ha encontrado a un dueño que fuera su alma gemela, aunque tal vez un espadachín sordo sería el más adecuado.

Adivinación moderada. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *conocimiento de leyendas*. Precio 15.815 po.

Iquel: *arco largo compuesto sagrado +2*; AL NB; Int 17, Sab 10, Car 17; voz, telepatía, visión en la oscuridad 120', sentido ciego, y oído; Puntuación de Ego 16.

Poderes menores: atontar monstruo 3/día, *fuego feérico* 3/día, *localizar objeto* 3/día.

Poderes mayores: globo menor de invulnerabilidad 1/día.

Personalidad: compañero leal y de confianza del héroe Iquel, este arco antiguamente sin nombre adoptó el de su primer portador después de su heroica batalla contra un bálor. Desde entonces, Iquel ha buscado a un portador que esté a la altura de sus elevados valores morales: un arquero de valía entregado a la causa del bien. A pesar de su devoción por las fuerzas del bien en el mundo, Iquel disfruta de las conversaciones ocasionales, el descanso y el trato delicado.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*) [buena]. NL 17. Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo* o *milagro*. Precio 66.600 po.

Jomnoth, Arrasagigantes: *hacha de guerra enana azote de gigantes +3*; AL LB; Int 10, Sab 14, Car 14; voz, visión 120', y oído; Puntuación de Ego 14.

Poderes menores: curar heridas moderadas 3/día, *detectar* magia a voluntad.

Finalidad especial: derrotar/matar gigantes.

Poder dedicado: canción de discordia.

Personalidad: forjada por un herrero enano que murió hace mucho tiempo, Jomnoth, también conocida como Arrasagigantes, data de una era de invasiones de gigantes. El éxito del hacha de guerra es incuestionable, pues cuando se presenta la ocasión un sólo héroe enano puede fulminar a gran número de gigantes desconcertados y abrumados. Una voluntad estoica pero enérgica se ha reencarnado dentro de su filo. Jomnoth habla poco, y no se siente inclinada a dar consejos o a llevar la contraria a su portador excepto bajo las circunstancias más extremas. Mientras el portador esté dispuesto a arrasar hasta el fondo las guaridas y fortalezas de la raza gigante, el hacha nunca le pondrá objeciones.

Conjuración fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo* I. Precio 176.430 po.

Vesac, la impostora: *hoja de la suerte*; AL NM; Int 16, Sab 10, Car 16; voz, visión en la oscuridad 60', y oído; Puntuación de Ego 15.

Poderes menores: imagen menor 1/día, *imagen mayor* 1/día.

Personalidad: Vesac, una hoja poderosa y egoísta, ha servido como arma a decenas de tiranos insignificantes y aspirantes a conquistador. El atractivo de sus poderosos tres *deseos* llama la atención a quien desea obtener poder, riquezas, o poner en marcha sus planes ocultos. No obstante, Vesac sólo está interesada en extender los relatos de su propia leyenda. A pesar de haber tenido muchos portadores a lo largo de las eras, continúa atesorando sus *deseos*, engañando frecuentemente a sus portadores (usando sus poderes de ilusión) para hacerles creer que sus deseos se han visto cumplidos.

Evocación fuerte (si se usa *milagro*). NL 17. Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo* o *milagro*. Precio 80.780 po + 5.718 PX.

Zax, capa de reyes: *capa de Carisma +6*; AL LN; Int 10, Sab 14, Car 14; voz, visión en la oscuridad 120', y oído; Puntuación de Ego 5.

Poderes menores: zona de verdad 3/día, el objeto tiene 10 rangos en Diplomacia (modificador total +12) y 10 rangos en Saber (historia) (modificador total +10).

Personalidad: esta capa mágica ha proporcionado consejos a las cortes reales generación tras generación, no sólo para resolver disputas, sino también con respecto a las manías de los líderes pasados. Zax, tal como siempre se ha conocido a esta capa, es una prenda de aspecto delicado hecha de pieles. Como la mayoría de los gobernantes, Zax se ha vuelto algo seria y distante a lo largo de los años, aunque su Ego nunca ha sido lo bastante potente como para dominar a su portador.

Conjuración moderada. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *esplendor de águila*. Precio 56.500 po.

OBJETOS MALDITOS

En el proceso de fabricación de un objeto mágico, han de tenerse en cuenta tal cantidad de factores delicados que a veces las cosas no van como debieran. Estos pequeños errores son a menudo muy aparentes y se descubren de inmediato. Algunas veces, sin embargo, son más sutiles y no emergen hasta días, meses o incluso años más tarde.

Otros factores también pueden hacer que un objeto mágico se estropee; cosas que no son en absoluto culpa del creador. Las fuerzas del caos y la entropía general pueden hacer que la magia se debilite o se corrompa. El tiempo corroe todas las cosas (incluso la magia). Una larga exposición a poderosas fuerzas mágicas, portales a otros planos o incluso la proximidad de otros objetos mágicos o criaturas pueden alterar un objeto mágico de una manera peligrosa.

Finalmente, los objetos con efectos impredecibles o malditos pueden ser creados debido a las tortuosas intenciones de lanzadores de conjuros maliciosos, caóticos o simplemente locos. Éstos son los objetos malditos más peligrosos.

Los objetos malditos son objetos mágicos con algún tipo de impacto potencialmente negativo. Algunas veces no hay duda de que son malos para el usuario, otras sólo son molestos. Ocasionalmente mezclan lo bueno con lo malo, forzando a los personajes a realizar elecciones difíciles. Si quieres incluir la probabilidad de que existan objetos malditos en tu juego, determina el tesoro aleatoriamente de la manera habitual. Cuando salga un objeto mágico, sin embargo, haz una segunda tirada d% secreta. Con un resultado de 01-05, el objeto generado está de alguna manera maldito. Para determinar de qué forma está maldito, consulta la tabla siguiente:

MALDICIONES COMUNES DE LOS OBJETOS MALDITOS

d%	Maldición
01-15	Engañoso
16-35	Efecto u objetivo opuesto
36-45	Funcionamiento intermitente
46-60	Requisito
61-75	Inconveniente
76-90	Efecto completamente diferente
91-100	Sustitúyelo por un objeto maldito específico

Engañoso: el usuario cree que el objeto es lo que aparenta ser, aunque realmente no tiene más poder mágico que el del engaño. El usuario se ve condicionado mentalmente a creer que el objeto funciona (haciéndole invisible, emitiendo *rayos relampagueantes* o lo que sea) y no puede ser convencido de lo contrario sin la ayuda de *quitar maldición*.

Efecto u objetivo opuesto: estos objetos malditos funcionan mal porque, o hacen justo lo contrario de lo que el creador pretendía, o tienen como objetivo el usuario en lugar de cualquier otro. Por ejemplo, unos *ojos hechizadores* que tengan el efecto opuesto enfurecen a los objetivos más que hechizarlos. Un *bastón de curación* infligirá heridas. Unos *ojos petrificantes* convertirán a su portador en piedra. Una flecha mágica se desviará para impactar al arquero. Lo que hay que tener en cuenta es que estos objetos no son siempre malos para el que los tiene: una *varita de rayos relampagueantes* que cure en vez de dañar puede ser usada como un potente objeto de curación.

Entre los efectos opuestos de los objetos se han de incluir las armas que impongan penalizadores a las tiradas de ataque y daño en vez de bonificadores. De igual manera que un personaje no tiene necesariamente que saber de forma inmediata cuál es el bonificador de mejora de un objeto mágico bueno, tampoco debería saber inmediatamente que el arma está maldita. Una vez que lo sabe, sin embargo, el objeto puede ser descartado a menos que tenga algún tipo de encantamiento que obligue al portador a guardarlo y usarlo. En tales casos, un conjuro de *quitar maldición* suele ser necesario para librarse de este tipo de objetos.

Funcionamiento intermitente: las tres variedades de objetos con funcionamiento intermitente funcionan perfectamente de acuerdo con su descripción, aunque no siempre. Los tres tipos de objetos son los poco fiables, los dependientes y los incontrolados.

Poco fiables: cada vez que el objeto es activado, hay una probabilidad de un 5% (un resultado de 01-05 en un d%) de que no funcione. A opción del DM, la probabilidad de fallo puede ser alterada a la cifra que desee entre un 1 y un 10%, dependiendo del objeto y de la campaña.

Dependientes: el objeto sólo funciona en ciertas situaciones. Para determinar cuál es esa situación, o la eliges o tiras en la siguiente tabla.

d%	Situación
01-03	Temperatura por debajo del punto de congelación
04-05	Temperatura por encima del punto de congelación
06-10	Durante el día
11-15	Durante la noche
16-20	Bajo la luz solar
21-25	Sin luz solar
26-34	Bajo el agua
35-37	Fuera del agua
38-45	Bajo tierra
46-55	En la superficie (tierra)
56-60	A menos de 10' de un tipo de criatura aleatoria
61-64	A menos de 10' de una raza o clase de criatura aleatorias
65-72	A menos de 10' de un lanzador de conjuros arcano
73-80	A menos de 10' de un lanzador de conjuros divino
81-85	En las manos de un no lanzador de conjuros
86-90	En las manos de un lanzador de conjuros
91-95	En las manos de una criatura de un alineamiento particular
96	En las manos de una criatura de un sexo en particular
97-99	En días no sagrados o durante unos fenómenos astrológicos particulares
100	A más de 100 millas de un sitio en particular

Incontrolados: un objeto incontrolado se activa ocasionalmente, en un momento al azar. Lanza un d% cada día. Con un resultado de 01-05 (o cualquier rango que el DM estime apropiado), el objeto se activa en algún momento del día. Los resultados varían entre lo gracioso, como cuando el portador de un *anillo de invisibilidad* desaparece de repente justo en medio de un regateo en el mercado, y lo desastroso, como cuando el portador de una *varita de bolas de fuego* la descarga en medio de sus amigos... esto... ex amigos.

Requisito: en cierto sentido, una palabra de mando es un requisito. Sin embargo, algunos objetos tienen requisitos mucho más estrictos a la hora de funcionar. Para hacer que el objeto funcione, una (o más) de las siguientes condiciones deben ser satisfechas:

- El personaje debe comer el doble de lo normal.
- El personaje debe dormir el doble de lo normal.
- El personaje debe llevar a cabo una misión especial (sólo una vez y el objeto funcionará normalmente a partir de entonces).
- El personaje debe sacrificar (destruir) cosas de valor por un total de 100 po cada día.
- El personaje debe sacrificar (destruir) cosas de valor por un total de 2.000 po cada semana.
- El personaje debe jurar lealtad a un noble en particular o a su familia.
- El personaje debe desprenderse de sus otros objetos mágicos.
- El personaje debe adorar a una deidad en particular.
- El personaje debe cambiar su nombre por uno específico (el objeto sólo funciona para personajes con ese nombre).
- El personaje debe adoptar una clase concreta a la primera oportunidad (en el caso de que no fuera ya de esa clase).
- El personaje debe tener un número mínimo de rangos en una habilidad en particular.
- El personaje debe sacrificar alguna parte de su energía vital (2 puntos de Constitución) una vez. Si el personaje consigue recuperar esos puntos (como con un *restablecimiento*), el objeto deja de funcionar (el objeto no deja de funcionar si el personaje consigue el incremento a su Constitución mediante una subida de nivel, un *deseo* o el uso de un objeto mágico).
- El objeto debe ser purificado con agua bendita cada día.
- El objeto debe usarse para matar a una criatura viva cada día.
- El objeto debe ser bañado en lava volcánica una vez al mes.
- El objeto debe usarse al menos una vez al día, o nunca más funcionará para su poseedor actual.
- El objeto debe derramar sangre al blandirse (sólo las armas). No se puede dar ni intercambiar por otra arma hasta que haya propinado un golpe con éxito.
- Un conjuro en particular ha de ser lanzado sobre el objeto cada día (como *bendecir*, *expiación* o *animar objetos*).

Los requisitos son tan dependientes de su posible adecuación al objeto que nunca deberían ser determinados aleatoriamente. Un objeto con un requisito, y que a la vez sea también un objeto inteligente suele imponer el requisito mediante su personalidad. Si el requerimiento no es satisfecho, el objeto deja de funcionar. Si es satisfecho, suele funcionar durante un día antes de que el requisito tenga que ser cumplido nuevamente (aunque algunos requisitos pueden ser también de una sola vez, otros mensuales e incluso algunos continuos).

Inconveniente: los objetos con inconvenientes suelen ser beneficiosos para su poseedor (por ejemplo, un arma con un bonificador de mejora sigue beneficiando a su portador en un combate), pero también conllevan algún aspecto negativo. Se podría pensar que son objetos "de toma y daca". Aunque algunos inconvenientes tienen lugar sólo cuando el objeto se utiliza (o se sujeta, en el caso de algunos objetos como las armas), por lo general el inconveniente permanece con el personaje durante todo el tiempo que lo posea.

Tira en la tabla siguiente para generar un inconveniente que (a no ser que se indique otra cosa) se mantiene en efecto durante todo el tiempo que el objeto esté en posesión del personaje:

d%	Inconveniente
01-04	El cabello del personaje crece 1" (sólo sucede una vez).
05-09	El personaje o se encoge 1/2" (un resultado de 01-50 en un d%) o crece en la misma proporción (un resultado de 51-100). Sólo sucede una vez.
10-13	La temperatura alrededor del objeto es 10°F [5°C] más fría de lo normal.
14-17	La temperatura alrededor del objeto es 10°F [5°C] más caliente de lo normal.
18-21	El color de los cabellos del personaje cambia.
22-25	El color de la piel del personaje cambia.
26-29	El personaje lleva una nueva marca identificativa (tatuaje, brillo extraño, etc.)
30-32	El sexo del personaje cambia.
33-34	La raza o especie del personaje cambia.
35	El personaje se ve afligido por una enfermedad aleatoria que no se puede curar.
36-39	El objeto emite continuamente un sonido molesto (gemidos, lloriqueos, aullidos, maldiciones, insultos).
40	El objeto parece ridículo (de un color chillón, forma tonta, brilla con luz de color rosa brillante, etc.).
41-45	El personaje se vuelve muy posesivo con respecto al objeto.
46-49	El personaje se comporta de forma paranoica ante la posibilidad de que el objeto se pierda o reciba algún daño.
50-51	El alineamiento del personaje cambia.
52-54	El personaje debe atacar a la criatura más próxima (probabilidad diaria del 5% [un resultado de 01-05 en un d%]).
55-57	El personaje queda aturdido durante 1d4 asaltos al acabar de funcionar el objeto (o, aleatoriamente, 1/día).
58-60	La visión del personaje se torna borrosa (penalizador -2 a los ataques, salvaciones y pruebas de habilidades que requieran visión).
61-64	El personaje obtiene un nivel negativo.
65	El personaje obtiene dos niveles negativos.
66-70	El personaje debe hacer una salvación de Voluntad cada día o sufre 1 punto de daño de Inteligencia.
71-75	El personaje debe hacer una salvación de Voluntad cada día o sufre 1 punto de daño de Sabiduría.
76-80	El personaje debe hacer una salvación de Voluntad cada día o sufre 1 punto de daño de Carisma.
81-85	El personaje debe hacer una salvación de Fortaleza cada día o sufre 1 punto de daño de Constitución.
86-90	El personaje debe hacer una salvación de Fortaleza cada día o sufre 1 punto de daño de Fuerza.
91-95	El personaje debe hacer una salvación de Fortaleza cada día o sufre 1 punto de daño de Destreza.
96	El personaje es polimorfado en una criatura específica (probabilidad diaria del 5% [un resultado de 01-05 en un d%]).
97	El personaje no puede lanzar conjuros arcanos.
98	El personaje no puede lanzar conjuros divinos.
99	El personaje no puede lanzar ningún tipo de conjuro.
100	A elección del DM: el DM, o escoge uno de los anteriores que piense es apropiado, o crea un inconveniente específico para ese objeto.

Efecto completamente diferente: el DM debería escoger un efecto negativo para el objeto, quizás usando como ejemplos los objetos malditos específicos (consulta más adelante). El objeto debería aparentar ser el objeto que fue determinado en primera instancia, pero en algún momento se revela como un objeto con propiedades distintas.

OBJETOS MALDITOS ESPECÍFICOS

Los objetos de la tabla 7–31: objetos malditos específicos, se muestran como ejemplos de objetos malditos. Se les han dado prerrequisitos de creación, por si alguien tuviera la intención de crearlos (aunque éste no tiene por qué ser el origen del objeto si así lo eliges). Hay, sin embargo, en dos excepciones: la *bola de cristal hipnótica* y la *bolsa devoradora* no pueden ser creadas por ningún medio conocido. La *bolsa devoradora* es una criatura y la *bola de cristal hipnótica* es la herramienta de PNJs poderosos como, por ejemplo, los liches.

Un sencillo *detectar magia* detecta un aura y una fuerza engañosas, indicando a menudo que es algún tipo similar de objeto normal.

TABLA 7–31: OBJETOS MALDITOS ESPECÍFICOS

d%	Objeto	Precio de mercado
01-05	*Incienso de obsesión*	200 po
06-15	*Anillo de torpeza*	500 po
16-20	*Amuleto de localización ineludible*	1.000 po
21-25	*Piedra pesada*	1.000 po
26-30	*Brazales de indefensión*	1.200 po
31-35	*Guanteletes de pifia*	1.300 po
36-40	*Espada –2 maldita*	1.500 po
41-43	*Armadura de furia*	1.600 po
44-46	*Medallón de proyección del pensamiento*	1.800 po
47-52	*Frasco de maldiciones*	2.100 po
53-54	*Polvo de estornudar y atragantarse*	2.400 po
55	*Yelmo de alineamiento opuesto*	4.000 po
56-60	*Poción de veneno*	5.000 po
61	*Escoba de ataque animado*	5.200 po
62-63	*Túnica de la impotencia*	5.500 po
64	*Grimorio de la necedad*	6.000 po
65-68	*Lanza traidora maldita*	7.500 po
69-70	*Armadura atraeflechas*	9.000 po
71-72	*Red enredadora*	10.000 po
73-75	*Bolsa devoradora*	-
76-80	*Maza sangrienta*	16.000 po
81-85	*Túnica de las sabandijas*	16.500 po
86-88	*Presea de nefasta putrefacción*	17.000 po
89-92	*Espada bersérker*	17.500 po
93-96	*Botas danzantes*	30.000 po
97	*Bola de cristal hipnótica*	-
98	*Collar estrangulador*	60.000 po
99	*Capa venenosa*	62.000 po
100	*Escarabeo de la muerte*	80.000 po

Un conjuro de *identificar* sólo tiene un 1% de posibilidades por nivel de lanzador de revelar las auténticas propiedades de un objeto maldito, incluyendo el hecho de estar maldito. *Analizar esencia mágica* revela la auténtica naturaleza del objeto maldito.

Amuleto de localización ineludible: este objeto suele llevarse colgado de una cadena o como broche. Aparenta servir, bajo inspección mágica, para evitar la localización, el escudriñamiento (visión mediante una *bola de cristal* y cosas por el estilo) o la detección o la influencia mediante *detectar pensamientos* o telepatía. Parece ser un *amuleto contra detección y localización*, y en realidad impone al portador un penalizador -10 en todas las salvaciones contra conjuros de adivinación.

Abjuración moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*. Precio 1.000 po.

Anillo de torpeza: este anillo funciona exactamente igual que un *anillo de caída de pluma*. Sin embargo, también hace al portador muy torpe. Sufre un penalizador –4 a la Destreza y tiene una probabilidad de un 20% de fallo de conjuro para todos los conjuros arcanos que requieran un componente somático. Nota: esta probabilidad de fallo de conjuro se apila con cualquier otra probabilidad de fallo de conjuro arcano.

Transmutación fuerte. NL 15; Forjar anillo, *caída de pluma*, *lanzar maldición*. Precio 500 po.

Armadura atraeflechas: el análisis mágico indica que esta armadura es una *armadura completa +3* normal. Sin embargo, está maldita. Funciona normalmente en lo referente a ataques cuerpo a cuerpo, pero también sirve para atraer las armas a distancia. El portador sufre un penalizador -15 a la CA contra cualquier ataque de un arma a distancia. La verdadera naturaleza de la armadura no se revela hasta que alguien dispara sobre ella en serio, no bastan los experimentos sencillos (tirar piedras, por ejemplo).

Abjuración fuerte. NL 16. Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar maldición*. Precio 9.000 po.

Armadura de furia: esta armadura es similar en apariencia a una *armadura de mando* y funciona como una *armadura completa +1*. Sin embargo, cuando es llevada, hace que el personaje sufra un penalizador -4 al Carisma. Todas las criaturas malintencionadas a menos de 300' tienen un bonificador +1 de moral a sus ataques contra él. El efecto no es percibido por el portador o aquellos afectados; en otras palabras, el portador no se da cuenta inmediatamente que llevar la armadura es la causa de sus problemas, ni los enemigos entienden la razón de su profunda animosidad.

Nigromancia fuerte. NL 16. Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar maldición*. Precio 1.600 po.

Bola de cristal hipnótica: este objeto maldito es indistinguible de una *bola de cristal* normal. Sin embargo, cualquiera que intente utilizar el objeto de escudriñamiento queda fascinado durante 1d6 minutos y una *sugestión* telepática queda implantada en su mente (Voluntad niega a CD 19).

El usuario del objeto cree ver la criatura o escena deseada, pero realmente está bajo la influencia de un mago poderoso, un liche o incluso de algún poder o ser de otro plano (el DM debería escoger al controlador que mejor se adapte a su campaña). Cada uso posterior hace que el observador de la *bola de cristal hipnótica* caiga más y más bajo la influencia del controlador, como sirviente o como instrumento. El DM decide si concluir el proceso inmediata o gradualmente, de acuerdo con las condiciones y circunstancias que envuelvan el descubrimiento de la *bola de cristal hipnótica* y al personaje que la descubra. Date cuenta que durante todo ese tiempo, el usuario no se da cuenta de que está subyugado.

Adivinación moderada. NL 17; es un artefacto menor y no puede ser creado. Precio n/a.

Bolsa devoradora: esta bolsa aparenta ser un saco ordinario. La detección en busca de propiedades mágicas indica que se trata de una *bolsa de contención*. La bolsa es, sin embargo, el escondrijo utilizado por una criatura extradimensional; de hecho, es uno de sus orificios de alimentación.

Cualquier sustancia de naturaleza animal o vegetal es susceptible de "ser engullida", si se introduce en el saco. Existe una probabilidad del 90% de que la *bolsa devoradora* ignore una intrusión inicial, pero en cualquier momento posterior en la que perciba carne viva en su interior (como cuando alguien meta la mano en su interior para sacar algo), hay una probabilidad del 60% de que se cierre alrededor del miembro transgresor e intente in-

TRAS EL TELÓN: SITUAR OBJETOS MALDITOS EN TU PARTIDA

Algunos DMs deciden no utilizar objetos malditos porque complican el proceso de descubrimiento, ya que todo el mundo se pone nervioso con la idea de utilizar un nuevo objeto mágico. Otros DMs los incluyen debido a una variante del mismo razonamiento: descubrir nuevos objetos mágicos se hace más excitante, porque siempre hay una mínima posibilidad de peligro.

Los objetos con requisitos e inconvenientes obligan a los jugadores a tomar decisiones difíciles, lo que puede llevar a interesantes oportunidades de interpretación: "¿Quiero tener la *lanza traidora* aunque de vez en cuando me ataque a mí?"

No des una gran cantidad de objetos mágicos de los cuales los personajes no puedan desprenderse (eso sólo se convierte en una molestia para los jugadores). Mientras que algunos objetos malditos están pensados para incordiar un poco, demasiadas molestias pueden hacer que desaparezca la diversión de la partida.

Una vez que un jugador ha averiguado que su personaje tiene un objeto maldito, la mayor parte de las veces simplemente debería ser capaz de desprenderse de él.

Y por supuesto, algunos objetos malditos no son realmente tan malos. El *polvo de estornudar y atragantarse*, una vez identificado, puede ser un arma potente. Algunos jugadores, que identifican objetos malditos por lo que realmente son, intentarán pensar algún uso para ellos. Algunos DMs suponen que los jugadores se desprenden automáticamente de los objetos malditos, lo que no siempre es cierto. Supón que la mayoría lo hará, pero no coartes la creatividad de aquellos que piensen algún uso ingenioso para un objeto maldito.

Algunos de los objetos que aparecen en las tablas de objetos mágicos normales tienen inconvenientes o limitaciones. No se citan en esta sección porque, o el objeto sigue siendo tan bueno que nadie se lo pensaría dos veces a la hora de usarlo, o es demasiado interesante como para excluirlo automáticamente de una campaña, incluso una en la que no se empleen los objetos malditos.

troducir a toda la víctima en su interior. La bolsa tiene un bonificador +8 en las pruebas de presa realizadas para atraer a alguien hacia el interior.

La bolsa irradia magia y puede contener hasta 30' cúbicos de materia. Actúa como una *bolsa de contención tipo I*, pero cada hora tiene una probabilidad acumulativa de un 5% de engullir los contenidos y después escupir los restos a algún no espacio o a otro plano. Las criaturas introducidas en su interior son consumidas en 1 asalto. La bolsa destruye el cuerpo de la víctima e impide cualquier forma de revivir o resucitar que requiera parte del cadáver. Hay un 50% de posibilidades de que un conjuro de *deseo, milagro o resurrección verdadera* pueda devolver la vida a la víctima devorada. Haz una prueba por cada criatura destruida. Si la prueba falla, no se puede devolver la vida a la criatura mediante la magia de los mortales.

Conjuración moderada. NL 17. Es un artefacto menor y no puede ser creado. Precio n/a.

Botas danzantes: estas botas funcionan inicialmente como una de las otras clases de botas mágicas (a opción del DM)., pero cuando el portador está en combate cuerpo a cuerpo (o huye de él), las *botas danzantes* entorpecen su movimiento, haciendo que se comporte como si le hubieran lanzado un *baile irresistible de Otto*. Sólo un *quitar maldición* permite quitarse las botas una vez que se ha revelado su verdadera naturaleza.

Encantamiento fuerte. NL 16. Fabricar objeto maravilloso, *baile irresistible de Otto*. Precio 30.000 po.

Brazales de indefensión: aparentan ser unos *brazales de armadura +5* y realmente funcionan como tales hasta que el portador es atacado por un enemigo con un VD igual o mayor que su nivel. A partir de ese momento, los brazales infligen un penalizador –5 a la CA. Una vez que la maldición ha sido activada, los *brazales de indefensión* sólo pueden ser quitados mediante un conjuro de *quitar maldición*.

Conjuración moderada. NL 16. Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, lanzar maldición*. Precio 1.200 po.

Capa venenosa: esta capa suele estar hecha de lana, aunque podría ser de cuero. Un conjuro de *detectar veneno* revelará que existe un veneno impregnado en el tejido. La capa puede ser manejada sin recibir daño, pero en el mismo instante en el que el portador se la coloca, éste cae muerto a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 28).

Una vez puesta, una *capa venenosa* sólo puede ser quitada con un conjuro de *quitar maldición*; esto destruye las propiedades mágicas de la capa. Si se utiliza primero un conjuro de *neutralizar veneno*, es posible revivir a la víctima con un conjuro de *reanimar a los muertos* o de *resurrección*, pero no si se usa después.

Abjuración fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *veneno*, y *deseo limitado* o *milagro*. Precio 62.000 po.

Collar de estrangulación: un *collar de estrangulación* aparenta ser una rara y maravillosa pieza de valiosa joyería y, a menos que se utilice algo tan poderoso como un *milagro* o un *deseo*, sólo puede ser identificada como un objeto maldito cuando se coloca alrededor del cuello de un personaje. El collar ataca inmediatamente, infligiendo 6 puntos de daño de estrangulación por asalto. No puede ser quitado por ningún medio que no sea un *deseo limitado*, un *deseo* o un *milagro* y permanece cerrado alrededor del cuello de la víctima incluso después de su muerte. Sólo cuando el estrangulado se haya convertido en una figura esquelética (después de aproximadamente un mes) se soltará, preparándose para una nueva víctima.

Conjuración fuerte. NL 18. Fabricar objeto maravilloso, *rematar a los vivos*. Precio 60.000 po.

Escarabeo de la muerte: este pequeño alfiler aparenta ser uno de los muchos amuletos, broches o escarabeos beneficiosos que existen. Sin embargo, si es sujetado durante más de 1 asalto o es llevado por una criatura viva durante 1 minuto, se transforma en una horrible criatura excavadora en forma de escarabajo. La cosa atraviesa cualquier tipo de cuero o tela, se introduce bajo la piel y alcanza el corazón de la víctima en 1 asalto, causándole la muerte. Una salvación de Reflejos (CD 25) permite al portador apartar el escarabeo antes de que desaparezca fuera de la vista, pero sigue sufriendo 3d6 puntos de daño. El escarabajo vuelve entonces a su forma de escarabeo. Si se coloca en un contenedor de madera dura, cerámica, hueso, marfil o metal, se evita que el monstruo cobre vida y permite un almacenaje de larga duración del objeto.

Abjuración fuerte. NL 19. Fabricar objeto maravilloso, *rematar a los vivos*. Precio 80.000 po.

Escoba de ataque animado: es indistinguible en apariencia de una escoba normal, e idéntica a una *escoba voladora* bajo cualquier examen que no consista en su uso.

El uso revela que una *escoba de ataque animado* es un objeto muy fastidioso.

Si se pronuncia una orden ("Vuela", "Ve", "Álzate", o alguna orden similar), la escoba hace girar 180 grados a su desesperado jinete, dejándolo caer desde una distancia de 1d4+5' del suelo (no hay daño por caída, ya que es desde menos de 10'). Después, la escoba ataca a la víctima, aplastando su cara con el extremo donde está el cepillo y golpeándole con el extremo del mango,

La escoba tiene 2 ataques por asalto con cada extremo (dos empujones con el cepillo y dos con el mango, para un total de 4 ataques por asalto). Ataca con un bonificador +5 en cada ataque. El cepillo produce ceguera durante 1 asalto si impacta. El mango causa 1d6 puntos de daño al golpear. La escoba tiene 13 de CA, 18 puntos de golpe y una dureza de 4.

Transmutación moderada. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *volar, animar los objetos*. Precio 5.200 po.

Espada bersérker: este objeto parece tener las características de un *espadón +2*. Sin embargo, en una batalla real su portador se transforma en bersérker (obteniendo todas las ventajas e inconvenientes de una furia bárbara). Ataca a la criatura más cercana y continúa luchando hasta que cae inconsciente, muere o no quede ninguna criatura viva a menos de 30'. Aunque muchos podrían ver esta espada como una maldición, otros la podrían ver como una bendición.

Evocación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *rabia, lanzar maldición*. Precio 17.500 po.

Espada –2 maldita: esta espada larga en teoría funciona bien contra sus objetivos, pero cuando se utiliza contra un oponente en combate, penaliza las tiradas de ataque del portador en –2.

Todo el daño infligido también se reduce en 2 puntos, pero nunca por debajo de un mínimo de 1 punto de daño al conseguir un golpe con éxito. Después de estar una semana en posesión del personaje, la espada le obliga constantemente a emplearla en detrimento de otras armas. El dueño del arma automáticamente desenfunda y lucha con ella incluso si pretendía coger o preparar alguna otra arma.

Evocación fuerte. NL 15. Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar maldición, deseo limitado o milagro*. Precio 1.500 po.

Frasco de maldiciones: este objeto parece ser un vaso, botella, contenedor, decantador, frasco o jarro ordinario, que puede contener un líquido o emitir humo. Cuando se destapa el frasco por primera vez, todos aquellos a menos de 30' deben hacer una salvación de Voluntad (CD 17) o quedarán malditos, sufriendo un penalizador –2 a las tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad hasta que se les lance un conjuro de *quitar maldición*.

Conjuración moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*. Precio 2.100 po.

Grimorio de la necedad: un libro de este tipo es idéntico en apariencia a un libro normal que verse sobre algún tema poco interesante. Cualquier personaje que abra la obra y lea, aunque sea sólo una palabra, deberá hacer dos TS de Voluntad (CD 15 cada uno). El primero es para determinar si se le produce una consunción permanente de un 1 punto de Inteligencia. El segundo es para averiguar si se produce una consunción permanente de 2 puntos de Sabiduría. Para destruir el libro, un personaje debe quemarlo mientras le lanzan un *quitar maldición*. Si el grimorio se coloca entre otros libros, su apariencia se altera para parecerse a las otras obras.

Encantamiento fuerte. NL 20. Fabricar objeto maravilloso, *debilidad mental*. Precio 6.000 po.

Guanteletes de pifia: estos guanteletes pueden ser de cuero flexible o de un material muy protector y adecuado para usarse con armadura (anillas, escamas, mallas y cosas por el estilo). En el primer caso, aparentan ser *guantes de Destreza*. En el segundo caso, aparentan ser unos *guanteletes de fuerza de ogro*. Los guanteletes se comportan bajo cualquier prueba como si fueran *guantes de Destreza* o *guanteletes de fuerza de ogro* hasta que su portador es atacado o se encuentra en una situación de vida o muerte. En ese momento, la maldición se activa. El portador se convierte en un manazas, con una probabilidad de un 50% cada asalto de soltar cualquier co-

sa que sujete en alguna de sus manos. Los guanteletes también bajan la Destreza en 2 puntos. Una vez que la maldición se activa, los guanteletes sólo pueden extraerse por medio de un conjuro de *quitar maldición*, *deseo* o *milagro*.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*. Precio 1.300 po.

Incienso de obsesión: estas barritas de incienso se parecen exactamente a las del *incienso de meditación*. Si se llevan a cabo meditación u oración mientras se está quemando *incienso de obsesión* en las cercanías, su olor y su humo hacen que el usuario se convenza totalmente de que sus aptitudes sortílegas son superiores, debido al incienso mágico. Ese personaje está decidido a usar sus conjuros en cualquier oportunidad, incluso cuando no sea necesario o sea inútil. Estará obsesionado con sus aptitudes y conjuros hasta que los ha lanzado todos o hasta que hayan pasado 24 horas.

Encantamiento moderado. NL 6. Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*. Precio 200 po.

Lanza traidora maldita: es una *lanza corta* +2, pero cada vez que se usa en cuerpo a cuerpo contra un enemigo y la tirada de ataque es de 1 natural, daña al portador en vez de al pretendido objetivo. Cuando la maldición tiene efecto, la lanza se retuerce sobre sí misma para impactar a su portador en la espalda, consiguiendo automáticamente realizar un daño normal. La maldición funciona incluso cuando la lanza es arrojada, pero en este caso el daño al lanzador se duplica.

Evocación moderada. NL 10. Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar maldición*. Precio 7.500 po.

Maza sangrienta: esta *maza pesada* +3 debe ser impregnada con sangre cada día, o su bonificador se esfuma (hasta que es impregnada de nuevo). El personaje que use esta maza debe hacer una salvación de Voluntad (CD 13) cada día que esté en su posesión o se convertirá en caótico maligno.

Abjuración moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser al menos de 9.º nivel y caótico maligno. Precio 16.000 po.

Medallón de proyección del pensamiento: este objeto parece igual que un *medallón de los pensamientos*, incluso hasta en el alcance al cual funciona, excepto que los pensamientos escuchados son alterados y distorsionados; para evitarlo es necesario superar una salvación de Voluntad (CD 15). Sin embargo, mientras que el usuario piensa que está recogiendo los pensamientos de otros, todo lo que realmente oye son ilusiones creadas por el propio medallón. Estos pensamientos ilusorios siempre parecen plausibles y pueden despistar mucho a cualquiera que confíe en ellos. Lo que es peor, sin saberlo, el medallón maldito realmente emite sus pensamientos a todas las criaturas que se encuentren en el camino del haz, alertándolos de su presencia.

Adivinación débil. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *detectar pensamientos*, *sonido fantasma*. Precio 1.800 po.

Piedra pesada: esta piedra aparenta ser una roca ligeramente pulimentada. Reduce la velocidad de su poseedor a la mitad de lo normal. Más aún, una vez recogida, no se puede evitar tenerla en propiedad por medios no mágicos; si es lanzada o golpeada, reaparece en alguna parte sobre la persona. Si se lanza un conjuro de *quitar maldición* sobre una *piedra pesada*, el objeto puede desecharse sin más complicaciones y no perseguirá más al individuo.

Transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *ralentizar*. Precio 1.000 po.

Poción de veneno: esta poción ha perdido sus otrora poderosas aptitudes mágicas y se ha convertido en un potente veneno. Aquel que la beba debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 16) o sufre 1d10 puntos de daño de Constitución. Un minuto después debe salvar otra vez (CD 16) o sufre 1d10 puntos de daño de Constitución.

Conjuración moderada. NL 12; Elaborar poción, *veneno*. Precio 5.000 po.

Polvo de estornudar y atragantarse: este fino polvo aparenta ser un *polvo de aparición*. Si es lanzado al aire, sin embargo, hace que aquellos que estén a menos de 20' comiencen a estornudar y a asfixiarse. Aquellos que fallen una salvación de Fortaleza (CD 15) sufren inmediatamente 2d6 puntos de daño de Constitución. Además, aquellos que fallen una segunda salvación de Fortaleza (CD 15) 1 minuto después se ven afectados por 1d6 puntos de daño de Constitución.

Aquellos que tengan éxito en alguno de los dos TS están de todas maneras incapacitados por la asfixia (trátalo como si estuvieran aturdidos) durante 5d4 asaltos.

Conjuración débil. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *veneno*. Precio 2.400 po.

Presea de nefasta putrefacción: esta gema grabada no aparenta tener mucho valor. Si algún personaje mantiene la presea en su posesión durante más de 24 horas, contrae una terrible enfermedad putrefactiva que consume de forma permanente 1 punto de Destreza, Constitución y Carisma cada semana. La presea (y la aflicción) sólo puede ser evitada mediante la aplicación de un conjuro de *quitar maldición* seguido de un conjuro de *quitar enfermedad* y después un conjuro de *sanar*, *milagro*, *deseo limitado* o *deseo*. La putrefacción también puede ser contrarrestada mediante el aplastamiento de una *presea de salud* y el posterior esparcimiento de su polvo sobre el personaje afectado (una acción de asalto completo), tras lo cual la *presea de nefasta putrefacción* se convierte en polvo.

Abjuración débil. NL 10. Fabricar objeto maravilloso, *contagio*. Precio 17.000 po.

Red enredadora: esta red concede un bonificador +3 a las tiradas de ataque pero sólo puede utilizarse bajo el agua, haciendo de ella un objeto limitado más que maldito. Bajo el agua, se le puede ordenar que se proyecte hacia adelante una distancia de hasta 30' para atrapar a una criatura.

Evocación moderada. NL 8. Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento*. Precio 10.000 po.

Túnica de la impotencia: una *túnica de la impotencia* aparenta ser una túnica de otra clase. Tan pronto como el personaje vista esta prenda, sufre un penalizador inmediato de –10 a las puntuaciones de Fuerza e Inteligencia, olvidando todos los conjuros y saber mágico. La túnica puede quitarse fácilmente, pero para volver a las anteriores capacidades, tanto físicas como mentales, el personaje debe recibir un conjuro de *quitar maldición* seguido de un *sanar*.

Transmutación moderada. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*, *permanencia*. Precio 5.500 po.

Túnica de las sabandijas: el portador no nota nada inusual cuando lleva la túnica, aparte de que ofrece una gran defensa mágica (como una *capa de protección* +4). Sin embargo, tan pronto como esté en una situación que requiera concentración y acción contra adversarios hostiles se revelará la verdadera naturaleza de la prenda: el portador sufrirá inmediatamente una multitud de picaduras perpetradas por los insectos que infestan mágicamente la prenda, debiendo interrumpir cualquier otra actividad para poder rascarse y cambiarse la túnica; en general, el afectado hace gala de signos claros de una incomodidad extrema causada por las picaduras y el movimiento de estos animalillos.

El portador sufre un penalizador –5 a la iniciativa y un penalizador –2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad. Si intenta lanzar un conjuro, debe conseguir una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro) o lo perderá.

Abjuración moderada. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *convocar plaga*, el creador debe ser al menos de 13.º nivel. Precio 16.500 po.

Yelmo de alineamiento opuesto: este casco metálico se parece a un yelmo normal. Cuando se coloca sobre la cabeza, sin embargo, su maldición se manifiesta inmediatamente (una salvación de Voluntad CD 15 la niega). Si falla, el alineamiento del portador es radicalmente alterado: de bueno a maligno, de caótico a legal, o de neutral a algún posicionamiento extremo (LM, LB, CM o CB). La alteración del alineamiento es mental y también moral, y el individuo alterado por la magia disfruta enormemente de su nueva personalidad. Sólo un personaje que tenga éxito en su salvación puede continuar llevando el yelmo sin sufrir el efecto de la maldición, pero si se lo quita y después se lo pone de nuevo, es necesaria otra salvación. La maldición sólo funciona una vez; es decir, un personaje cuyo alineamiento haya sido cambiado no puede cambiar de nuevo poniéndose el yelmo una segunda vez.

Sólo un *deseo* o un *milagro* pueden restaurar el alineamiento anterior y el individuo afectado no hace ningún intento para volver a él (de hecho, ve esa posibilidad con horror y la evita cuanto le sea posible). Si un personaje de una clase con un requisito de alineamiento se ve afectado, también se necesita un conjuro de *expiación* para extirpar completamente la maldición. Una vez que un *yelmo de alineamiento opuesto* ha funcionado una vez, pierde todas sus propiedades mágicas.

Transmutación fuerte. NL 12. Fabricar objeto maravilloso, el creador de ser de 12.º nivel o más. Precio 4.000 po. Peso 3 lb.

Vender objetos malditos

Supón que has colado un *amuleto de localización ineludible* en un tesoro, y los personajes lo han pillado, pero creen que es un *amuleto contra detección y localización*.

Ahora, los personajes han vuelto a la ciudad y reparten el tesoro. Deciden vender el amuleto, esperando conseguir la mitad del cuantioso precio de mercado de 35.000 po. ¿Qué haces?

Otra posibilidad es que los personajes sepan que el objeto está maldito y quieran venderlo como si fuera la versión normal mucho más cara. ¿Qué pasa entonces?

Primero, recuerda que el posible comprador del objeto tiene una posibilidad de saber que el objeto está maldito. Una buena regla general es que le des al comprador el mismo 1% de posibilidades por nivel que tiene cualquier lanzador con el conjuro de *identificar*. En algunos casos, el comprador puede tener acceso a *analizar esencia mágica*, que siempre identifica un objeto maldito por lo que es. Un comprador puede estar encantado de pagar para que alguien le lance el conjuro, o podría exigir a los personajes que pagaran dicho conjuro, antes de seguir con el trato.

Los personajes deberían ser conscientes (aunque no tienes por qué decírselo) de que tratar de timar a alguien para que compre un objeto maldito es un acto maligno.

Deberían también tener en cuenta el hecho de que alguien que les compre un objeto que resulte estar maldito normalmente querrá que le indemnicen, sea devolviéndole todo el dinero o mediante una venganza sangrienta y mortal.

ARTEFACTOS

El neblinoso pasado esconde muchos secretos. Grandes magos y poderosos clérigos, por no mencionar a las propias deidades, usaron conjuros y crearon objetos que están más allá de la capacidad del saber actual. Estos objetos sobreviven como artefactos, pero el misterio de su creación hace tiempo que se perdió.

Los artefactos son muy poderosos. Más que equipo mágico, hablamos de un tipo de reliquias legendarias sobre las que pueden estar basadas campañas enteras. Cada uno puede ser el centro de una serie completa de aventuras: una misión para recuperarlo, una lucha contra un adversario que lo tenga, una misión para conseguir su destrucción y así sucesivamente.

No se ha incluido ninguna tabla para que puedas generar artefactos aleatoriamente, ya que estos objetos sólo deberían introducirse en una campaña mediante una elección deliberada por tu parte.

ARTEFACTOS MENORES

Los artefactos menores no son necesariamente objetos únicos. Mas bien son objetos mágicos que ya no pueden fabricarse, al menos por medios mortales comunes.

Descripción de artefactos menores

A continuación se describe una selección de los artefactos menores más famosos (que no tienen por qué ser los más numerosos).

Baraja de múltiples cosas: una *baraja de múltiples cosas* (tanto beneficiosas como perjudiciales) suele encontrarse dentro de una bolsa de cuero o una caja. Cada baraja contiene un número de cartas o placas hechas de marfil o papiro, cada una de las cuales está grabada con glifos, personajes y sellos. Tan pronto como una de estas cartas es extraída del mazo, su magia es comunicada a la persona que la extrajo, para bien o para mal.

El personaje con una *baraja de múltiples cosas* que desee extraer una carta debe anunciar cuántas cartas sacará antes de empezar. Las cartas deben ser extraídas con una diferencia de 1 hora entre una y otra; y un personaje no puede extraer un número de cartas diferente a las que ha anunciado. Si el personaje no desea extraer el número previamente designado de cartas (o si, de alguna manera, se evita que lo haga), las cartas saltan de la baraja por su propia voluntad. *Excepción:* si se saca el Bufón, el poseedor de la baraja puede elegir extraer dos cartas adicionales.

Cada vez que una carta es sacada de la baraja, es reemplazada (haciendo posible que pueda volver a ser sacada de nuevo) a menos que se extraiga el Bufón o el Loco, en cuyo caso se descarta. Una *baraja de múltiples cosas* contiene 22 cartas. Para simular las cartas mágicas, podrías usar cartas de tarot, tal como se indica en la segunda columna de la tabla que acompaña a la descripción. Si no tienes a mano una baraja de tarot, sustitúyela por cartas de una baraja de juego (*NdC: inglesa*) ordinaria, tal como se indica en la tercera columna. Los efectos de cada carta, resumidos en la tabla, se describen del todo a continuación de la misma.

Balanza: al igual que en "en la balanza has sido pesado y falto has sido hallado", el personaje debe cambiar a un alineamiento radicalmente diferente. Si el personaje falla en comportarse de acuerdo a su nuevo alineamiento, obtiene un nivel negativo.

Bufón: esta carta siempre se descarta al ser sacada, al contrario que todas las demás excepto el Loco. La extracción adicional es opcional.

Caballero: el guerrero aparece de no se sabe dónde y sirve lealmente hasta la muerte. Es de la misma raza (o tipo) y sexo que el personaje (ver capítulo 4 de este libro para las características típicas de un PNJ guerrero de 4.º nivel).

Calavera: aparece un incorpóreo aterrador. Trata a esta criatura como un muerto viviente que no se puede ahuyentar. El personaje debe luchar en solitario (si otros le ayudan, aparecen otros incorpóreos aterradores para ellos). Si el personaje es destruido, lo será para siempre y no puede ser revivido, aunque se use un *deseo* o *milagro*.

Cometa: el personaje tiene que derrotar cara a cara al próximo monstruo o monstruos hostiles que se encuentre o pierde el beneficio. En caso de tener éxito, el personaje avanza al punto medio del siguiente nivel de experiencia.

Estrella: estos 2 puntos son añadidos a cualquier característica que escoja el personaje. No pueden ser divididos entre dos características.

Euríale: la imagen en forma de medusa de esta carta provoca una maldición que sólo puede ser quitada mediante la carta de los Hados o por un ser divino. El penalizador –1 a todos los TS es permanente.

Garras: cuando se saca esta carta, todos los objetos mágicos que posea o lleve encima el personaje se van irrevocable e instantáneamente.

Gema: esta carta significa riqueza. Las joyas son todas de oro y están adornadas con gemas, valiendo cada pieza 2.000 po. Las gemas valen 1.000 po cada una.

Los Hados: esta carta permite al personaje evitar incluso un suceso instantáneo si así lo desea, ya que el entramado de la realidad es destejido y vuelto a tejer. Ten en cuenta que esto no hace que algo suceda. Sólo puede impedir que algo no suceda o invertir un suceso del pasado. La inversión sólo será real para el personaje que saca la carta; los otros miembros del grupo puede que tengan que hacer frente a la situación.

Idiota: esta carta provoca la pérdida inmediata de 1d4+1 puntos de Inteligencia. La extracción adicional es opcional.

Llamas: odio feroz, celos y envidia son algunos de los posibles motivos para la enemistad. La antipatía del ajeno no termina hasta que una de las partes ha sido destruida. Determina al ajeno de forma aleatoria y supón que ataca al personaje (o arruina su vida de alguna manera) en los 1d20 días siguientes.

Llave: el arma mágica concedida debe ser una que pueda utilizar el personaje; utiliza las tablas de armas empezando por la tabla 7-10: determinación del tipo de arma, hasta que encuentres un objeto útil. Aparece de repente, de no se sabe dónde, directamente en la mano del personaje.

Loco: el pago de PX y la nueva extracción son obligatorias. Esta carta siempre se descarta cuando es extraída, al contrario que todas las demás menos el Bufón.

Luna: a veces se representa con una gema de piedra lunar que muestra un cierto número de destellos interiores igual al número de *deseos*, otras veces por una luna cuya fase indica el número de *deseos* (llena = cuatro; tres cuartos = tres; media = dos; cuarto = 1). Estos *deseos* son del mismo tipo que los otorgados por el conjuro de 9.º nivel de mago y deben ser usados en el mismo número de minutos que *deseos* concedidos.

Mazmorra: significa cautiverio, ya sea mediante el conjuro de *cautiverio* o por la intervención de algún ser poderoso, a opción del DM. En cualquier caso, el personaje se ve privado de todo su equipo y conjuros. El que estos objetos sean o no recuperables depende también del DM. No saques más cartas.

Pícaro: cuando se extrae esta carta, uno de los PNJs amigo del personaje (preferiblemente un allegado) se convierte para siempre en un ser alie-

nado y hostil. Si el personaje no tiene allegados, la enemistad puede ser atribuida a un personaje poderoso (o comunidad, u orden religiosa). El odio es secreto hasta que se revela en el momento más adecuado para conseguir un efecto devastador.

Ruina: tal como se ha mencionado, cuando se extrae esta carta todas las posesiones no mágicas del que saque la carta se pierden.

Sol: tira para obtener un objeto maravilloso intermedio (Tabla 7–28: objetos maravillosos intermedios) hasta que obtengas un objeto útil.

Trono: el personaje se convierte en un verdadero líder a ojos de la gente. El castillo obtenido aparece en la zona despejada que desee (pero la decisión sobre dónde tiene que estar debe hacerse inmediatamente).

El Vacío: esta carta de color negro significa el desastre inmediato. El cuerpo del personaje continúa funcionando, aunque en estado de coma, pero su psique queda aprisionada en alguna parte: en un objeto situado en un plano o planeta lejanos, posiblemente bajo el dominio de un ajeno. Un *deseo* o *milagro* no devuelve al personaje, sólo revela el plano del cautiverio. No extraigas más cartas.

Visir: esta carta favorece al personaje que la extrae con la opción (de un solo uso) de conseguir una sabiduría sobrenatural con la que se pueda resolver cualquier tipo de problema o contestarse completamente a cualquier pregunta que se formule. La pregunta o petición debe hacerse en menos de un año. El que con esa información se pueda después obrar con éxito o no, es harina de otro costal.

Todas las escuelas, fuerte. NL 20.

Bastón de los magos: un largo bastón de madera, reforzado con hierro e inscrito con sellos y runas de todo tipo, este potente artefacto encierra muchos poderes sortílegos y otras funciones. Algunos de estos poderes consumen cargas, mientras que otros no. Los poderes siguientes no consumen cargas:

- *Detectar magia*
- *Agrandar persona* (Fort CD 15 niega)
- *Trabar portal*
- *Luz*
- *Armadura de mago*
- *Mano del mago*



Baraja de múltiples cosas

Los poderes siguiente utilizan una carga por uso:

- *Disipar magia*
- *Bola de fuego* (daño 10d6, Reflejos CD 17 mitad)
- *Tormenta de hielo*
- *Invisibilidad*
- *Apertura*
- *Rayo relampagueante* (daño 10d6, Reflejos CD 17 mitad)
- *Pasamiento*
- *Pirotecnia* (Vol o Fort CD 16 niega)
- *Muro de fuego*
- *Telaraña*

Estos poderes consumen dos cargas por uso:

- *Convocar monstruo* IX
- *Desplazamiento de plano* (Vol CD 21 niega)
- *Telecinesia* (400 lb. de peso máximo, Vol CD 19 niega)

El *bastón de los magos* otorga al portador RC 23. Si se reduce por propia voluntad, sin embargo, el bastón también puede ser usado para absorber la energía de un conjuro arcano dirigido a su portador exactamente igual a como lo haría un *cetro de absorción* (pág. 235). A diferencia del cetro, el bastón utiliza niveles de conjuro como cargas, no como energía de sortilegio utilizable por el lanzador de conjuros. Si el bastón absorbe niveles de conjuros más allá de su límite (50), explota como si se hubiera tenido lugar un impacto de represalia (ver más adelante). Ten en cuenta que el portador no tiene ni idea de cuántos niveles de conjuros le son lanzados, porque el bastón no comunica lo que sabe tal como lo hace un *cetro de absorción*. Es decir, que absorber conjuros puede resultar arriesgado.

Impacto de represalia: un *bastón de los magos* puede romperse mediante un impacto de represalia. La rotura del bastón debe ser intencionada y declarada por el portador. Todas las cargas que queden en ese momento en el bastón son liberadas instantáneamente en una expansión de 30'. Todos aquellos a menos de 10' del bastón roto sufren tantos puntos de golpe de daño como 8 veces el número de cargas del bastón, aquellos entre 11 y 20', 6 veces y aquellos entre 21 y 30', 4 veces. Un TS de Reflejos (CD 17) reduce el daño recibido a la mitad.

Baraja de múltiples cosas

Placa	Carta del tarot	Carta de juego	Efecto
Balanza	XI. Justicia	Dos de picas	Cambia el alineamiento instantáneamente.
Bufón	XII. El Colgado	Comodín (sin extra)	Obtienes 10.000 PX o la extracción de dos cartas más de la baraja.
Caballero	Sota de espadas	Valet de corazones (J)	Consigues el servicio de un guerrero de 4.º nivel.
Calavera	XIII. La Muerte	Valet de tréboles (J)	Derrota al incorpóreo aterrador o serás destruido para siempre.
Cometa	Dos de espadas	Dos de diamantes	La derrota del siguiente monstruo que halles te permite ganar un nivel.
Estrella	XVII. La Estrella	Valet de diamantes (J)	Ganas inmediatamente un bonificador inherente +2 a una característica.
Euríale	Diez de espadas	Reina de picas (Q)	De aquí en adelante sufres un -1 a todos los TS.
Garras	Reina de oros	Dos de tréboles	Todos los objetos mágicos que posees desaparecen permanentemente.
Gema	Siete de copas	Dos de corazones	Obtienes 25 joyas o 50 gemas, a elegir.
Los Hados	Tres de copas	As de corazones	Evitas cualquier situación que escojas... una vez.
Idiota	I. El Juglar	As de tréboles	Pierdes Inteligencia (consunción permanente). Puedes coger otra vez.
Llamas	XV. El Diablo	Reina de tréboles (Q)	Enemistad entre tú y un ajeno.
Llave	V. El Hierofante	Reina de corazones (Q)	Obtienes un arma mágica mayor.
Loco	0. El Loco	Comodín (con extra)	Pierdes 10.000 puntos de experiencia y debes sacar otra vez.
Luna	XVIII. La Luna	Reina de diamantes (Q)	Se te conceden 1d4 deseos.
Mazmorra	Cuatro de espadas	As de picas	Eres sometido a cautiverio
Pícaro	Cinco de espadas	Valet de picas (J)	Uno de tus amigos se vuelve en tu contra.
Ruina	XVI. La Torre	Rey de picas (K)	Pierdes inmediatamente todas tus riquezas y propiedades.
Sol	XIX. El Sol	Rey de diamantes (K)	Ganas un objeto maravilloso intermedio beneficioso y 50.000 PX.
Trono	Cuatro de bastos	Rey de corazones (K)	Bonif. +6 en las pruebas de Diplomacia más una pequeña fortaleza.
El Vacío	Ocho de espadas	Rey de tréboles (K)	Tu cuerpo funciona, pero tu alma está atrapada en alguna parte.
Visir	IX. El Ermitaño	As de diamantes	Sabes la respuesta a tu próximo dilema.

El personaje que rompa el bastón tiene un 50% de probabilidad (01-50 en d%) de viajar a otro plano de existencia (ver tabla 5-7, pág. 151), pero si esto no ocurriera (51-100), la explosión del conjuro le destroza. Sólo ciertos objetos, incluyendo el *bastón de los magos* y el *bastón de poder* (pág. 234) son capaces de realizar un impacto de represalia.

Todas las escuelas, fuerte. NL 20. Peso 5 lb.

Esfera de aniquilación: una *esfera de aniquilación* es un globo de oscuridad absoluta, una bola de "nada" de 2' de diámetro. En realidad se trata de un agujero en la continuidad del multiverso. Cualquier materia que entre en contacto con una esfera es instantáneamente absorbida por el vacío, desaparece y es completamente destruida. Sólo la intervención directa de una deidad puede restaurar a un personaje aniquilado.

Una *esfera de aniquilación* permanece estática, descansando en algún sitio como si fuera un agujero normal. Puede ser movida, sin embargo, mediante fuerza mental (considéralo una forma mundana de telecinesis, demasiado débil para mover objetos reales pero es una fuerza a la que la esfera, al no tener peso, es sensible). La aptitud de un personaje para obtener el control de una *esfera de aniquilación* (o para seguir controlando una) se basa en el resultado de una prueba de control contra CD 30 (una acción de movimiento). La prueba de control es 1d20 + nivel del personaje + modificador de Int del personaje. Si la prueba tiene éxito, el personaje puede mover la esfera (tal vez para que entre en contacto con un enemigo) como una acción gratuita.

El control de una esfera puede establecerse como máximo a 40' de distancia (el personaje no necesita acercarse demasiado). Una vez que se ha establecido el control, éste debe mantenerse realizando continuamente pruebas de control (CD 30) cada asalto. Mientras el personaje mantenga el control (no falle la prueba) en los asaltos siguientes, podrá controlar la esfera desde una distancia de 40' + 10' por nivel de personaje. La velocidad de la esfera en un asalto es 10' + 5' por cada 5 puntos en los que el resultado de la prueba de control del personaje en ese asalto exceda de 30.

Si una prueba falla, la esfera se desliza 10' en dirección al personaje que trataba de moverla.

Si dos o más criaturas luchan por el control de una *esfera de aniquilación*, las tiradas se oponen. Si ninguna tiene éxito, la esfera se desliza hacia la que haya obtenido el resultado más bajo.

Si se lanza un conjuro de *umbral* sobre una *esfera de aniquilación*, hay una probabilidad de un 50% (un resultado de 01-50 en un d%) de que el conjuro la destroce, una probabilidad de un 35% (51-85) de que el conjuro no haga nada y una probabilidad de un 15% (86-100) de que se abra una grieta en el entramado espacial que catapulte a otro plano todo aquello que se encuentre en un radio de 180' (ver pág. 151 para una manera de determinarlo aleatoriamente). Si un *cetro de cancelación* toca una *esfera de aniquilación*, se niegan mutuamente produciendo una explosión tremenda. Todo lo que se encuentre en un radio de 60' sufre 2d6×10 puntos de daño. *Disipar magia* y *disyunción de Mordenkainen* no tienen efecto sobre la esfera.

Consulta también el *talismán de la esfera* (pág. 280).

Transmutación fuerte. NL 20.

Libro de obras elevadas: este libro es sacro para los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno (LB, NB, CB). El estudio de la obra requiere una semana, pero al terminar, se obtienen un bonificador inherente de +1 a la Sabiduría y los puntos de experiencia suficientes para llegar al siguiente nivel de experiencia y situarse a mitad de camino del siguiente superior.

Los lanzadores de conjuros divinos que no sean ni buenos ni malignos (LN, N, CN) pierden 2d6 × 1.000 PX al leer el libro. Los lanzadores de conjuros divinos malignos (LM, NM, CM) pierden dos veces esa cantidad. Más aún, tendrán que expiar sus actos (consulta el conjuro de *expiación*) si quieren ganar más experiencia.

Aquellos que no sean lanzadores de conjuros y que manipulen, manejen o lean el libro, no se ven afectados. Los lanzadores de conjuros arcanos que lo lean sufrirán la consunción permanente de 1 punto de Inteligencia y perderán 1d6 × 1.000 puntos de experiencia a menos que superen un TS de Voluntad (CD 15).

Excepto en lo indicado arriba, la escritura de un *libro de obras elevadas* no se puede distinguir de la de cualquier otro libro, tomo u obras por el estilo hasta que se ha leído. Una vez acabado, el libro se desvanece y el personaje nunca más volverá a verlo, ni podrá beneficiarse otra vez de la lectura de un segundo tomo similar.

Evocación fuerte [buena]. NL 19. Peso 3 lb.

Libro de conjuros infinitos: esta obra concede a un personaje de cualquier clase la aptitud de utilizar los conjuros inscritos en sus páginas. Sin embargo, tras una primera lectura, cualquier personaje que no sea capaz de utilizar conjuros obtiene un nivel negativo durante todo el tiempo que el libro esté en su posesión o mientras utilice su poder. El *libro de conjuros infinitos* tiene 1d8+22 páginas. La naturaleza de cada página la determina una tirada de dado: 01-50, conjuro arcano, 51-100, conjuro divino.

Determina el sortilegio exacto utilizando las tablas para decidir los conjuros de los rollos de pergamino mayores (la tercera columna de la tabla 7–23: niveles de conjuro del rollo de pergamino, junto con la tabla 7–24: rollos de pergamino de conjuros arcanos, y la tabla 7–25: rollos de pergamino de conjuros divinos).

Una vez que se da vuelta a una página, no puede volverse atrás (el paso de páginas en un *libro de conjuros infinitos* es de un solo sentido). Si el libro se cierra, siempre se abre de nuevo en la página donde estaba en el momento de cerrarse. Cuando se de vuelta a la última página, el libro desaparece.

Una vez al día, el dueño del libro puede lanzar el conjuro de la página que esté abierta en ese momento. Si el sortilegio es uno de los que está en la lista de conjuros de la clase del personaje, puede lanzarlo hasta cuatro veces por día. Las páginas no pueden ser extraídas sin destruir el libro. De igual manera, los sortilegios no pueden ser lanzados como conjuros de rollo de pergamino, ni pueden ser copiados a un libro de conjuros, pues su magia está ligada permanentemente al libro.

El dueño del libro no necesita llevarlo sobre su persona para poder utilizar su poder. El libro puede ser almacenado en un sitio seguro mientras el dueño va de aventuras y todavía le permitirá lanzar los conjuros por medio de su poder.

Cada vez que se lanza un conjuro, hay una posibilidad de que la energía relacionada con su uso haga que la página pase automáticamente a pesar de que se tomen todas las precauciones. El dueño sabe que esto puede suceder y podría incluso beneficiarse de ello al ganar acceso a un nuevo conjuro. La oportunidad de que una página pase depende del conjuro que contiene la página y a qué tipo de lanzador de conjuros pertenece el dueño:

Condición	Probabilidad de pase de la página
El lanzador de conjuros emplea conjuros utilizables por su clase y/o nivel	10%
El lanzador de conjuros emplea conjuros extraños a su clase y/o nivel	20%
Un no lanzador de conjuros utiliza un conjuro divino	25 %
Un no lanzador de conjuros utiliza un conjuro arcano	30%

Considera cada conjuro utilizado como si se estuviera utilizando un rollo de pergamino, a efectos de determinar el tiempo de lanzamiento, fallo de conjuro y todo lo demás.

Todas las escuelas, fuerte. NL 18. Peso 3 lb.

Libro de oscuridad vil: ésta es una obra de increíble malignidad; la esencia misma del mal para los lanzadores de conjuros divinos de ese alineamiento (LM, NM, CM). Para consumir completamente sus contenidos se requiere una semana de estudio. Una vez acabado, se obtienen un bonificador inherente de +1 a la Sabiduría y los puntos de experiencia suficientes para llegar al siguiente nivel de experiencia y situarse a mitad de camino del siguiente superior.

Los personajes legales neutrales, neutrales o caóticos neutrales sufren 5d4 puntos de daño por manejar el libro, y leer sus páginas hace que se vuelvan malignos (Voluntad niega a CD 13). Estos conversos buscan inmediatamente a un clérigo maligno que pueda confirmarles en su nuevo alineamiento (con un conjuro de *expiación*).

Los lanzadores de conjuros divinos que no sean ni buenos ni malignos (LN, N, CN) pierden 2d6×1.000 PX al leer el libro (un resultado de 01-50 en un d%) o se convierten en malignos sin obtener ningún beneficio del libro (51-100). Los lanzadores de conjuros divinos buenos (LB, NB, CB) que lean las páginas del *libro de oscuridad vil* tienen que conseguir una salvación de Fortaleza (CD 16) o morirán. Si no mueren, deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o sufrirán el efecto continuo de un

conjuro de *confusión* (debido al conjuro de *demencia*). En este último caso, incluso si tiene éxito en la salvación, el personaje pierde 20.000 puntos de experiencia, menos 1.000 por cada punto de Sabiduría que tenga (este cálculo no puede hacer que gane PX).

Otros personajes de alineamiento bueno sufren 5d6 puntos de daño simplemente por tocar el tomo. Si uno de estos personajes mira en su interior, existe una probabilidad de un 80% de que un ajeno maligno ataque al personaje esa noche.

Evocación fuerte [maligna]. NL 19. Peso 3 lb.

Martillo de los truenos: este *martillo de guerra retornante Grande* +3 inflige 4d6 puntos de daño al acertar. Además, si el portador llevara puesto un *cinturón de fuerza de gigante* o unos *guanteletes de fuerza de ogro* y supiera que el martillo es un *martillo de los truenos* (no sólo que es un *martillo de guerra* +3), el arma puede ser utilizada en todo su poder: obtiene un bonificador de mejora total de +5, permite que todos los bonificadores que conceda el *cinturón* o los *guanteletes* se apilen (sólo cuando se está utilizando el arma) y mata instantáneamente a cualquier gigante sobre el que consiga un impacto (Fortaleza CD 20 niega el efecto de muerte pero no el daño).

Al ser lanzado, y si se obtiene un impacto con éxito, el martillo emite un tremendo sonido, como el producido por un trueno, aturdiendo a todas las criaturas a menos de 90' durante 1 asalto (Fortaleza CD 15 niega). El incremento de distancia del martillo es de 30'.

Evocación, nigromancia y transmutación fuerte. NL 20. Peso 15 lb.

Piedra filosofal: esta rara sustancia mágica aparenta ser una pieza de roca negruzca recubierta de hollín. Si la piedra es abierta (CD de romper 20), se revela una cavidad en su interior, llena de un mercurio mágico que permite a cualquier lanzador de conjuros arcanos transmutar metales base (hierro y plomo) en plata y oro. Una sola *piedra filosofal* puede convertir hasta 5.000 lb. de hierro en plata o hasta 1.000 lb. de plomo en oro. Sin embargo, el mercurio mágico se vuelve inestable una vez que la piedra se abre, y sublima en las 24 horas siguientes por lo que todas las transmutaciones han de tener lugar durante ese periodo.



Libro de oscuridad vil

El mercurio mágico encontrado en el centro de la piedra también puede ser usado para otra cosa. Si se mezcla con cualquier poción de *curar* mientras la sustancia conserva su potencia, crea un *aceite de vida* especial que actúa como un conjuro de *resurrección verdadera* sobre cualquier cuerpo muerto sobre el que se esparza.

Transmutación fuerte. NL 20. Peso 3 lb.

Talismán de la esfera: este pequeño aro de adamantita dotado de un asa es inútil para quien no sea capaz de lanzar conjuros arcanos, que además sufrirá 5d6 puntos de daño simplemente por recoger y sujetar un talismán de este tipo. Sin embargo, cuando es sujetado por un lanzador de conjuros arcano que se concentra para intentar controlar una *esfera de aniquilación* (consulta la página 279), un *talismán de la esfera* dobla el modificador de Inteligencia y el nivel a la hora de determinar la prueba del control.

Si el portador de un talismán establece control, sólo necesita, a partir de ese momento, hacer una prueba de cada asalto posterior. Si no la consigue, la esfera se mueve hacia él. Ten en cuenta que, mientras que muchos conjuros y efectos de cancelación no tienen efecto sobre una *esfera de aniquilación*, el poder de control del talismán sí que puede ser suprimido o cancelado.

Transmutación fuerte. NL 16. Peso 1 lb.

Talismán de pureza: un lanzador de conjuros divinos bueno (LB, NB, CB) que posea este objeto puede hacer que se abra una grieta en llamas a los pies de un lanzador de conjuros divinos maligno (LM, NM, CM) que esté a una distancia de hasta 100'. La pretendida víctima es tragada para siempre y arrojada al centro de la tierra. El portador del talismán debe ser bueno y si no es excepcionalmente puro en pensamiento y obra (a discreción del DM), el personaje maligno obtiene un TS de Reflejos (CD 19) para intentar esquivar la grieta. Obviamente, el objetivo debe estar situado sobre terreno firme para que el objeto funcione. Estar en el aire, en una torre elevada o sobre un barco son situaciones suficientemente seguras contra este objeto, por lo demás poderoso.

Un *talismán de pureza* tiene 6 cargas. Si un lanzador de conjuros divino neutral (LN, N, CN) toca una de estas piedras, sufre 6d6 puntos de daño. Si un lanzador de conjuros divino maligno toca una, sufre 8d6 puntos de daño. Los demás personajes no se ven afectados por este objeto.

Evocación fuerte [buena]. NL 18.

Talismán de malignidad: un lanzador de conjuros divinos maligno (LM, NM, CM) que posea este objeto puede hacer que se abra una grieta en llamas a los pies de un lanzador de conjuros divinos bueno (LB, NB, CB) que esté a una distancia de hasta 100'. La pretendida víctima es tragada para siempre y arrojada al centro de la tierra. El portador del talismán debe ser maligno y si no es excepcionalmente terrible y perverso bajo el punto de vista de su deidad (a discreción del DM), el personaje bueno obtiene un TS de Reflejos (CD 19) para intentar esquivar la grieta. Obviamente, el objetivo debe estar situado sobre terreno firme para que el objeto funcione. Estar en el aire, en una torre elevada o sobre un barco son situaciones suficientemente seguras contra este objeto, por lo demás poderoso.

Un *talismán de malignidad* tiene 6 cargas. Si un lanzador de conjuros divino neutral (LN, N, CN) toca una de estas piedras, sufre 6d6 puntos de daño. Si un lanzador de conjuros divino bueno toca una, sufre 8d6 puntos de daño. Los demás personajes no se ven afectados por este objeto.

Evocación fuerte. NL 18.

Talismán de Zagy: un talismán de esta clase parece igual que una *piedra de control de elementales de tierra*. Sin embargo, sus poderes son bastante diferentes y dependen del Carisma del individuo que lo sujete. Cuando un personaje toca un *talismán de Zagy*, debe hacer una prueba de Carisma (CD 15).

Si falla, el objeto actúa como una *piedra pesada* (consulta la pág. 276). Desprenderse de ella o destruirla causa al personaje 5d6 puntos de daño y la desaparición del talismán.

Si tiene éxito, el talismán permanece con el personaje durante 5d6 horas o hasta que se realice un *deseo* con él, lo que ocurra antes. En ese momento desaparece.

Si saca un 20 natural, el personaje encuentra imposible liberarse del talismán durante tantos meses como puntos tenga de Carisma. Además, el artefacto le concede un *deseo* por cada 6 puntos de Carisma que tenga. Por si fuera poco, su temperatura aumenta y su piel empieza a latir cuando su poseedor se acerca a menos de 20' de una trampa mágica o mecánica (si el talismán no es sujetado, no sirven de nada los latidos o avisos a base de calor).

Dejando aparte la reacción que se produzca, el talismán desaparece cuando su plazo de tiempo expira, dejando detrás un diamante de 10.000 po en su lugar.

Conjuración fuerte. NL 20. Peso 1 lb.

ARTEFACTOS MAYORES

Los artefactos mayores son objetos únicos: sólo existe un objeto de cada tipo. Todos tienen una larga historia, los relatos que se narran sobre ellos son fantásticos... y normalmente están plagados de errores y malas interpretaciones. Los artefactos mayores son cosas secretas, su paradero actual es desconocido, a la espera de ser encontrados y vueltos a soltar en el mundo.

Nunca introduzcas un artefacto mayor en una campaña sin meditarlo muy cuidadosamente. Éstos son los objetos mágicos más potentes, capaces de alterar el equilibrio de una campaña.

Al contrario que los demás objetos mágicos, los artefactos mayores no son fáciles de destruir. Cada uno debería tener sólo un medio de destrucción único y específico, determinado por adelantado por ti. Por ejemplo, un artefacto específico podría perecer de una de las maneras siguientes:

- Lanzándolo a la guarida volcánica del dragón Uthrax.
- Aplastándolo bajo la pisada de un semidiós.
- En las profundidades de la grieta de la Corrosión, situada en el Abismo.
- Desintegrado mientras está situado en la base de las escaleras Infinitas.
- Devorado por Talos, el gólem de hierro triple.
- Sumergido en la fuente de la Luz, que se halla en las estancias sagradas de Heironeous.

Dado que el proceso de destrucción de un artefacto mayor es tan difícil, este tipo de objeto es a menudo enterrado en una tumba profunda, lanzado al plano Astral o colocado tras guardianes extremadamente poderosos e incansables por aquellos que no tienen el poder, el conocimiento o los medios para destruirlo.

Descripción de algunos artefactos mayores

Aquí se presentan algunos artefactos a modo de ejemplo. Deberías adaptarlos para que encajaran dentro de tu campaña y su historia: el descubrimiento de un artefacto mayor debería convertirse en un acontecimiento que dé sentido a una campaña. Siéntete libre para cambiar los poderes dados aquí para adecuar estos artefactos a tu campaña.

El Bastón de sombras: este artefacto fue fabricado hace siglos, tejiendo las sutiles hebras de la propia sombra para conseguir un bastón ondulado de color negro. El *Bastón de sombras* hace al portador ligeramente sombrío e incorporal, otorgándole un bonificador +4 a la CA y a las salvaciones de Reflejos (apilables con otros bonificadores). Sin embargo, bajo una luz brillante (como la del sol pero no la de una antorcha) o en completa oscuridad, el portador sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas. El *Bastón de sombras* tiene también estos poderes:

Convocar sombras: tres veces al día el bastón puede convocar 2d4 sombras (ver el *Manual de monstruos*). Son inmunes a la expulsión y sirven al portador como si éste hubiera lanzado un conjuro de *convocar monstruo V* a nivel 20.

Convocar noctumbra: una vez al mes, el bastón puede convocar una noctumbra noctoruga (ver el *Manual de monstruos*) que servirá al portador como si éste hubiera lanzado un conjuro de *convocar monstruo IX* a nivel 20.

Forma sombría: tres veces al día, el portador puede convertirse en una sombra viviente, con todos los poderes de movimiento otorgados por un conjuro de *forma gaseosa*.

Rayo sombrío: tres veces al día, el bastón puede proyectar un ataque de rayo que causa 10d6 puntos de daño de frío a un solo objetivo. El rayo sombrío tiene un alcance de 100'.

El Diamante que gime: el *Diamante que gime*, del cual se dice que fue desgajado de la tierra en un ritual que torturó al mismo planeta, aparenta ser un diamante sin tallar del tamaño de un puño humano. En todo momento produce un funesto gemido, como si algo le doliera. A pesar del ruido, el *Diamante que gime* no es maligno (aunque fue conseguido bajo tortura). El portador de la piedra puede, tres veces al día, invocarla para que transforme la tierra y la piedra de igual manera que lo haría un conjuro de *transformar piedra* que afectara a 5.000' cúbicos de material. Además, el *Diamante que gime* puede convocar a un elemental de tierra anciano con el máximo de puntos de golpe que servirá al lanzador hasta que sea destruido. Sólo puede ser convocado un elemental de esta clase a la vez; si es destruido, no se puede convocar una nueva criatura durante 24 horas. Las historias del pasado cuentan que el *Diamante que gime* creaba estructuras de piedra, abría cámaras subterráneas donde nadie había estado antes y derribaba castillos enteros.

El escudo de Prator: un héroe del pasado, el paladín Prator, llevó esta reliquia en muchas de sus esforzadas batallas. El *escudo de Prator* se supone que desapareció cuando Prator cayó en la batalla de los Tres infiernos, aunque desde entonces ha habido noticias de breves apariciones de tanto en tanto. Este *escudo grande +5*, blasonado con el símbolo del sol, permite a su portador lanzar conjuros como si fuera un paladín de nivel 20 con una puntuación de Sabiduría de 20. Los conjuros obtenidos son acumulativos con cualquier conjuro que pudiera lanzar cada día el personaje, incluso aunque ya fuera un paladín. El *escudo de Prator* también otorga RC 15 a su portador. Más aún, cada asalto absorbe los primeros 10 puntos de daño de cualquier ataque de energía (fuego, frío, ácido, electricidad y sónico). En compensación por todo esto, una vez por año el dueño del escudo debe llevar a cabo una misión (no hay TS para poder evitarlo) al servicio de una deidad legal buena.

Un personaje que sea maligno o caótico (LM, NM, CM, CN, CB) obtiene cuatro niveles negativos si intenta usar el artefacto. Aunque estos niveles negativos nunca producen una pérdida real de nivel, permanecen durante todo el tiempo que se lleve el escudo y no pueden ser evitados de ninguna manera (incluyendo conjuros de *restablecimiento*). Los niveles negativos desaparecen cuando el personaje lo pone a buen recaudo o lo abandona.

La espada de Kas: el vampiro Kas fue el temido lugarteniente de Vecna. Usó esta poderosa hoja, creada por su maestro, para traicionar y atacar al archiliche, extirpándole una mano y un ojo durante una terrible batalla, antes de que Vecna lo derrotara. Sólo su espada sobrevivió y se dice que busca venganza eterna contra Vecna. La *espada de Kas* es una *espada larga +6 vorpalina afilada sacrílega*. Concede a su portador un bonificador +10 de mejora a la Fuerza. La espada es inteligente (Int 15, Sab 13, Car 16, Ego 34) y caótica maligna. Puede ser usada para lanzar los siguientes conjuros, una vez al día cada uno: *llamar al relámpago* (10d6 puntos de daño, Reflejos CD 14 mitad), *blasfemia* y *desacralizar*. Una vez por semana puede ser usada para *rematar a los vivos*.

La mano y el ojo de Vecna: el archiliche Vecna puede que sea el mago más poderoso que jamás haya existido; también puede que sea el más maligno de todos. Aparentemente elevado ahora al estatus de deidad, dejo atrás unas reliquias en las que se almacena parte de su poder: los restos momificados de su mano y de su ojo.

Poderes del ojo: para que funcione, el *ojo de Vecna* debe ponerse en la cuenca vacía del ojo de un personaje. El portador del *ojo* pierde dos puntos de Carisma que nunca podrán ser restablecidos. A partir de ese momento, el ojo no podrá sacarse sin causar la muerte de su huésped. Otorga al huésped *visión en la oscuridad* y *visión verdadera* de manera continua. El huésped puede utilizar los conjuros *mirada penetrante* y *dominar persona*, cada uno de ellos tres veces al día. Una vez al día, el portador del *ojo* puede invocar *destrucción* y *desacralizar*. Un personaje no maligno debe hacer una salvación de Voluntad cada semana (CD 17) para evitar convertirse en maligno. Todos los poderes están a nivel de lanzador 20 y todas las CD para resistir sus efectos son 20.

Poderes de la mano: para que funcione, la *mano de Vecna* debe ser colocada en el extremo de un brazo izquierdo cuya mano original haya sido cortada. El portador de la *mano* pierde dos puntos de Destreza que nunca podrán ser restablecidos. A partir de ese momento la mano no podrá ser extraída sin causar la muerte de su huésped. El toque de la *mano*, una vez colocada, causa 1d10 puntos de daño por frío a un objetivo. Tres veces al día, su toque puede consumir permanentemente un punto de una de las puntuaciones de característica a una víctima (el portador puede elegir cuál). El portador adquiere los puntos consumidos durante el resto del día (duran hasta el amanecer siguiente). Una vez al día, el portador de la *mano* puede invocar *blasfemia* y *aura sacrílega*. Un personaje no maligno debe hacer una salvación de Voluntad cada semana (CD 17) para evitar convertirse en maligno. Todos estos poderes se consideran a nivel de lanzador 20 y cualquier CD para resistir sus efectos se considera 20.

Poderes con ambos artefactos: si un solo personaje lleva al mismo tiempo *la mano de Vecna* y *el ojo de Vecna*, todos los poderes tienen una CD de 25 al intentar ser resistidos. Otorgan al portador un +2 a la Fuerza y un +2 a la Inteligencia, pero éste sufre un penalizador –2 a la Sabiduría. Además, puede ejecutar un *convocar monstruo IX* una vez al día (sólo para convocar ajenos malignos). Un personaje no maligno que posea ambos objetos debe hacer una salvación de Voluntad cada semana (CD 23) para evitar convertirse en maligno.

La maza de Cuthbert: San Cuthbert, según cuentan las historias, caminó una vez sobre la tierra como mortal. Por aquel entonces, usaba un arma muy potente con la que golpeaba a los seres infieles y malignos que se encontraba allá donde iba. Actualmente, esta reliquia aparenta ser una maza pesada, sencilla y bastante usada, pero bajo esa apariencia tan humilde esconde un grandísimo poder. La *maza de Cuthbert* posee un bonificador +5 de mejora y ha de ser tratada como un arma disruptora legal sagrada. Además, el portador puede proyectar *luz abrasadora* desde la maza a voluntad, con un nivel de lanzador 20.

Los orbes de los Dragones: estos legendarios *orbes* fueron creados hace eones para dominar dragones durante la gran guerra de los Dragones.

Cada uno contiene la esencia y personalidad de un dragón venerable de una variedad diferente (uno por cada uno de los 10 diferentes dragones cromáticos y metálicos). El portador de un *orbe* puede *dominar* dragones de esa variedad en particular en un radio de 500' (como *dominar monstruo*), viéndose el dragón forzado a hacer una salvación de Voluntad (CD 25) para resistirse (la RC no tiene poder contra este efecto). Cada *orbe de los Dragones* otorga al portador la CA y las salvaciones base del dragón que se encuentra en su interior (consulta el *Manual de monstruos* para conseguir más detalles sobre las variedades de dragones). Estos valores reemplazan cualquier valor que el personaje pudiera tener, sin importar si son peores o mejores y no pueden ser modificados por ningún medio que no sea el apartar al personaje del orbe. Además, un personaje que posea un *orbe de los Dragones* es inmune al arma de aliento (pero sólo al arma de aliento) de la variedad de dragón asociada al *orbe*. Así, el poseedor de un *orbe de Dragón rojo* es inmune al aliento del dragón rojo, pero no a cualquier otro tipo de fuego. Finalmente, un personaje que posea un *orbe* puede utilizar el arma de aliento del dragón del *orbe* tres veces al día (consulta el *Manual de monstruos*).

Todos los *orbes de los Dragones* pueden usarse para comunicarse verbal y visualmente con los poseedores de otros *orbes*. El dueño de un *orbe* sabe si hay dragones a menos de 10 millas en cualquier momento. En el caso de los dragones de la variedad particular del orbe, el alcance es de 100 millas. Si está a menos de una milla de un dragón de la variedad del *orbe*, el portador puede saber la localización exacta y la edad de la criatura. El portador de uno de estos *Orbes* se gana la enemistad eterna de todos los dragones por aprovecharse de la esclavitud de uno de los de su raza, aunque más tarde pierda el objeto.

Cada *Orbe* tiene también un poder individual que puede ser invocado una vez por asalto a NL 10.°.

- *Orbe de Dragón negro: volar* (Vol CD 17 niega).
- *Orbe de Dragón azul: acelerar* (Fort CD 17 niega).
- *Orbe de Dragón de oropel: teleportar* (Vol CD 19 niega).
- *Orbe de Dragón de bronce: escudriñamiento* (Vol CD 18 niega).
- *Orbe de Dragón de cobre: sugestión* (Vol CD 17 niega).
- *Orbe de Dragón dorado*: especial. El dueño de un *orbe* dorado puede invocar cualquier poder poseído por uno de los otros *orbes*, incluyendo las aptitudes de *dominar* y el arma de aliento, pero no la CA, las salvaciones o la inmunidad al arma de aliento, pero sólo puede usar uno de estos poderes una vez al día. Además, puede *dominar* a cualquier otro poseedor de un *orbe* a menos de una milla (Vol CD 23 niega).
- *Orbe de Dragón verde: mano espectral.*
- *Orbe de Dragón rojo: muro de fuego.*
- *Orbe de Dragón argénteo: curar heridas críticas* (Vol CD 18 mitad).
- *Orbe de Dragón blanco: protección contra la energía (frío)* (Fort CD 17 niega).

CÓMO CREAR OBJETOS MÁGICOS

Para crear objetos mágicos, los lanzadores de conjuros utilizan dotes especiales. Invierten tiempo, dinero y energía personal (en la forma de PX) en la creación de un objeto. Para obtener los detalles sobre la creación de los diferentes tipos de objetos mágicos, lee la sección apropiada en las páginas siguientes, así como la información sobre las diferentes dotes de creación de objetos en el Capítulo 5: dotes, del *Manual del jugador*.

Ten en cuenta que todos los objetos tienen prerrequisitos en sus descripciones. Estos prerrequisitos deben cumplirse para que pueda crearse el objeto. La mayor parte de las veces tomarán la forma de ciertos conjuros que deben ser conocidos por el creador del objeto (aunque se permite el acceso a través de otro objeto mágico o de otro lanzador de conjuros).

Aunque los costes de creación son tratados en detalle en otra parte, observa que normalmente los dos factores principales son el nivel de lanzador del creador y el nivel del conjuro o conjuros que se pongan en el objeto. Un creador puede crear un objeto a un nivel de lanzador inferior al suyo, pero nunca inferior al nivel mínimo necesario para lanzar el conjuro requerido. Por ejemplo, un mago de nivel 15 podría fabricar una *varita de bolas de fuego* a 10.° nivel de lanzador o incluso a uno tan bajo como 5.° (el nivel de lanzador mínimo para una *bola de fuego*, un conjuro de nivel 3), pero no más bajo. Si lo hace así, la *bola de fuego* será tratada en todos los sentidos como si el lanzador fuera del nivel más bajo especificado (para el daño, alcance y así sucesivamente). Utilizando dotes metamágicas, un lanzador puede poner conjuros en objetos a un nivel mayor del normal. Por ejemplo, un lanzador podría intensificar el nivel

TRAS EL TELÓN: VALORES EN PIEZAS DE ORO DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Muchos factores se han de considerar al determinar el precio de los objetos mágicos que inventes. La manera más fácil de llegar a un precio es comparar el objeto nuevo con un objeto de este capítulo ya valorado y usar su precio como guía. Si no es así, usa las directrices resumidas en la tabla 7–33: cómo estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos.

Aptitudes similares repetidas: para aquellos objetos que tengan aptitudes similares repetidas y que no ocupen un espacio sobre el cuerpo del personaje (consulta 'Objetos mágicos en el cuerpo', en la pág. 214), usa la fórmula siguiente: calcula el precio basándote en la aptitud más cara, luego añade un 75% del valor de la siguiente aptitud más cara más el 50% del valor de las aptitudes restantes (la gran cantidad de poderes sortílegos de un *bastón de poder* representa un buen ejemplo de aptitudes similares repetidas).

Múltiples aptitudes diferentes: las aptitudes que representen bonificadores al ataque o a las salvaciones y las sortílegas no se pueden considerar similares entre sí, y sus valores simplemente han de añadirse unos a otros para determinar el coste. Para los objetos que ocupan un espacio sobre el cuerpo del personaje (como un anillo o un collar), cada poder adicional no sólo no descuenta, sino que representa un incremento del precio de un 50%. Un *cinturón de Fuerza +4 y Destreza +4* tiene más valor que un *cinturón de Fuerza* más unos *guantes de Destreza*, dado que sólo ocupa un espacio sobre el cuerpo del personaje.

Conjuro de nivel 0: cuando multipliques niveles de conjuros para determinar el valor, los conjuros de nivel 0 se considerarán de medio nivel.

Otros factores: una vez que tengas la cifra final de coste, reduce ese número si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

El objeto requiere una habilidad para ser usado: algunos objetos necesitan una habilidad específica (como Interpretar para un instrumento musical) para hacerlos funcionar. Este factor debería reducir el coste un 10%.

Objetos que requieren una clase o alineamiento específico para funcionar: más restrictivo aún que requerir una habilidad, este tipo de requisito reduciría el precio un 30%.

Los precios citados en la descripción de los objetos mágicos de este libro (el valor en piezas de oro que hay después del nivel de lanzador del objeto) son valores de mercado, que suelen ser el doble de lo que le cuesta al creador hacer el objeto.

Dado que clases diferentes obtienen los mismos conjuros a niveles distintos, los precios para dos personajes por la fabricación del mismo objeto podrían diferir. Tomemos *inmovilizar persona*, por ejemplo. Un clérigo lo lanza como un conjuro de nivel 2, por lo que una varita de *inmovilizar persona* clerical le cuesta 2 (conjuro de nivel 2) × 3 (lanzador de nivel 3) × 750 po, dividido por dos: 2.250 po. Sin embargo, un mago lanza *inmovilizar persona* como conjuro de nivel 3, por lo que su varita le cuesta 3 (conjuro de nivel 3) × 5 (lanzador de nivel 5)× 750 po, dividido por dos: 5.625 po. Un hechicero también lanza *inmovilizar persona* como conjuro de nivel 3, pero no lo obtiene hasta ser de 6.o nivel, por lo que su varita le cuesta 3 (conjuro de nivel 3) × 6 (lanzador de nivel 6) × 750 po, dividido por dos: 6.750 po. Sin embargo una varita sólo cuesta el doble del precio de fabricación del más eficaz de los lanzadores de conjuros, por lo que el precio de mercado de una varita de *inmovilizar persona* es de 4.500 po, no importa quien la haga.

Observarás, sin embargo, que no todos los objetos presentados cumplen fielmente con las fórmulas. Hay varias razones para ello. La primera y más importante: estas fórmulas no reflejan de forma precisa las diferencias entre un *anillo de resistencia al fuego* y unas *botas de velocidad* (dos objetos muy distintos). Cada uno de los objetos mágicos aquí citados fue examinado y modificado en función de su valor real. Las fórmulas son sólo un punto de partida. Al poner precio a un rollo de pergamino se supone que, cuando es posible, lo creó un mago o un clérigo. Las pociones y varitas siguen las fórmulas exactamente; los bastones, con bastante precisión; y otros objetos requieren algún tipo de revisión por parte del DM. Utiliza el sentido común al asignar precios y usa los objetos listados como ejemplo.

de un conjuro para incrementar su efectividad, o acelerar un conjuro para que pueda ser usado como una acción gratuita, situándolo dentro del objeto a un nivel metamágico mayor. Consulta el Capítulo 5: dotes, del *Manual del jugador*, para saber más de las dotes metamágicas.

Los costes base de creación de objetos son siempre la mitad del precio base en po y 1/25 del precio base en PX. Para la mayoría de los objetos, el precio de mercado equivale al precio base. Por ejemplo, una *capa élfica* tiene un precio de mercado (y precio base) de 2.000 po. Hacerla cuesta 1.250 po en materias primas más 100 PX.

Las armaduras, los escudos, las armas y los objetos cuyo valor dependa de sus propiedades mejoradas mágicamente añaden el coste del objeto al precio de mercado. El coste del objeto no influencia el precio base (que determina el coste de los suministros mágicos y en PX), pero incrementa el precio final de mercado.

Además, algunos objetos, sin embargo, lanzan o replican conjuros con componentes materiales costosos o con componentes en PX. Para estos objetos, el precio de mercado es igual al precio base más un precio extra por los componentes (cada PX en el coste de componentes añade 5 po al precio de mercado). El coste de creación de estos objetos es el coste base en materias primas más el coste base en PX (ambos determinados por el precio base) más los costes por los componentes. Por ejemplo, un *anillo de tres deseos* tiene un precio de mercado de 97.950 po, lo cual incluye 75.000 po por los 15.000 PX adicionales que el creador debe gastar para forjar el anillo. El precio base del anillo es de sólo 22.950 po (el precio de mercado menos el coste adicional por el gasto en PX). la descripción de estos objetos incluye un apartado que resume el coste total de creación del objeto (no tienes que calcular los costes de creación, ya está hecho).

El creador necesita también un sitio tranquilo, cómodo y bien iluminado, donde trabajar. Cualquier sitio adecuado para preparar conjuros (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago, en el Capítulo 10 del *Manual del jugador*) es apropiado para hacer objetos. Crear un objeto requiere un día por 1.000 po del precio base del mismo, con un mínimo de un día. Las pociones son una excepción a la regla: siempre se tarda sólo un día en elaborar una. El personaje debe gastar el oro y los PX al comienzo del proceso de construcción.

El lanzador trabaja durante 8 horas cada día y no puede acelerar el proceso trabajando más horas. No obstante, los días no tienen por qué ser consecutivos, y el lanzador puede usar el resto de su tiempo como le convenga. Un personaje que se tome un descanso al crear un objeto para irse de aventuras debería tener anotados cuántos días de trabajo le quedan a ese objeto.

Un personaje sólo puede trabajar en un objeto a la vez. Si un personaje empieza a trabajar en un nuevo objeto, todos los materiales usados y los PX gastados en el objeto que estaba en construcción se pierden.

Los secretos para la creación de artefactos se perdieron hace mucho tiempo.

OBJETOS DE GRAN CALIDAD

Tal como se detalla en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*, los objetos de gran calidad son objetos extraordinariamente bien hechos. Son más caros, pero benefician al usuario con su calidad mejorada. No son en absoluto mágicos. Sin embargo, sólo los objetos de gran calidad pueden ser encantados para conseguir armaduras y armas mágicas (los objetos que no son armas o armaduras pueden ser, o no, objetos de gran calidad).

MATERIALES ESPECIALES

Además de los objetos mágicos encantados con conjuros, algunas sustancias tienen propiedades especiales innatas. Aunque aquí sólo citamos unos cuantos de estos materiales, pueden existir otros materiales especiales en ciertas campañas. Si haces que una armadura o un arma tengan más de un material especial, sólo consigues el beneficio del que esté en mayor cantidad. Por ejemplo, una armadura completa hecha de adamantita y mithril podría proporcionar reducción del daño o pesar menos, pero no ambas cosas. No obstante, puedes construir un arma doble con cada cabeza de un material especial diferente. Un mangual doble, por ejemplo, podría tener una cabeza de plata alquímica para luchar contra licántropos y una cabeza de hierro frío para luchar contra fatas.

Adamantita: encontrado sólo en los meteoritos y en las vetas más raras de zonas mágicas, este metal ultraduro mejora la calidad de un arma o una armadura. Las armas construidas con adamantita poseen una aptitud natural para atravesar la dureza al romper armas o atacar objetos, ignorando las durezas inferiores a 20. Una armadura hecha de adamantita otorga a su portador reducción del daño de 1/— si es una armadura ligera, 2/— si es intermedia, y 3/— si es pesada. La adamantita es tan costosa que las armas y armaduras hechas con ella siempre son de gran calidad; el coste de la gran calidad está incluido en los precios proporcionados más adelante. Así, las armas y la munición de adamantita tienen un bonificador de mejora +1 en las tiradas de ataque, y el penalizador de armadura de las armaduras de adamantita disminuye en 1 con respecto a la versión normal de la armadura. Los objetos sin partes metálicas no pueden estar hechos de adamantita. Una flecha podría hacerse de adamantita, pero un bastón no.

Sólo las armas, armaduras y escudos hechos normalmente de metal pueden construirse a partir de adamantita. Las armas, armaduras y escudos normalmente de acero que estén hechos de adamantita tienen 1/3 más de puntos de golpe de lo normal; por ejemplo, un espadón de adamantita tiene 13 puntos de golpe en vez de los 10 normales que tendría si fuera de acero.

La adamantita tiene 40 puntos de golpe por cada pulgada de grosor y una dureza de 20. Un objeto hecho de este material suele llamarse adamantino (o adamantina para el género femenino).

Tipo de objeto adamantino	Modificador de coste del objeto
Munición	+60 po
Armadura ligera	+5.000 po
Armadura intermedia	+10.000 po
Armadura pesada	+15.000 po
Arma	+3.000 po

Hierro frío: este hierro extraído de las profundidades del subsuelo, conocido por su eficacia contra las fatas, está forjado a una temperatura más baja para conservar sus delicadas propiedades. Las armas hechas de hierro frío cuestan el doble que sus contrapartidas normales. Además, cualquier mejora mágica cuesta 2.000 po adicionales. Por ejemplo, un *espadón* +2 hecho de hierro frío costaría 10.330 po, porque el precio es el doble que el del propio espadón (de 15 po a 30 po), el bonificador de mejora +2 cuesta 8.000 po, y mejorar el hierro frío cuesta 2.000 po adicionales (el precio incluye 300 po por ser de gran calidad).

Los objetos sin partes metálicas no pueden estar hechos de hierro frío. Una flecha podría hacerse de hierro frío, pero un bastón no.

Un arma doble que sólo tenga la mitad hecha de hierro frío incrementa su coste un 50%. Una espada de dos hojas que tenga un extremo de hierro frío y el otro de acero costaría 150 po.

TRAS EL TELÓN: MATERIALES DE ARMAS ESPECIALES

Cada uno de los materiales especiales descritos en esta sección tiene un efecto definido en el juego. Algunas criaturas, como las fatas, tienen reducción del daño según el tipo de criatura o el concepto base. Algunas pueden resistir todo tipo de daño menos alguno especial, como el infligido por armas de alineamiento maligno o las armas contundentes. Otros son vulnerables a armas de un material en particular. Las fatas suelen ser susceptibles al hierro frío. Se combate mejor contra los gólem usando armas adamantinas.

Los personajes puede que quieran llevar varios tipos diferentes de armas, dependiendo de la campaña y de los tipos de criaturas con los que se encuentren con más frecuencia. Algunos pueden usar lustre de plata, descrito en la pág. 261, que está diseñado para añadir temporalmente la propiedad de plata alquímica a un arma. Su coste fue estudiado a fondo para no permitir que eclipsara a las armas que ya contienen fuego alquímico. Puede que te des cuenta de que no se menciona el *lustre de hierro frío*. Es a propósito. El atributo principal del hierro frío es su resistencia a la magia. Hacer un objeto mágico que imite este atributo rompe este concepto.

TABLA 7–32: RESUMEN DE LOS COSTES DE CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Objeto mágico	Dote	Coste del objeto	Material[2]	PX[3]	Coste de suministros mágicos	Precio base[4]
Armadura	Fabricar armas y armaduras mágicas	Armadura de gran calidad	Coste ×50 (normalmente nada)	× 50 (normalmente nada) ×5 po	1/2 del valor de la tabla 7–2	Valor de la tabla 7–2
Escudo	Fabricar armas y armaduras mágicas	Escudo de gran calidad	×50 (normalmente nada)	×50 (normalmente nada) ×5 po	1/2 del valor de la tabla 7–2	Valor de la tabla 7–2
Arma	Fabricar armas y armaduras mágicas	Armadura de gran calidad	×50 (normalmente nada)	×50 (normalmente nada) ×5 po	1/2 del valor de la tabla 7–9	Valor de la tabla 7–9
Anillo	Forjar anillo	—	Coste ×50	×50 ×5 po	Especial, ver tabla 7–33	Especial, ver tabla 7–33
Bastón	Fabricar bastón	Bastón de gran calidad (300 po)	×50	×50 ×5 po / (nº de cargas usadas para activar el conjuro)	Ver pág. 286	Ver pág. 286
Cetro	Fabricar cetro	[1]	×50 (normalmente nada)	× 50 (normalmente nada)	Especial, ver tabla 7–33	Especial, ver tabla 7-33
Poción	Elaborar poción	—	Coste (normalmente nada)	Coste (normalmente nada)	1/2 del valor de la tabla 7–2	Valor de la tabla 7–2
Rollo de pergamino	Inscribir rollo de pergamino	—	Coste (normalmente nada)	Coste (normalmente nada)	1/2 del valor de la tabla 7–2	Valor de la tabla 7–2
Varita	Fabricar varita	—	×50	×50 ×5 po	1/2 × 375 × nivel del conjuro × nivel del lanzador del conjuro	375 × nivel del conjuro × nivel del lanzador
Objeto maravilloso	Fabricar objeto maravilloso	[5]	×50 (normalmente nada)	× 50 (normalmente nada) ×5 po	Especial, ver tabla 7–33	Especial, ver tabla 7–33

[1] Los cetros que pueden usarse como armas, como el *cetro mangual*, deben incluir el coste del arma de gran calidad.

[2] Este coste sólo es para los conjuros activados por el objeto que tengan componentes materiales o de PX. Tener un conjuro con un componente costoso como prerrequisito no hace que haya que pagar automáticamente el coste. Por ejemplo, las *gafas de visión minuciosa* usan *visión verdadera* como prerrequisito, pero las gafas en realidad no activan un uso del conjuro.

[3] Al comprar un bastón, hay que pagar 5 × el valor de PX en piezas de oro

[4] Un personaje que cree un objeto paga 1/25 del precio base en puntos de experiencia

[5] Algunos objetos tienen un valor adicional, como el *azadón de los titanes*. El valor adicional procede del coste del objeto como, por ejemplo, el del martillo de guerra de gran calidad del azadón.

El hierro frío tiene 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor y una dureza de 10.

Maderaoscura: esta madera mágica rara es tan dura como la madera normal, pero más ligera. Cualquier objeto hecho de maderaoscura, en todo o en parte (como un arco, una flecha, o una lanza) se considera de gran calidad y pesa sólo la mitad que un objeto de madera de ese tipo. Los objetos que no están primordialmente hechos de madera o sólo están parcialmente hechos de madera (como un hacha de batalla o una maza), o no se pueden hacer de maderaoscura o no consiguen ningún beneficio especial por estar hechos de esta sustancia. Los penalizadores de armadura de estos escudos se reducen en 2. Para determinar el precio de los objetos en maderaoscura, utiliza el peso original pero añade 10 po por lb. al precio de una versión de gran calidad del objeto.

La maderaoscura tiene 5 de dureza y 10 puntos de golpe por pulgada de grosor.

Mithril: el mithril es un metal plateado muy raro y brillante, más ligero que el hierro pero igual de duro. Cuando se trabaja como el acero, se convierte en un maravilloso material con el que se pueden crear armaduras y a veces también se puede utilizar para otros objetos. La mayoría de las armaduras de mithril son una categoría más ligeras que las normales con respecto al movimiento y otras limitaciones (por ejemplo, si un bárbaro puede utilizar su aptitud de movimiento rápido mientras lleva armadura o no). Las armaduras pesadas son tratadas como intermedias y las armaduras intermedias como ligeras, pero éstas últimas siguen siendo ligeras. Las probabilidades de fallo de conjuro de las armaduras y escudos hechos de mithril decrecen en un 10%, el bonificador máximo de Destreza se incrementa en 2 y el penalizador de armadura se reduce en 3 (hasta un mínimo de 0).

Un objeto hecho de mithril pesa la mitad que el mismo objeto hecho de otro metal. En el caso de las armas, este peso más ligero no cambia la categoría de tamaño del arma o la facilidad con la que puede empuñarse (sea ligera, a una mano o a dos manos). Los objetos que no están primordialmente hechos de metal no se ven demasiado afectados por estar hechos parcialmente de mithril (una espada larga puede ser un arma de mithril; mientras que una guadaña, no).

Las armas o armaduras fabricadas en mithril también son siempre objetos de gran calidad; el coste de la gran calidad está incluido en los precios proporcionados a continuación.

El mithril tiene 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor, y dureza 15.

Tipo de objeto de mithril	Modificador al precio base
Armadura ligera	+1.000 po
Armadura intermedia	+4.000 po
Armadura pesada	+9.000 po
Escudo	+1.000 po
Otros objetos	+500 po/lb

Piel de dragón: los fabricantes de armaduras pueden trabajar con la piel de los dragones para producir armaduras o escudos de gran calidad. Un dragón produce piel suficiente para crear una sola armadura de piel de gran calidad para una criatura con una categoría de tamaño menor que la del dragón. Al seleccionar sólo escamas concretas y fragmentos de piel, un herrero puede construir una cota de bandas de gran calidad para una criatura 2 tamaños menor, una armadura de placas y mallas de gran calidad para una criatura 3 tamaños menor, o una coraza o armadura completa de gran calidad para una criatura 4 tamaños menor. En cada caso, existe suficiente piel para producir un escudo grande o pequeño de gran calidad además de la armadura, suponiendo que el dragón sea Grande o mayor.

Como la armadura de piel de dragón no está hecha de metal, los druidas pueden llevarla sin penalizadores.

La armadura de piel de dragón cuesta el doble de lo que costaría una armadura de gran calidad del mismo tipo, pero no se necesita más tiempo del normal para construirla.

La piel de dragón tiene 10 puntos de golpe por pulgada de grosor y dureza 10.

Plata alquímica: un proceso complejo de matalurgia y alquimia puede unir plata a un arma hecha de acero para que traspase la reducción del daño de criaturas como los licántropos.

Tabla 7–33: Cómo estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos

Efecto	Precio base	Ejemplo
Bonificador de característica (mejora)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Guantes de Destreza +2*
Bonificador de armadura (mejora)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Cota de mallas +1*
Conjuro adicional	Nivel del conjuro al cuadrado × 1.000 po	*Perla de poder*
Bonificador CA (desvío)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Anillo de protección +3*
Bonificador CA (otro)[1]	Bonificador al cuadrado × 2.500 po	*Piedra Ioun, prisma rosa turbio*
Bonificador de armadura natural (mejora)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Amuleto de armadura natural +1*
Bonificador de salvación (resistencia)	Bonificador al cuadrado × 1.000 po	*Capa de resistencia +5*
Bonificador de salvación (otro)[1]	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Piedra de la buena suerte*
Bonificador de habilidad (capacidad)	Bonificador al cuadrado × 100 po	*Capa élfica*
Resistencia a conjuros	10.000 po por punto sobre RC 12; mínimo RC 13	*Toga de resistencia a conjuros*
Bonificador de arma (mejora)	Bonificador al cuadrado × 2.000 po	*Espada larga +1*
Efecto de conjuro	**Precio base**	**Ejemplo**
Un solo uso, finalización de conjuro	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 25 po	*Rollo de pergamino de acelerar*
Un solo uso, activación por uso	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 50 po	*Poción de curar heridas leves*
50 cargas, desencadenante de conjuro	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 750 po	*Varita de bolas de fuego*
Palabra de mando	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 1.800 po	*Manto del saltimbanqui*
Activación por uso o continuo	Nivel de conjuro × nivel de lanzador × 2.000 po[2]	*Linterna de revelación*
Especial	**Ajuste al precio base**	**Ejemplo**
Cargas por día	5 × cargas por día	*Botas de teletransporte*
Limitación de espacio inusual[3]	Multiplica todo el coste por 1,5	*Yelmo de teletransporte*
No hay limitación de espacio[4]	Multiplica todo el coste por 2	*Piedra Ioun*
Varias aptitudes diferentes	Multiplica el coste más alto de objeto por 2	*Yelmo de fulgor*
Cargado (50 cargas)	1/2 el precio base si fuera de uso ilimitado	*Anillo ariete*
Componente	**Coste adicional**	**Ejemplo**
Armadura, escudo o arma	Suma el coste del objeto de gran calidad	*Arco largo compuesto +1*
El conjuro tiene coste en componente material	Súmalo directamente al precio del objeto (por cada carga)[5]	*Varita de piel pétrea*
El conjuro tiene coste en PX	Suma 5 po por 1 PX por carga[5]	*Anillo de tres deseos*

Nivel del conjuro: un conjuro de nivel 0 cuenta como la mitad (1/2) que un conjuro de nivel 1 en lo referente a la determinación del precio.

[1] Como los bonificadores profanos, sagrados, introspectivos y de suerte.

[2] Si un objeto continuo tiene un efecto basado en un conjuro con una duración medida en asaltos, multiplica el coste por 4. Si la duración del conjuro es 1 minuto/nivel, multiplica el coste por 2, y si es de 10 minutos/nivel, multiplica el coste por 1 1/2. Si el conjuro tiene una duración de 24 horas o más, divide el coste por la mitad.

[3] Consulta la tabla lateral 'Afinidades de los espacios corporales'

[4] Consulta 'Objetos mágicos en el cuerpo', pág. 214. Básicamente, un objeto que no cuente para ocupar uno de estos espacios limitados cuesta el doble.

[5] Si un objeto es continuo o ilimitado, sin cargas, determina el coste como si tuviera 100 cargas. Si tiene algún límite diario, determina el coste como si tuviera 50 cargas.

Con un ataque con éxito con un arma argentada, el portador sufre un penalizador –1 a la tirada de daño (con el mínimo normal de 1 punto de daño). El proceso de argentado alquímico no puede aplicarse en objeto no metálicos, y no funciona con metales inusuales como la adamantita, el hierro frío o el mithril.

La plata alquímica tiene 10 puntos de golpe por pulgada de grosor y dureza 8.

Tipo de objeto de plata alquímica	Modificador al coste del objeto
Munición	+2 po
Arma ligera	+20 po
Arma a una mano, o una cabeza de un arma doble	+90 po
Arma a dos manos, o ambas cabezas de un arma doble	+180 po

CREACIÓN DE ARMADURAS

Para crear una armadura mágica, un personaje necesita una fuente de calor y herramientas para trabajar el hierro, la madera y el cuero. También necesita ciertos materiales, siendo los más obvios una armadura o las piezas de la armadura que será ensamblada. La armadura que deba ser encantada tiene que ser una armadura de gran calidad y su coste se añade al coste total del encantamiento para determinar su valor final de mercado. Los costes adicionales por los materiales han sido sumados al coste de creación de la armadura mágica (la mitad del precio de mercado listado en las tablas de este capítulo).

La creación de una armadura mágica tiene un prerrequisito especial: el nivel de lanzador del creador debe ser de al menos 3 veces el del bonificador de mejora de la armadura. Así, un creador de 6.º nivel puede fabricar una *coraza +2*, un creador de 9.º nivel puede crear la misma coraza pero hacerla +3, y un creador de 15.º nivel puede hacerla +5. Si un objeto tiene a la vez un bonificador de mejora y alguna aptitud especial (como resistencia al frío), ha de satisfacerse el más alto de los dos requisitos en lo que respecta al nivel de lanzador.

Una armadura mágica o un escudo mágico deben tener al menos un bonificador +1 de mejora para que puedan tener alguna de las aptitudes listadas en la tabla 7–5: aptitudes especiales de las armaduras o la tabla 7–6: aptitudes especiales de los escudos. Un personaje no puede crear, sin más ni más una *cota de mallas de las sombras*, por ejemplo. Para que tenga una aptitud mágica especial, la cota de mallas primero necesita tener un bonificador de mejora de al menos +1.

Si hay conjuros involucrados en los prerrequisitos para fabricar la armadura, el creador debe haber preparado los conjuros que han de ser lanzados (o debe conocerlos, en el caso de un hechicero o un bardo) y además es necesario que gaste los componentes materiales o de foco que necesite el conjuro y los costes en PX inherentes de un conjuro que sea prerrequisito cuando proceda a la creación del objeto. El acto de trabajar en la armadura desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante todos los días que dure la creación de la armadura; esto es, esos espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

La creación de alguna armadura puede demandar otros prerrequisitos que vayan más allá del mero lanzamiento de conjuros o sean diferentes. Consulta las descripciones individuales en las páginas 217 a 221 para los detalles.

La fabricación de armaduras mágicas requiere un día por cada 1.000 po del precio base. Una *cota de mallas +1* tiene un coste de objeto de 300 po y un precio base de 1.000 po. Se tarda un día en construir.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar armas y armaduras mágicas.

CREACIÓN DE ARMAS MÁGICAS

Para crear un arma mágica, un personaje necesita una fuente de calor y herramientas para trabajar el hierro, la madera y el cuero. También necesita ciertos materiales, siendo los más obvios el arma o las piezas del arma que será ensamblada. Sólo un arma de gran calidad puede ser encantada

para convertirse en un arma mágica y el coste de la gran calidad se añade al coste total del encantamiento para determinar su valor final de mercado. Los costes adicionales por los materiales han sido sumados al coste de creación del arma mágica; la mitad del precio de mercado listado en la tabla 7–9: armas, de acuerdo al bonificador total efectivo del arma.

La creación de un arma mágica tiene un prerrequisito especial: el nivel de lanzador del creador debe ser de al menos 3 veces el del bonificador de mejora del arma. Así, un creador de 6.° nivel puede fabricar una *espada larga +2*, un creador de 9.° nivel puede crear la misma espada larga, pero hacerla +3, y un creador de 15.° nivel puede hacerla +5. Si un objeto tiene a la vez un bonificador de mejora y alguna aptitud especial (como fantasmal), ha de cumplirse el más alto de los dos requisitos en lo que respecta al nivel de lanzador.

Un arma mágica debe tener al menos un bonificador de mejora de +1 para que pueda tener alguna de las aptitudes listadas en las tablas 7–14 ó 7–15. Un personaje no puede crear sin más ni más un *estoque afilado*, por ejemplo. Un *estoque afilado* primero necesita tener un bonificador de mejora de al menos +1.

Si hay conjuros involucrados en los prerrequisitos para fabricar el arma, el creador debe haber preparado los conjuros que han de ser lanzados (o debe conocerlos, en el caso de un hechicero o un bardo) y además es necesario que satisfaga los componentes materiales o de foco que necesite el conjuro y los costes en PX inherentes a un conjuro que sea prerrequisito cuando proceda a la creación del objeto. El acto de trabajar en el arma desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante todos los días que dure la creación del arma; esto es, esos espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

En el momento de la creación, el creador debe decidir si el arma brilla o no como un efecto secundario de la magia embebida en ella. Esta decisión no afecta al precio o tiempo de creación, pero una vez que el objeto se acaba, la decisión es inamovible.

La creación de armas mágicas de dos cabezas es tratada como la creación de dos armas mágicas para determinar coste, tiempo, PX y aptitudes especiales. Por ejemplo, un mangual doble podría tener una *cabeza +1 flamígera* y una *cabeza +3 disruptora*.

La creación de algunas armas puede exigir otros prerrequisitos que vayan más allá del mero lanzamiento de conjuros o sean diferentes. Consulta las descripciones individuales en las páginas 223 a 229 para los detalles.

La fabricación de armas mágicas requiere un día por cada 1.000 po del precio base. Una *espada larga +2* tiene un coste de objeto de 315 po y un precio base de 8.000 po. Se tarda 8 días en construir.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar armas y armaduras mágicas.

CREACIÓN DE ANILLOS

Para crear un anillo, un personaje necesita una fuente de calor. También necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un anillo o las piezas del anillo que será ensamblado. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del anillo. Los costes de un anillo son difíciles de resumir. Consulta la tabla 7–33 de la pág. 285 y usa los precios de los anillos de este capítulo como guía. Crear un anillo cuesta la mitad del precio de mercado listado.

Los anillos que duplican conjuros con materiales costosos o componentes de PX añaden el valor de 50 × el coste de los componentes del conjuro. Tener un conjuro con un componente costoso como prerrequisito no tiene este coste automáticamente. Trabajar en el anillo desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante los días que dure la creación del anillo; esto es, esos espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si se hubieran lanzado.

La creación de algunos anillos puede exigir otros prerrequisitos que vayan más allá del mero lanzamiento de conjuros o sean diferentes. Consulta las descripciones individuales en las páginas 229 a 232 para los detalles.

Forjar un anillo requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Forjar anillo.

CREACIÓN DE BASTONES

El personaje necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un bastón o las piezas del bastón a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del bastón: 375 po × nivel del conjuro más alto × nivel del lanzador más un 75% del valor de la siguiente aptitud de mayor coste (281,25 po × nivel del conjuro × el nivel del lanzador) más la mitad del valor de las otras aptitudes (187,5 po × nivel del conjuro × el del lanzador). Los bastones siempre están completamente cargados (50 cargas) al crearse.

Si se desea, un conjuro se puede introducir en el bastón a sólo la mitad de su coste normal, pero la activación de ese conjuro en particular costará 2 cargas. El nivel de lanzador de todos los conjuros de un bastón ha de ser el mismo, y ningún bastón puede tener un nivel de lanzador inferior a 8, incluso si todos los conjuros del bastón son de nivel bajo.

El creador debe haber preparado el conjuro que ha de ser guardado (o debe conocer el conjuro, en el caso de un hechicero o bardo) y aportar cualquier componente de foco que requiera el conjuro, así como los costes necesarios en componentes materiales y de PX para activar el conjuro un número máximo de veces (50 dividido por el número de cargas que gasta un uso del conjuro). Esto se añade al coste en PX para construir el bastón en sí. Los componentes materiales se consumen cuando empieza el trabajo, pero los focos no (un foco usado en la creación de un bastón puede reutilizarse). Trabajar en el bastón desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante los días que dure la creación; esto es, los espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si se hubieran lanzado.

La creación de algunos bastones puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del lanzamiento de conjuros. Consulta las descripciones individuales en las páginas 233 a 235 para los detalles.

Crear un bastón requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar bastón.

CREACIÓN DE CETROS

El personaje necesita ciertos materiales, el más obvio el cetro o las piezas del cetro que será ensamblado. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del cetro. Los costes de un cetro son difíciles de resumir. Consulta la tabla 7–33 de la pág. 285 y usa los precios de los cetros de este capítulo como guía. Crear un cetro cuesta la mitad del precio de mercado listado.

Si hay conjuros involucrados en los prerrequisitos para fabricar el cetro, el creador debe haber preparado los conjuros que han de ser lanzados (o debe conocerlos, en el caso de hechiceros o un bardos), pero no es necesario que satisfaga los componentes materiales o de foco que necesite el conjuro ni los costes en PX inherentes a un conjuro que sea prerrequisito cuando proceda a la creación del objeto. El acto de trabajar en el cetro desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante todos los días que dure la creación del cetro; esto es, esos espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados.

La creación de algunos cetros puede exigir otros prerrequisitos que van más allá del mero lanzamiento de conjuros o sean diferentes. Consulta las descripciones individuales en las páginas 235 a 238 para los detalles.

La creación de un cetro requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar cetro.

CREACIÓN DE POCIONES

El creador necesita una superficie de trabajo horizontal y al menos unos cuantos recipientes en los que mezclar líquidos, así como una fuente de calor para hervir la poción. Además, necesita ingredientes. Los costes adicionales por materiales e ingredientes han sido sumados al coste de elaboración de la poción: 25 po × el nivel del lanzador. Los ingredientes y materiales usados en elaborar la poción deben ser frescos y no haber sido utilizados. El personaje debe pagar el coste total de elaboración de cada poción (no hay reducción de costes al elaborar cantidades mayores).

El que beba la poción se considera que es tanto el lanzador como el objetivo; por lo tanto, los conjuros como *escudar a otro* no se pueden almacenar un forma de poción. Los conjuros con alcance personal no pueden convertirse en pociones, así que conjuros como *escudo* nunca existen en forma de poción.

El creador debe haber preparado el conjuro que va a ponerse en la poción (o debe saber el conjuro, en el caso de hechiceros o bardos) y aportar cualquier componente material o de foco que requiera el conjuro. Si lanzar el conjuro hace que se reduzca el total de PX del lanzador, debe pagar el coste en PX al empezar a elaborar la poción además del coste en PX por hacer la poción. Los componentes materiales se consumen cuando se empieza a trabajar, pero los focos no (un foco usado en la elaboración de una poción puede reutilizarse). La elaboración desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo hasta que el

personaje haya descansado y recuperado conjuros; esto es, ese espacio de conjuro se pierde del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado.

Elaborar una poción requiere un día.

Dote de creación de objeto requerida: Elaborar poción.

PRECIOS BASE DE LAS POCIONES (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	25 po	25 po	25 po	—
1	50 po	50 po	100 po	100 po
2	300 po	400 po	400 po	400 po
3	750 po	900 po	1.050 po	750 po

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que la poción se prepara al mínimo nivel de lanzador.

COSTE BASE PARA ELABORAR UNA POCIÓN (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel deconjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	12 po 5 pp +1 PX	12 po 5 pp +1 PX	12 po 5 pp +1 PX	—
1	25 po +2 PX	25 po +2 PX	50 po +4 PX	50 po +4 PX
2	150 po +12 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX
3	375 po +30 PX	450 po +36 PX	525 po +42 PX	375 po +30 PX

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que la poción se prepara al mínimo nivel de lanzador.

CREACIÓN DE ROLLOS DE PERGAMINO

El personaje necesita proveerse de los materiales adecuados de escritura, cuyo coste ha sido sumado al coste de inscripción del rollo de pergamino: 12'5 po × el nivel del conjuro × el nivel del lanzador. Todos los materiales e instrumentos de escritura necesarios para inscribir el rollo de pergamino deben ser nuevos y no haber sido utilizados antes. El personaje debe pagar el coste total de inscripción de cada rollo de pergamino sin importar cuántas veces haya inscrito el mismo conjuro previamente.

El creador debe haber preparado el conjuro que ha de ser inscrito (o debe conocerlo, en el caso de hechiceros o bardos) y debe aportar cualquier componente material o de foco que requiera el conjuro. Si lanzar el conjuro hace que se reduzca el total de PX del lanzador, debe pagar el coste en PX al empezar el rollo de pergamino además del coste en PX por hacerlo. De igual manera, los componentes materiales se consumen cuando se empieza a escribir, pero los focos no (un foco usado en la inscripción de un rollo de pergamino puede ser reutilizado). Inscribir desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo hasta que el personaje haya descansado y recuperado conjuros; esto es, ese espacio de conjuro se pierde del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado.

La inscripción de un rollo de pergamino requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Inscribir rollo de pergamino.

PRECIOS BASE DE LOS ROLLOS DE PERGAMINO (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	12 po 5 pp	12 po 5 pp	12 po 5 pp	—
1	25 po	25 po	50 po	50 po
2	150 po	200 po	200 po	200 po
3	375 po	450 po	525 po	375 po
4	700 po	800 po	1.000 po	700 po
5	1.125 po	1.250 po	1.625 po	—
6	1.650 po	1.800 po	2.400 po	—
7	2.275 po	2.450 po	—	—
8	3.000 po	3.200 po	—	—
9	3.825 po	4.050 po	—	—

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que el rollo de pergamino se inscribe al mínimo nivel de lanzador.

COSTE BASE PARA INSCRIBIR UN ROLLO DE PERGAMINO (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	6 po 2 pp 5 pc +1 PX	6 po 2 pp 5 pc +1 PX	6 po 2 pp 5 pc +1 PX	-
1	12 po 5 pp +1 PX	12 po 5 pp +1 PX	25 po +2 PX	25 po +2 PX
2	75 po +6 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX
3	187 po 5 pp +15 PX	225 po +18 PX	262 po 5 pp +21 PX	187 po 5 pp +15 PX
4	350 po +28 PX	400 po +32 PX	500 po +40 PX	350 po +28 PX
5	562 po 5 pp +45 PX	625 po +50 PX	812po 5 pp +65 PX	—
6	826 po +66 PX	900 po +72 PX	1.200 po +96 PX	—
7	1.135 po 5 pp +91 PX	1.225 po +98 PX	—	—
8	1.500 po +120 PX	1.600 po +128 PX	—	—
9	1.912 po 5 pp +153 PX	2.025 po +162 PX	—	—

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que el rollo de pergamino se inscribe al mínimo nivel de lanzador.

CREACIÓN DE VARITAS

El personaje necesita ciertos materiales, siendo el más obvio un bastoncito o las piezas de la varita que será ensamblada. El coste por los materiales ha sido sumado al coste de creación de la varita: 375 po × nivel del conjuro × nivel de lanzador. Las varitas están siempre completamente cargadas (50 cargas) al crearse.

PRECIOS BASE DE LAS VARITAS (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	375 po	375 po	375 po	-
1	750 po	750 po	1.500 po	1.500 po
2	4.500 po	6.000 po	6.000 po	6.000 po
3	11.250 po	13.500 po	15.750 po	11.250 po
4	21.000 po	24.000 po	30.000 po	21.000 po

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que la varita se construye al mínimo nivel de lanzador.

COSTE BASE PARA ELABORAR UNA VARITA (SEGÚN LA CLASE DEL CREADOR)

Nivel de conjuro	Clr, Drd, Mag	Hcr	Brd	Pld, Exp*
0	187 po 5 pp +15 PX	187 po 5 pp +15 PX	187 po 5 pp +15 PX	-
1	375 po +30 PX	375 po +30 PX	750 po +60 PX	750 po +60 PX
2	2.250 po +180 PX	3.000 po +240 PX	3.000 po +240 PX	3.000 po +240 PX
3	5.625 po +450 PX	6.750 po +540 PX	7.875 po +630 PX	5.625 po +450 PX
4	10.500 po +840 PX	12.000 po +960 PX	15.000 po +1.200 PX	10.500 po +840 PX

*El nivel de lanzador es la mitad de su nivel.

Los precios se basan en que la varita se construye al mínimo nivel de lanzador.

El creador debe haber preparado el conjuro que ha de ser guardado (o conocerlo, en el caso de hechiceros o bardos) y debe aportar cualquier componente material o de foco que requiera el conjuro. Se necesitan 50 de cada uno de los componentes, uno por cada carga. Si lanzar los

conjuros hace que se reduzca el total de PX del lanzador, debe pagar el coste en PX (multiplicado por 50) al empezar la varita además del coste en PX por hacerlo.

De igual manera, los componentes materiales se consumen cuando empieza el trabajo, pero los focos no (un foco usado en la creación de una varita puede ser reutilizado). Trabajar en la varita desencadena el conjuro preparado, haciendo que no sea posible lanzarlo durante todos los días dedicados a la creación de la varita; esto es, ese espacio de conjuro se pierde del total de conjuros preparados, como si se hubiera lanzado.

Crear una varita requiere un día por cada 1.000 po del precio base. Una *varita de piel pétrea* y una *varita de hechizar monstruo* se tardan en crear 21 días cada una.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar varita.

CREACIÓN DE OBJETOS MARAVILLOSOS

Para crear un objeto maravilloso, un personaje suele necesitar una serie de equipo y herramientas para trabajar sobre el mismo. También necesita ciertos materiales, siendo el más obvio el propio objeto o las piezas del objeto a ensamblar. El coste de los materiales ha sido sumado al coste de creación del objeto. Los costes de un objeto son difíciles de resumir. Consulta la tabla 7–33 de la pág. 285 y usa los precios de los objetos de este capítulo como guía. Crear un objeto cuesta la mitad del precio de mercado listado.

Si hay conjuros involucrados en los prerrequisitos para fabricar el objeto, el creador debe haber preparado los conjuros que han de ser lanzados (o conocerlos, en el caso de hechiceros o bardos) pero no es necesario que gaste los componentes materiales o de foco que necesite el conjuro ni los costes en PX inherentes a un conjuro que sea prerrequisito cuando proceda a la creación del objeto. Trabajar en el objeto desencadena los conjuros preparados, haciendo que no sea posible lanzarlos durante todos los días que dure la creación del objeto; esto es, esos espacios de conjuro se pierden del total de conjuros preparados, como si hubieran sido lanzados).

La creación de algunos objetos puede exigir otros prerrequisitos que vayan más allá del mero lanzamiento de conjuros o sean diferentes. Consulta las descripciones individuales que empiezan en la página 246 para los detalles.

La creación de un objeto maravilloso requiere un día por cada 1.000 po del precio base.

Dote de creación de objeto requerida: Fabricar objeto maravilloso.

CREACIÓN DE OBJETOS INTELIGENTES

Para crear un objeto inteligente, el nivel de lanzador del creador debe ser al menos 15. El tiempo y el coste de creación están basados en las reglas normales de creación de objetos, tratando los valores del precio de mercado de la tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, en la pág. 269, como valores a sumar al tiempo, coste en po y coste en PX. El alineamiento del objeto es el mismo que el del creador. Determina otras características de forma aleatoria, según las indicaciones de la sección relevante de este capítulo.

AÑADIR NUEVAS APTITUDES

Un creador puede añadir aptitudes a un objeto mágico, sin restricciones. El coste de hacerlo es el mismo que si el objeto no fuera mágico. Así, una *espada larga +1* puede convertirse en una *espada larga +2 vorpalina* y el coste de creación será igual al de una *espada vorpalina +2* menos el coste de una *espada +1*.

Si el objeto es de aquellos que ocupan espacio sobre el personaje (consulta 'Objetos mágicos en el cuerpo', pág. 214), cualquier poder adicional añadido al objeto incrementa su coste en un 50%. Por ejemplo, si se añade el poder de conferir *invisibilidad* a un *anillo de protección +2*, el coste de añadir esta aptitud es el mismo que el de crear un *anillo de invisibilidad* multiplicado por 1,5.

TRAS EL TELÓN: AFINIDADES DE LOS ESPACIOS CORPORALES

Un personaje que ya tenga unas *botas aladas* quiere el efecto de *acelerar* que proporcionan unas *botas de velocidad*. El jugador te pregunta: "¿puedo construir un sombrero de velocidad?". ¿Qué le contestas?

La cuestión surge con bastante frecuencia porque algunas partes del cuerpo pueden acomodarse a muchos más tipos de objetos mágicos que otras. Casi todo personaje consigue una capa mágica de algún tipo al principio de su carrera, incluso aunque sea una sencilla *capa de resistencia +1*. Pero existen pocas vestiduras mágicas, y casi todas las túnicas mágicas son demasiado caras para los personajes de nivel bajo. Los personajes que tengan espacios "libres" en su cuerpo estarán deseando llenarlos con objetos útiles que normalmente irían en otros sitios en los que ya tienen cosas mágicas.

Algunos objetos mágicos fuerzan la credibilidad si se colocan en un lugar inusual del cuerpo. Es mucho más fácil imaginarse unos *guanteletes de fuerza de ogro* que unas *gafas de fuerza de ogro*. Otros cambios parecen bastante lógicos: por ejemplo, una *capa de camuflaje* tiene tanto sentido como una *túnica de camuflaje*.

Cada localización del cuerpo, o espacio corporal, tiene una o más afinidades: una palabra o frase que describe la función general o la naturaleza de los objetos mágicos diseñados para ese espacio corporal. Las afinidades de los espacios corporales son clasificaciones abstractas y amplias a propósito, porque un regla concreta no puede cubrir la gran diversidad de objetos maravillosos.

Puedes usar las afinidades de la lista siguiente como guía en tus decisiones sobre qué objetos mágicos permitirás llevar en cada espacio corporal. Y cuando diseñes tus propios objetos mágicos, las afinidades te darán una idea sobre la forma que debería adoptar un objeto en particular.

Algunos espacios corporales tienen diferentes afinidades para distintos objetos específicos. Los guantes y los guanteletes ocupan el mismo espacio corporal, por ejemplo, pero tienen las afinidades de rapidez y poder destructivo, respectivamente.

Espacio corporal	Afinidad
Diadema, yelmo	Mejora mental, ataques a distancia
Sombrero	Interacción
Filacteria	Moral, alineamiento
Lentes oculares, gafas	Visión
Capa, manto	Transformación, protección
Amuleto, broche, medallón, collar, presea, escarabeo	Protección, localización
Túnica	Múltiples efectos
Camisote	Mejora física
Vestidura, atuendo	Mejora de aptitud de clase
Brazales	Combate
Brazaletes	Aliados
Guantes	Rapidez
Guanteletes	Poder destructivo
Cinturón	Mejora física
Botas	Movimiento

Los objetos maravillosos que no encajen con la afinidad de un espacio corporal en particular, deberían costar un 50% más que los que sí lo hacen. Compara las *botas de teletransporte* y el *yelmo de teletransporte*. A no ser que estés buscando una partida extravagante, evita a toda costa combinaciones evidentemente absurdas como unos *monóculos de Fuerza de gigante*.



Ilustración de A. Swekel

Este capítulo consta de tres apartados: aptitudes especiales, sumario de estados y el entorno. Durante el juego encontrarás referencias a todo tipo de aptitudes especiales: rayos de energía, toques que quitan la vida y la habilidad para volverse insustancial, por nombrar sólo algunas. Esta sección explica las aptitudes más significativas y aporta informaciones acerca de cómo son y cómo se utilizan.

Tras esta sección, hallarás una extensa lista de estados de personaje, como asustado, paralizado o indefenso. Si un personaje es víctima de cualquier tipo de efecto debilitante o extraño, consulta esta lista para saber cómo manejar la situación.

Por último, los peligros que supone el entorno, como ahogarse y los efectos del calor y el frío, están descritos en el apartado final.

APTITUDES ESPECIALES

La naturaleza de una aptitud especial puede ser extraordinaria, sortílega o sobrenatural.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias no son mágicas. Sin embargo, no son algo que todo el mundo pueda hacer, ni siquiera aprender sin un entrenamiento larguísimo (lo que en términos de juego significa adoptar una nueva clase de personaje). La habilidad de evasión de un monje y la esquiva asombrosa de un bárbaro son aptitudes extraordinarias. Los efectos o las zonas que niegan o interfieren la magia no afectan a las aptitudes extraordinarias.

Aptitudes sortílegas (St): las aptitudes sortílegas, como su nombre indica, son aptitudes para conjuros y magia de efectos similares a los conjuros. Estas aptitudes están sujetas a RC y *disipar magia*, y no funcionan en zonas en las que la magia quede negada o suprimida (como un *campo antimagia*).

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas pero no son como las sortílegas. Esta amplia categoría incluye la mirada petrificante del basilisco, el impacto *ki* del monje y el toque paralizante del necrófago. Estas aptitudes no están sujetas a RC y no funcionan en zonas en las que la magia quede negada o suprimida (como un *campo antimagia*). El efecto de una aptitud sobrenatural no puede ser disipado, ni está sujeto a contraconjuros.

Consulta la tabla 8–1, en la página siguiente, para ver un resumen de los tipos de aptitudes especiales.

ANTIMAGIA

El contemplador abre su gran ojo central y, de repente, Lidda (que permanecía invisible) se vuelve visible y Tordek, que estaba volando, cae bruscamente al suelo. Ahora las armas mágicas de los aventureros no son mejores que sus versiones de gran calidad; además, sus protecciones mágicas han desaparecido. El gigante del fuego que ayuda al contemplador alza su hacha, sonríe y se abalanza sobre ellos.

El conjuro *campo antimagia* o el rayo del ojo de un contemplador neutralizan la magia completamente. Este efecto sortílego es tremendamente poderoso: la protección definitiva contra la magia. Un efecto antimagia tiene los siguientes poderes y características:

- Las aptitudes sobrenaturales y las sortílegas, así como los conjuros, no funcionan en las zonas de antimagia (aunque las aptitudes extraordinarias sí).
- La antimagia no disipa la magia, sino que la suprime. Una vez que la antimagia ya no afecta la zona de la magia (la antimagia desaparece, se desplaza su centro, etc.) ésta vuelve a aparecer. Los conjuros cuya duración aún no ha terminado vuelven a funcionar, los objetos mágicos vuelven a tener su utilidad, etc.

Tabla 8–1: tipos de aptitudes especiales

	Extraordinarias	Sobrenaturales	Sortílegas
Disipar	No	Sí	Sí
Resistencia a conjuros	No	No	Sí
Campo antimagia	No	Sí	Sí
Ataque de oportunidad	No	No	Sí

Disipar: ¿es capaz *disipar magia*, y conjuros similares, de disipar los efectos en este tipo de aptitud?
Resistencia a conjuros: ¿la RC es capaz de proteger a una criatura contra este tipo de aptitud?
Campo antimagia: ¿son capaces *campo antimagia* y conjuros similares de suprimir esta aptitud?
Ataque de oportunidad: ¿usar la aptitud provoca AdO del mismo modo que ocurre cuando se lanza un conjuro?

- Los conjuros cuya área de efecto comprenda tanto una zona de antimagia como otra normal, y que no tengan el centro dentro de la zona de antimagia, funcionarán en la zona normal. Si el conjuro se lanza desde la zona de antimagia, no tiene efecto alguno.
- A algunos artefactos no les afecta la antimagia. Consulta la descripción específica de cada artefacto en el Capítulo 8: objetos mágicos.
- Los gólem y otros seres creados mágicamente, como los elementales, los ajenos o los muertos vivientes corporales, siguen existiendo en las zonas antimagia (aunque sus conjuros, aptitudes sobrenaturales y sortílegas quedan suprimidos). Sin embargo, en caso de que estas criaturas hayan sido convocadas o conjuradas, consulta el siguiente párrafo.
- Las criaturas convocadas o conjuradas de cualquier tipo y los muertos vivientes incorporales desaparecen si entran en la zona de un efecto antimagia. Cuando se desvanece el efecto, vuelven a aparecer en el mismo lugar.
- Los objetos mágicos con efectos permanentes, como una *bolsa de contención*, no funcionan en un zona de antimagia, pero sus efectos no se cancelan (así que no se puede alcanzar el contenido de la bolsa, pero lo que hay no se derrama, ni desaparece para siempre).
- Dos zonas antimagia situadas en el mismo lugar no se cancelan entre sí ni apilan sus efectos.
- *Muro de fuerza*, *muro prismático* y *esfera prismática* no se ven afectados por la antimagia. *Romper encantamiento*, *disipar magia* y *disipar magia mayor* no disipan la antimagia. La *disyunción de Mordenkanien* tiene una probabilidad de 1% por nivel de lanzador de destruir un *campo antimagia*. Si el *campo* sobrevive al conjuro, ninguno de los objetos que se hallasen en su interior sufren la disyunción.

ARMA DE ALIENTO

Aunque el de fuego del dragón es el ejemplo clásico, una arma de aliento también puede ser un gas venenoso, un rayo o un chorro de ácido. La criatura lanza algo por su boca (en lugar de utilizar un conjuro). La mayoría de criaturas con arma de aliento tienen un límite en su utilización, ya sea un número determinado por día, ya sea un período de espera entre cada uso. Este tipo de criaturas suele ser lo bastante inteligente como para reservar este arma hasta necesitarla de verdad.

- Utilizar un arma de aliento es una acción estándar.
- No se necesita hacer una tirada de ataque. El aliento llena el área correspondiente.
- Un personaje atrapado en esa zona debe hacer el TS correspondiente y, si no lo supera, sufrirá todos los efectos del ataque. En la mayoría de casos, un personaje que supere la salvación aún sufre la mitad del daño, o algún efecto reducido.
- A no ser que se especifique lo contrario, las armas de aliento son aptitudes sobrenaturales.
- Estas criaturas son inmunes a sus propias armas de aliento.
- Las criaturas que no son capaces de respirar también pueden usar armas de aliento (el nombre puede llamar a engaño).

ATAQUES DE MIRADA

La medusa examina su entorno, lanzando peligrosas miradas por doquier y fijando sus ojos en víctimas específicas. Lidda cierra los ojos e intenta dirigir sus flechas de oídas. Jozan aparta la mirada, pero trata de percibir a la criatura con visión periférica para saber hacia dónde dirigir su conjuro *luz abrasadora*. Tordek tienta la suerte y mira a los ojos del monstruo mientras blande el hacha. Ignora la magia de la medusa y no le afecta. Sin embargo, Jozan cruza su mirada accidentalmente con la de la medusa y no es lo bastante fuerte para resistir. Su cuerpo se endurece y se convierte en piedra.

Aunque la mirada de la medusa es bien conocida por todos, los ataques con la mirada también pueden hechizar, imponer una maldición o incluso matar. Los ataques con la mirada que no provienen de un conjuro son sobrenaturales.

Todo personaje al alcance de un ataque de mirada debe realizar, cada asalto, un TS (que puede ser de Fortaleza o de Voluntad) al principio de su turno.

Se pueden desviar los ojos de la cara de la criatura y mirar a su cuerpo o seguir su sombra o su reflejo. En cada asalto, se tiene un 50% de probabilidad de no tener que realizar la salvación. La criatura que hace el ataque de mirada gana ocultación con respecto a su oponente.

Se pueden cerrar los ojos, volverse de espaldas a la criatura o ponerse una venda en los ojos. En estos casos, no se corre el peligro de tener que hacer TS. La criatura que realiza el ataque de mirada gana ocultación total con respecto a su oponente.

Una criatura con ataque de mirada puede intentar conscientemente utilizar su mirada como acción de ataque. Lo único que tiene que hacer es elegir un objetivo al alcance de su ataque, y éste deberá hacer un TS. Si el adversario ha elegido defenderse de la criatura como se ha descrito anteriormente, tiene una posibilidad de evitar el TS (un 50% si aparta la mirada y un 100% si sus ojos están cerrados). Es posible que un oponente tenga que hacer dos TS contra la mirada en un mismo asalto, uno antes de su propia acción y otro en la acción de la criatura.

Es posible mirar a la imagen de la criatura (a través de un espejo o como parte de una ilusión) sin sufrir un ataque de mirada.

Toda criatura es inmune a su propio ataque de mirada.

Si la visibilidad no es buena (hay poca luz, niebla, o similar) y eso redunda en ocultación, existe un porcentaje igual a la posibilidad de fallo para el grado de ocultación bajo el que se encuentra el cuerpo que hace que, en un asalto determinado, no sea necesario realizar la salvación. Este porcentaje no es acumulativo con las otras posibilidades de evitar la mirada, sino que se tira por separado.

Las criaturas invisibles no pueden realizar ataques con la mirada.

Los personajes que utilicen visión en la oscuridad en plena oscuridad sufren los efectos habituales de un ataque de mirada.

A menos que se especifique otra cosa, una criatura que posea ataque de mirada puede controlarlo y "apagarlo" cuando lo desee.

ATAQUES MORTALES

Lidda, que se ha adelantado a su grupo para explorar, cruza su mirada con la de la criatura que descubre entre las sombras. Se trata de una de esos horrendos muertos vivientes conocidos como bodak. De repente siente un gran vértigo, mientras la chispa de su esencia vital se ve atacada por el poder sobrenatural del bodak.

Los ojos abisales del bodak pueden matar con una mirada. El temido conjuro *palabra de poder mortal* puede matar sin permitir siquiera un TS. Una sola *flecha asesina* puede tumbar a un dragón. Incluso un guerrero con 100 puntos de golpe puede morir de un solo ataque mortal. En la mayoría de casos, un ataque mortal permite a la víctima una salvación de Fortaleza para evitar el efecto, pero si se falla, el personaje muere al instante.

- *Revivir a los muertos* no funciona sobre alguien que ha perecido por un ataque mortal.
- Los ataques mortales matan al instante. No es posible estabilizar a la víctima ni mantenerla con vida.
- En caso de ser relevante, un personaje muerto, independientemente de la causa, tiene –10 puntos de golpe.
- El conjuro *custodia contra la muerte* protege al personaje de estos ataques.

CARACTERÍSTICA (PÉRDIDA DE PUNTUACIÓN)

Una sombra, un muerto viviente, toca a Tordek y su hacha empieza a parecerle muchísimo más pesada. Una avispa gigante pica a Mialee, y sus gráciles movimientos pasan a ser rígidos y torpes. Un incorpóreo toca a Lidda, y comienza a sentir que su mente se nubla y el cansancio se apodera de ella.

Hay ataques que reducen las puntuaciones de característica, causando daño o consunción de característica. Los puntos perdidos a consecuencia del daño de característica se recuperan a razón de 1 por día (o el doble si el personaje goza de un descanso completo en cama) en cada característica afectada; además, los conjuros *restablecimiento* y *restablecimiento menor* también contrarrestan el daño temporal. Sin embargo, las consunciones son permanentes, aunque el conjuro *restablecimiento* permite recuperar incluso estos puntos de característica perdidos.

Aunque cualquier pérdida debilita, perder todos los puntos en una puntuación de característica puede ser devastador:

- Fuerza 0 significa que el personaje no puede moverse en absoluto. Queda tendido en el suelo, indefenso.
- Destreza 0 significa que el personaje no puede moverse en absoluto. Se queda de pie sin poderse mover, indefenso y rígido.
- Constitución 0 significa que el personaje está muerto.
- Inteligencia 0 significa que el personaje es incapaz de pensar. Se queda inconsciente en una especie de letargo comatoso, e indefenso.
- Sabiduría 0 significa que el personaje se sume en un profundo sueño inundado de pesadillas, indefenso.
- Carisma 0 significa que el personaje se sume en estado de coma catatónico, e indefenso.

No hace falta llevar la cuenta de los puntos de característica por debajo de cero, ya que una puntuación no puede ser inferior a cero.

Tener 0 en una característica no es lo mismo que carecer de ella. Un incorpóreo no tiene la característica de Fuerza, pero eso no significa que tenga Fuerza 0; un gólem de barro no tiene característica de Inteligencia y no significa que su Inteligencia sea 0. El incorpóreo se puede mover, pero no puede interactuar físicamente con otros objetos. El gólem no está en letargo, ni indefenso, pero no piensa ni tiene memoria.

Algunos conjuros o aptitudes imponen una pérdida de característica efectiva, que es diferente de la pérdida de puntos. Estas reducciones desaparecen al terminar la duración del conjuro o de la aptitud, y la característica vuelve a gozar de los puntos que tenía anteriormente.

Si un personaje pierde puntos de Constitución, perderá 1 punto de golpe por DG por cada punto de menos en su modificador de Constitución. Por ejemplo, siendo de 7.º nivel, Tordek es víctima de un veneno que hace que su Constitución baje de 16 a 13. Su modificador de Constitución baja de +3 a +1, así que pierde 14 puntos de golpe (2 por nivel o DG). Un minuto después, el veneno le causa otros 8 puntos de daño a la Constitución, haciendo que se quede en 5 puntos, y que su modificador pase de +1 a –3. Pierde otros 28 puntos de golpe, que hacen un total de 42 debido a una pérdida total de 6 puntos en su modificador de Constitución.

No obstante, los puntos de golpe no pueden verse reducidos a menos de 1 por DG mediante daño a la Constitución. En 7.º nivel, si Mialee está totalmente curada tiene 22 puntos de golpe. Aunque sus puntos de Constitución bajen a 5 o menos, aún tendrá 7 puntos de golpe como mínimo (a no ser que haya sufrido daño).

La aptitud de algunas criaturas de consumir puntuaciones de característica (como las sombras, que consumen Fuerza o las lamias, que consumen Sabiduría) es sobrenatural y requiere algún tipo de ataque. Estas criaturas nunca consumen las características de sus enemigos cuando sus adversarios las golpean, ni con sus propias manos ni con armas normales.

CONSUNCIÓN DE ENERGÍA Y NIVELES NEGATIVOS

Un incorpóreo, un muerto viviente, golpea a una aventurera y ésta empieza a sentir frío a medida que se va debilitando y el incorpóreo, por su parte, se mueve con más vigor que antes. Al golpearla otra vez, ella se debilita aún más, como si se le escapara su fuerza vital. Sus amigos ven como su cara pierde el color y como su piel se apergamina poco a poco. Con el tercer golpe, la aventurera cae al suelo: es un cuerpo marchito. Otro aventurero que la acompañaba ha sido alcanzado por el incorpóreo, pero ha sobrevivido al encuentro. Al día siguiente, su espíritu se recupera y expulsa la fuerza devoradora que le arañaba el alma.

Algunas criaturas, especialmente los muertos vivientes, tienen la horrible aptitud sobrenatural de consumir los niveles de sus adversarios cada vez que les impactan. La criatura que consume la energía arrebata a su víctima un poco de su fuerza vital.

Para funcionar, la mayoría de los ataques de consunción de energía requieren que se supere una tirada de ataque cuerpo a cuerpo (el mero contacto físico no es suficiente). Los monjes, por ejemplo, pueden golpear a estas criaturas con los puños desnudos sin poner en peligro su energía vital.

Cada ataque de consunción de energía otorga al oponente uno o más niveles negativos. Una criatura sufre las siguientes penalizaciones por cada nivel negativo obtenido:

–1 en todas las pruebas de habilidad y de característica

–1 en las tiradas de ataque y los TS

–5 puntos de golpe

–1 nivel efectivo (cada vez que se utilice el nivel de la criatura en una tirada o cálculo, réstale 1 por cada nivel negativo)

Si la víctima lanza conjuros, pierde acceso a un conjuro, como si ya hubiera lanzado el conjuro del nivel más alto a su disposición en el momento (si tiene varios conjuros en su nivel más alto, puede elegir cuál pierde). Además, cuando prepare conjuros o gane espacios de conjuro, perderá un espacio en su nivel de conjuros más alto.

Los niveles negativos permanecen 24 horas o hasta que un conjuro los elimina, por ejemplo: *restablecimiento*. Transcurridas 24 horas, la criatura afectada debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 DG del atacante + modificador de Car del atacante; la CD se da en la descripción del atacante). Si se supera la salvación, el nivel negativo desaparece sin más consecuencias. La criatura afectada realiza un TS separado por cada nivel negativo que se le haya impuesto. Si se falla, el nivel negativo desaparece pero el nivel de la criatura se reduce en uno (consulta 'Pérdida de nivel', en la página 295).

Un personaje con un número de niveles negativos igual al de su nivel actual, o a quien le han consumido niveles por debajo del primer nivel, muere instantáneamente. Dependiendo de la criatura que le ha matado, la noche siguiente es posible que se alce con la forma de esa criatura. Si no se especifica, se alza en forma de tumulario.

Una criatura gana 5 puntos de golpe temporales por cada nivel negativo que inflija (pero no sucede así si el nivel negativo está causado por un conjuro o efecto similar).

CURACIÓN RÁPIDA

Una criatura con curación rápida cuenta con la aptitud extraordinaria de recuperar puntos de golpe a una velocidad excepcional. Exceptuando lo descrito en este apartado, la curación rápida es como la curación natural (consulta el *Manual del jugador*).

Al principio de cada uno de los turnos de la criatura, se le curan un cierto número de puntos de golpe (el número exacto aparece en la descripción).

A diferencia de la regeneración (página 297), la curación rápida no permite que las partes del cuerpo perdidas vuelvan a crecer o se vuelvan a colocar en su lugar.

Una criatura que haya sufrido tanto daño letal como no letal, cura primero el daño no letal.

VARIANTE: PÉRDIDA DE PUNTUACIONES POR SEPARADO

A algunos jugadores no les gusta llevar la cuenta de las puntuaciones de característica que bajan porque les parece difícil volver a calcular los valores basados en sus nuevos modificadores. Para esos jugadores puede ser más fácil llevar la cuenta de pérdidas en puntuaciones de característica separadamente, de forma similar al funcionamiento del daño no letal. Con esta variante, por cada 2 puntos de daño de característica, el personaje sufre un penalizador de –1 a las pruebas relacionadas con esa característica. Si la pérdida en la característica iguala o supera su puntuación, el personaje sufre los mismos efectos que describíamos anteriormente cuando la característica está a 0. El daño de característica se recupera a razón de 1 punto por día.

Esta variante produce, aproximadamente, los mismos resultados que la fórmula normal.

La curación rápida no permite recuperar los puntos de golpe perdidos por causa de hambre, sed o asfixia.

La curación rápida no aumenta el número de puntos de golpe a recuperar cuando una criatura es objeto de *polimorfar*.

ENFERMEDADES

Cuando un personaje es víctima de un ataque contagioso (como el golpetazo de una momia, que puede transmitir putridez de momia), toca un objeto untado con alguna sustancia dañina o ingiere comida o agua infectadas, debe realizar un TS de Fortaleza inmediatamente. Si lo supera, la enfermedad no tiene efecto (su sistema inmunológico resistió la infección). Si falla, sufrirá el daño tras un período de incubación. A partir de entonces, deberá realizar un TS de Fortaleza diario para evitar que se repita el daño. Dos salvaciones con éxito de forma consecutiva indican que se ha superado la enfermedad y que se recuperará sin sufrir más daños.

Puedes ser tú quien realice los TS de Fortaleza para que el jugador no sepa si ha contraído la enfermedad o no.

Descripción de las enfermedades

Las enfermedades tienen varios síntomas y se transmiten de varias formas. Las características de las enfermedades más típicas aparecen resumidas en la tabla 8–2: enfermedades, y después se las define.

Enfermedad: las enfermedades cuyos nombres aparecen en la tabla en *cursiva* son de naturaleza sobrenatural; el resto son extraordinarias.

Infección: el medio de transmisión de la enfermedad (ingestión, inhalación, herida o contacto). Ten en cuenta que algunas enfermedades pueden contraerse a través de una herida tan pequeña como la picadura de una pulga y que la mayoría de enfermedades que se transmiten por inhalación también se pueden transmitir por ingestión (y viceversa).

CD: la Clase de dificultad de los TS de Fortaleza para evitar contraerlas (si el personaje se ha visto expuesto), para prevenir cada etapa de la infección y para recuperarse de la enfermedad.

Período de incubación: el tiempo que transcurre entre que una criatura ha sido infectada y la aparición de los efectos.

Efectos: el daño de características que sufre el personaje después del período de incubación y cada día posterior.

Tipos de enfermedad: éstas son algunas de las enfermedades más corrientes:

Ascua mental: es como si te ardiese el cerebro. Causa estupor.

Dolor carmesí: la piel enrojece, se hincha y se calienta.

Escalofríos diabólicos: los barbazu y los diablos de la sima los transmiten. Se necesitan tres TS consecutivos, en lugar de dos, para recuperarse de esta enfermedad.

Fiebre de la mugre: la transmiten las ratas terribles y los otyugh. Un personaje herido en una zona llena de suciedad también puede contraerla.

Fiebre demoníaca: la transmiten las sagas nocturnas. Puede ocasionar consunciones de característica permanentes.

Fiebre hilarante: los síntomas son, entre otros, fiebre alta, desorientación y arrebatos frecuentes de risa. También se conoce como "la carcajada".

Mal de ceguera: se transmite a través de agua en mal estado.

Muerte viscosa: la víctima se va convirtiendo, de dentro hacia fuera, en una sustancia pegajosa e infecciosa. Puede ocasionar consunciones de característica permanentes.

Putridez de momia: la trasmiten las momias. Los TS no hacen que el personaje se recupere (aunque evitan el daño de forma normal).

Temblequeo: causa espasmos involuntarios, temblores y ataques similares a los epilépticos.

Curación de una enfermedad

El uso de la habilidad de Sanar puede ser de ayuda para un personaje enfermo. Cada vez que el afectado realiza un TS contra los efectos de la enfermedad, el sanador lleva a cabo una prueba. El enfermo puede usar el resultado del sanador en lugar del suyo si la prueba de Sanar es más alta. El sanador tiene que estar cuidando al enfermo y éste tiene que haber descansado las 8 horas anteriores.

Los personajes recuperan puntos perdidos por daño de característica al ritmo de 1 por día en cada característica dañada, incluso cuando la enfermedad aún no ha desaparecido. Eso significa que un personaje que haya contraído una enfermedad de poca importancia puede conseguir resistirla sin recibir daño alguno.

TABLA 8–2: ENFERMEDADES

Enfermedad	Infección	CD	Incubación	Efectos
Ascua mental	Inhalación	12	1 día	1d4 Int
Dolor carmesí	Herida	15	1d3 días	1d6 Fue
Escalofríos diabólicos[3]	Herida	14	1d4 días	1d4 Fue
Fiebre de la mugre	Herida	12	1d3 días	1d3 Des, 1d3 Con
Fiebre demoníaca	Herida	18	1 día	1d6 Con[2]
Fiebre hilarante	Inhalación	16	1 día	1d6 Sab
Mal de ceguera	Ingestión	16	1d3 días	1d4 Fue[1]
Muerte viscosa	Contacto	14	1 día	1d4 Con[2]
Putridez de momia[4]	Contacto	20	1 día	1d6 Con
Temblequeo	Contacto	13	1 día	1d8 Des

[1] Cada vez que la víctima pierde 2 puntos o más por culpa de la enfermedad, tiene que superar otra salvación de Fortaleza o quedarse ciego para siempre.

[2] Cuando sufre los efectos, el personaje debe superar otra salvación o 1 punto de daño se convierte en una consunción permanente.

[3] La víctima tiene que tener éxito en tres TS de Fortaleza consecutivos para recuperarse de los escalofríos diabólicos.

[4] Superar los TS no hace que el personaje se recupere. Sólo una curación mágica puede salvar al personaje.

ETEREIDAD

Sin previo aviso aparece una araña del tamaño de un caballo y pica a Mialee. Lidda se vuelve para apuñalarla, pero ya se ha ido. Los aventureros saben que la araña de fase está cerca, en algún lugar, escondida en el plano Etéreo, observándoles y esperando.

Las arañas de fase y muchas otras criaturas pueden existir en el plano Etéreo (consulta la página 152). Mientras está en este plano, a una criatura se la denomina etérea. A diferencia de las incorporales, las criaturas etéreas no se encuentran en el plano Material.

Las criaturas etéreas son invisibles, inaudibles, insustanciales e inodoras para las criaturas del plano Material. Incluso la mayoría de ataques mágicos son inofensivos para ellas. Los conjuros *ver lo invisible* y *visión verdadera* permiten ver a las criaturas etéreas.

Una criatura etérea puede ver y oír lo que pasa en el plano Material hasta un radio de 60', aunque los objetos materiales impiden la visión y la audición de forma normal (una criatura etérea no puede ver a través de una pared material, por ejemplo). Si una criatura etérea está situada dentro de un objeto del plano Material no puede ver nada. Las cosas en el plano Material, sin embargo, aparecen grises, indistintas y fantasmagóricas. Una criatura etérea no es capaz de afectar al plano Material, ni siquiera utilizando la magia, pero interactúa con las otras criaturas y objetos etéreos de la misma forma que una criatura del plano Material interactúa con las criaturas y objetos materiales.

Aunque una criatura del plano Material sea capaz de ver a un ser etéreo (por ejemplo, mediante *ver lo invisible*), éste último sigue estando en otro plano. Únicamente los efectos de fuerza (como *proyectil mágico*) pueden afectar a las criaturas etéreas. Por otro lado, si ambos seres son etéreos pueden interactuar entre sí con normalidad.

Un efecto de fuerza que se origine en el plano Material se extiende también al Etéreo, así, un *muro de fuerza* bloquea a una criatura etérea, y un *proyectil mágico* puede golpearla (siempre y cuando el lanzador sea capaz de ver al objetivo etéreo). Los efectos de mirada y los conjuros de abjuración también se extienden desde el plano Material al Etéreo. Ninguno de estos efectos se transmite del plano Etéreo al Material.

Las criaturas etéreas pueden moverse en cualquier dirección (hacia arriba y hacia abajo incluido) sin ningún problema. No necesitan estar en contacto con el suelo para desplazarse y los objetos materiales no les impiden el paso (aunque no ven cuando sus ojos están dentro de materia sólida).

Los fantasmas tienen un poder llamado manifestación que les permite entrar en el plano Material como criaturas incorporales. Aun así, siguen estando en el Etéreo y una criatura etérea puede interaccionar de la forma normal con un fantasma en el momento de usar ese poder.

Las criaturas etéreas pasan a través del agua y se desenvuelven en ella tan fácilmente como en el aire.

Las criaturas etéreas no están sujetas a caídas ni, por lo tanto, pueden sufrir daño por caída.

EVASIÓN Y EVASIÓN MEJORADA

Estas aptitudes extraordinarias permiten a alguien que está en la zona objetivo de un ataque, deslizarse fuera de ella. Los pícaros y los monjes tienen evasión y evasión mejorada como rasgos de clase, pero algunas otras criaturas también disponen de algo equivalente.

Si se somete a una criatura con evasión a un ataque que permite una salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad, y la criatura la supera, no sufrirá daño alguno.

Al igual que cualquier criatura que vaya a realizar una salvación de Reflejos, para poder realizar una evasión, el personaje debe tener espacio suficiente. No se puede usar la evasión si se está atado o atravesando un lugar estrecho (por ejemplo, gateando en una grieta de 2 1/2' de ancho).

Como ocurre con todas las salvaciones de Reflejos, la evasión es algo reflejo. El personaje no necesita saber que el ataque se acerca para emplearla.

Los pícaros y los monjes no pueden usar evasión con armaduras pesadas o intermedias. Algunas criaturas con evasión innata no sufren esta limitación.

La evasión mejorada es como la evasión, excepto que incluso con un fallo en el TS, sólo se sufre la mitad del daño.

FORMA GASEOSA

Algunas criaturas tienen la aptitud sobrenatural o sortílega de convertirse en una nube de vapor o de gas.

Las criaturas en forma gaseosa no pueden correr, pero pueden volar. Una criatura gaseosa se puede mover y puede hacer lo que se supone que haría una nube de gas, como filtrarse por el hueco que hay debajo de una puerta. Sin embargo, no puede atravesar la materia sólida.

Las criaturas gaseosas no pueden atacar físicamente o lanzar conjuros con componentes verbales, somáticos, materiales o de foco. Pierden sus aptitudes sobrenaturales (excepto la aptitud sobrenatural de asumir forma gaseosa, claro está).

Las criaturas en forma gaseosa tienen una reducción del daño 10/magia. Los conjuros, las aptitudes sortílegas y las sobrenaturales las afectan normalmente. Las criaturas en estado gaseoso pierden cualquier beneficio de una posible armadura material (incluyendo la natural), aunque los bonificadores de tamaño, Destreza, desvío, así como los de una armadura de fuerza mágica (por ejemplo los del conjuro *armadura de mago*) siguen funcionando.

Las criaturas gaseosas no necesitan respirar y, por lo tanto, son inmunes a los ataques que se basan en la respiración (como el hedor de los saurones, el veneno en forma de gas y similares).

Las criaturas gaseosas no pueden penetrar en el agua ni en otros líquidos. No son etéreas ni incorporales. Les afectan los vientos o las otras formas de corrientes del aire hasta el punto que el viento las empuja en la dirección en la que se mueve. Sin embargo, ni siquiera el más fuerte de los vientos puede dispersar o dañar a una criatura en forma gaseosa.

Diferenciar entre una criatura gaseosa y una nube de niebla natural requiere realizar una prueba de Avistar de CD 15. Las criaturas gaseosas que se intenten ocultar en una zona con niebla, humo u otros gases, ganan un bonificador +20.

HECHIZAR Y COMPULSIÓN

A medida que la extraña criatura con aspecto de lobo avanzaba hacia él, Tordek se percataba de que era amistosa y que no pretendía hacerles ningún daño. ¿Por qué estaba Mialee lanzándole una *bola de fuego*? Tenía que impedir que lo hiciese de nuevo. Más adelante, las cosas fueron aún peor cuando Lidda ni se dio cuenta de que el noble con quien estaba charlando era en realidad un vampiro. Después de mirarle a los ojos, oyó su voz dentro de sí, dándole órdenes que ella obedecía sin dudar. Se sentía como una simple espectadora, atrapada detrás de sus propios ojos, viendo cómo "ella" iba a buscar a sus compañeros y les invitaba a una fiesta privada en las propiedades del noble.

Muchas aptitudes y conjuros tienen el poder de ofuscar la mente de los personajes y monstruos, y dejarlos sin poder diferenciar entre amigos y enemigos; o incluso peor, haciéndoles creer que sus antiguos amigos ahora son sus peores enemigos. Existen dos tipos de encantamientos que afectan a los personajes y a las criaturas: hechizos y compulsiones.

Hechizar a otra criatura proporciona a quien lo hace el poder de aparecer como amigo ante el hechizado y sugerirle líneas de acción; sin embargo, la sumisión no es absoluta ni descerebrada. Los conjuros de este tipo incluyen los diversos conjuros de *hechizar*. Básicamente lo que pasa es que un personaje *hechizado* aún tiene voluntad propia, pero toma las decisiones a partir de un punto de vista del mundo impuesto por otro.

- Una criatura *hechizada* no gana ninguna aptitud mágica que le permita comprender el idioma de su nuevo amigo.
- Un personaje *hechizado* mantiene intactos su alineamiento y convicciones, con la excepción, en general, de que ahora ve a quien le ha hechizado como alguien muy querido y dará gran importancia a sus sugerencias e instrucciones.
- Un personaje *hechizado* sólo luchará contra sus antiguos aliados si éstos amenazan a su nuevo amigo, e incluso entonces utilizará los medios menos dañinos que tenga a su disposición, siempre y cuando vea que este curso de acción pueda tener éxito (tal y como haría en una lucha entre amigos reales).
- Un personaje *hechizado* tiene derecho a una prueba de Carisma enfrentada a la del hechizador para intentar resistir las instrucciones u órdenes que le pueden llevar a realizar acciones que no haría ni por un amigo íntimo. Si la supera, puede decidir no realizar esa acción, pero seguirá *hechizado*.
- Un personaje *hechizado* nunca obedecerá una orden que sea evidentemente suicida o directamente perjudicial para su persona.
- Si quien hechiza quiere obligar al hechizado a hacer algo con lo que éste está totalmente en desacuerdo, el personaje puede hacer otro TS y liberarse completamente de la influencia del otro.
- Una criatura *hechizada* que sea abiertamente atacada por el ser que la *hechizó* o por los que aparentemente son sus compañeros, quedará liberada del conjuro o del efecto.

La compulsión es completamente diferente; domina de alguna manera la voluntad del sujeto o cambia directamente la forma en la que funciona su mente. Un conjuro hace que el receptor se convierta en amigo del lanzador del conjuro, la compulsión lo somete a éste.

Tanto si es bajo los efectos de un hechizo como de una compulsión, un sujeto no dará información ni estrategias sin que el amo se lo haya preguntado. Si un mago de 1.er nivel tiene un *bastón de fuego*, el vampiro que lo tiene bajo el influjo de la compulsión no sabe que el bastón existe y no le puede pedir que se lo entregue o lo utilice contra sus antiguos amigos. Sin embargo, el vampiro sí podría decir: "Dame el objeto mágico más poderoso que tengas".

INCORPORALIDAD

Lidda vislumbra en medio de la oscuridad una cara translúcida que aparece desde una pared, pero que desaparece tras avisar a sus compañeros. El grupo empieza a abandonar la ajada sala del trono que estaban explorando, pero, de pronto, unas figuras fantasmales salen de las paredes y se dirigen hacia ellos. Tordek alza su escudo mágico para protegerse del ataque del incorpóreo, pero la mano incorporal atraviesa el escudo y la armadura de placas mágica. Le toca el corazón, que se enfría rápidamente.

Los espectros, los incorpóreos y algunas otras criaturas no tienen cuerpo físico. Estas criaturas son insustanciales y no pueden ser tocadas por materia o energía que no sean mágicas. De la misma forma, estas criaturas no pueden manipular ni ejercer fuerza física alguna sobre los objetos. Sin embargo, los seres incorporales tienen una presencia tangible que a veces puede parecer un ataque físico (como el toque de un espectro) contra una criatura corporal. Las criaturas incorporales están presentes en el mismo plano que los personajes, y éstos últimos tienen alguna posibilidad de afectarles.

Las criaturas incorporales sólo pueden ser dañadas por otras criaturas de su mismo tipo, por armas mágicas o por conjuros, efectos sortílegos o sobrenaturales. Son inmunes a cualquier forma de ataque no mágico. El fuego normal no las quema, y el frío natural no las afecta, como tampoco los ácidos ordinarios.

Incluso cuando son alcanzados por la magia o por armas mágicas, las criaturas incorporales tienen una probabilidad de un 50% de ignorar cualquier daño que provenga de algo corporal, excepto en lo que se refie-

re a efectos de fuerza mágica, como un *proyectil mágico*, o el daño que produce un arma fantasmal.

Los seres incorporales son inmunes a los golpes críticos, al daño adicional por ser enemigo predilecto y al de los ataques furtivos. Se pueden mover en cualquier dirección (incluyendo hacia arriba y hacia abajo) sin ningún problema. No necesitan estar en contacto con el suelo para desplazarse. Pueden pasar a través de los objetos sólidos sin ningún problema, aunque no ven nada cuando atraviesan esos objetos.

Las criaturas incorporales que se esconden dentro de objetos sólidos ganan un bonificador de circunstancia de +2 en las pruebas de Escuchar, ya que los objetos sólidos transmiten bien el sonido. Para determinar la localización de un oponente desde el interior de un objeto sólido se usan las mismas reglas que en el caso de un enemigo invisible (consulta 'Invisibilidad', más adelante).

Las criaturas incorporales son inaudibles, a menos que decidan hacer ruido.

Los ataques físicos de las criaturas incorporales ignoran las armaduras materiales, incluidas las mágicas, a menos que estén hechas de fuerza mágica (como *armadura de mago* o los brazales de armadura) o tengan la aptitud de fantasmal.

Las criaturas incorporales pasan a través del agua y se desenvuelven en ella tan fácilmente como en el aire.

Las criaturas incorporales no están sujetas a caídas ni, por tanto, pueden sufrir daño por dicha causa.

Las criaturas corporales no pueden hacer ataques de presa o derribo a las criaturas incorporales.

Las criaturas incorporales no tienen peso y, por lo tanto, no disparan las trampas que se activan con el peso.

Las criaturas incorporales no dejan huellas de pisadas, no desprenden olor y no hacen ruido, a no ser que se manifiesten, e incluso entonces, sólo hacen ruido si tienen la intención de hacerlo.

INMUNIDAD AL FRÍO

Una criatura inmune al frío, como un gigante de la escarcha, jamás sufre daño de este elemento. Es vulnerable al fuego, lo cual implica que sufre la mitad más del daño normal (+50%) por fuego, independientemente de si se le permite un TS, o de si lo supera o lo falla.

INMUNIDAD AL FUEGO

Una criatura inmune al fuego, como un gigante del fuego, jamás sufre daño de este elemento. Es vulnerable al frío, lo cual implica que sufre la mitad más del daño normal (+50%) por frío, independientemente de si se le permite un TS, o de si lo supera o lo falla.

INVISIBILIDAD

Un quásit invisible está espiando a los aventureros cuando Lidda nota algo extraño. "Aquí hay algo", susurra y hace un gesto para que sus compañeros guarden silencio mientras intenta localizarlo con el oído.

La capacidad de moverse sin ser visto es maravillosa, pero no efectiva al cien por cien. Aunque no pueden ser vistas, las criaturas invisibles pueden ser oídas, olidas o sentidas.

La invisibilidad hace que una criatura no pueda ser detectada por la visión, incluyendo visión en la oscuridad.

Por sí misma, la invisibilidad no otorga a una criatura inmunidad contra los golpes críticos, pero sí la hace inmune al daño extra por ser enemigo predilecto de un explorador, y al de los ataques furtivos.

Por regla general, se puede detectar la presencia de una criatura invisible que esté llevando a cabo una acción en un radio de 30' con una prueba de Avistar de CD 20. El observador tiene la sensación de que "hay algo" pero no puede verlo ni atacarlo con precisión. Una criatura que está totalmente quieta es muy difícil de detectar (CD 30). Un objeto inanimado, una criatura que no esté viva, que está quieta, o que es de por sí inmóvil, es aún más difícil de detectar (CD 40). Es prácticamente imposible (CD +20) determinar el sitio exacto que ocupa una criatura invisible con una prueba de Avistar, e incluso si un personaje supera esta prueba, la criatura invisible aún tiene el beneficio de ocultación total (50% de posibilidades de fallar).

Una criatura puede usar el oído para localizar a alguien invisible. Cada asalto y como acción gratuita, un personaje puede hacer una prueba de Escuchar con este fin. Un resultado en la prueba de Escuchar igual o superior a la prueba de Moverse sigilosamente de la criatura invisible revela su presencia (una criatura sin rangos en Moverse sigilosamente hace esta prueba como si de una prueba de Destreza se tratara, con las correspondientes penalizaciones por armadura). Una prueba con éxito permite a un personaje oír a una criatura invisible "en algún lugar de por allí". Aun así, es prácticamente imposible determinar la ubicación exacta de una criatura invisible. Una prueba de Escuchar que supere en 20 la CD revela la posición de la criatura invisible.

CD DE LAS PRUEBAS DE ESCUCHAR PARA DETECTAR CRIATURAS INVISIBLES

La criatura invisible está	CD
En combate o hablando	0
Moviéndose a la mitad de velocidad	Resultado de la prueba de Moverse sigilosamente
Moviéndose al máximo de velocidad	Resultado de la prueba de Moverse sigilosamente –4
Corriendo o cargando	Resultado de la prueba de Moverse sigilosamente –20
Un poco alejada	+1 por cada 10'
Tras un obstáculo (puerta)	+5
Tras un obstáculo (muro de piedra)	+15

Se puede buscar a tientas en una zona para encontrar a una criatura invisible. Un personaje puede hacer un ataque de toque con sus manos o con su arma en las dos casillas adyacentes de 5', utilizando una acción estándar. Si hay una criatura invisible en ese área, existe un 50% de posibilidad de fallo en el ataque de toque. Si lo consigue, no causa daño, pero ha sido capaz de dar con el paradero exacto de la criatura invisible (si la criatura se mueve, su ubicación vuelve a ser, obviamente, desconocida).

Si una criatura invisible golpea a un personaje, el personaje que recibe el golpe sabe dónde se encuentra la criatura (hasta que se mueva, claro). La única excepción la encontramos cuando la criatura invisible tiene un alcance para golpear superior a los 5'. En este caso, la criatura golpeada conoce la situación de su atacante de forma aproximada , pero no es capaz de dar con la situación exacta.

Si un personaje quiere atacar a una criatura invisible cuya situación exacta ya ha localizado, la puede atacar normalmente, pero la criatura invisible aún se beneficia de ocultación total (hay, pues, un 50% de posibilidad de fallo). Queda en tus manos decidir si una criatura especialmente grande o lenta puede tener un posibilidad de fallo menor. Si un mago proyecta un rayo de *desintegrar* al centro de un pudin negro Enorme invisible puedes reducir o simplemente ignorar la posibilidad de fallo: es prácticamente imposible no darle a algo tan grande.

Si un personaje intenta atacar a una criatura invisible cuya situación exacta le es desconocida, haz que el jugador decida la casilla donde el personaje dirigirá el ataque. Si la criatura invisible está allí, sigue los pasos normales para el ataque. Si la criatura no está allí, realiza igualmente la tirada de probabilidad de fallo como si estuviera; no dejes que el jugador vea el resultado y dile que el personaje ha fallado. Así, el jugador no sabrá si ha fallado el ataque porque el enemigo no está allí o porque no ha tenido éxito en la posibilidad de fallo.

Si un personaje invisible coge un objeto visible, el objeto sigue siendo visible. Se podría cubrir un objeto invisible con harina para poder saber cuál es su posición (por lo menos hasta que cayera o se limpiara). Una criatura invisible puede recoger un objeto visible pequeño y esconderlo en su persona (ponérselo en el bolsillo o bajo su túnica) y convertirlo en invisible.

Las criaturas invisibles dejan huellas. Se les puede seguir el rastro normalmente. Las huellas en la arena, el barro u otras superficies blandas pueden servir de indicio a los enemigos que quieren conocer la situación de una criatura invisible.

Una criatura invisible que está en el agua hace que ésta se mueva, cosa que revela su situación. Sin embargo, la criatura invisible es difícil de ver y aún dispone de la ocultación.

Una criatura con la aptitud de olfato (página 295) puede detectar a una criatura invisible del mismo modo que lo haría con una visible.

Una criatura con la dote Lucha a ciegas tiene mayor probabilidad de acertar a una criatura invisible. Tirará dos veces para la posibilidad de fallo, y sólo se considerará que no la ha golpeado si falla ambas tiradas (también puedes hacer una sola tirada de 25% en lugar de dos de 50%).

Una criatura con vista ciega puede atacar a una criatura invisible (e interactuar con ella de cualquier otra forma) sin importar la invisibilidad de ésta.

Una antorcha *invisible* encendida desprenderá luz, como también lo hará un objeto invisible con un conjuro de *luz* (o similar) lanzado sobre él.

Las criaturas etéreas son invisibles. Como las criaturas etéreas no están presentes materialmente, las pruebas de Avistar, Escuchar y la aptitud de olfato y vista ciega, y Lucha a ciegas no ayudan a localizarlas. Las criaturas incorporales a menudo son invisibles. Olfato, Lucha a ciegas y vista ciega no contribuyen a detectar o a atacar las criaturas invisibles incorporales, pero las pruebas de Avistar y posiblemente las de Escuchar, pueden ayudar.

Las criaturas invisibles no pueden emplear ataques de mirada.

La invisibilidad no entorpece los conjuros de detectar.

Hay algunas criaturas que pueden detectar o incluso ver a las criaturas invisibles, así que sigue siendo útil poder esconderse aunque se sea invisible.

MIEDO

Un dragón verde joven adulto carga contra los aventureros. Tordek siente un arrebato de miedo, pero aprieta los dientes y lo ignora. Lidda no lo afronta tan bien. Se mantiene firme, pero el miedo le arrebata gran parte de su prestanza. El allegado que se les ha unido recientemente, sin embargo, tira su espada y huye de forma imprudente, sus gritos se pierden en la oscuridad de la caverna.

Los conjuros, objetos mágicos y algunos monstruos pueden afectar mediante el miedo a los personajes. En la mayoría de los casos, el personaje tiene que hacer un TS de Voluntad para resistir el efecto; un fallo implica que el personaje acaba estremecido, asustado o despavorido.

Estremecido: los personajes estremecidos sufren un penalizador de –2 en las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y característica.

Asustado: los personajes asustados sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen de lo que les provoca miedo tan rápido como pueden, siendo capaces de decidir el camino de huida. Aparte de esto, una vez fuera del alcance visual (o auditivo) de lo que les ha causado el miedo, pueden actuar como quieran. Sin embargo, si el miedo persiste, los personajes pueden verse obligados a huir otra vez si vuelve a aparecer lo que lo provoca. Los personajes que no puedan huir, pueden luchar, aunque mantienen las penalizaciones de los estremecidos.

Despavorido: los personajes despavoridos sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen de lo que les provoca miedo tan rápido como pueden. Aparte de huir del origen de su temor, la dirección que toman es aleatoria y también huyen de cualquier otro peligro con el que se puedan llegar a topar, en lugar de enfrentarse a él. Si no son capaces de huir, las criaturas despavoridas quedarán aterradas.

Sentir cada vez más miedo: los efectos del miedo son acumulativos. Un personaje estremecido que vuelve a quedar estremecido pasa a estar asustado, y un personaje estremecido que sufre un resultado de asustado pasa a estar despavorido. Un personaje asustado que sufra un resultado de estremecido o asustado acabará despavorido.

OLFATO

Esta aptitud extraordinaria permite que una criatura detecte enemigos que se acercan, que localice enemigos escondidos y que siga rastros con el olfato.

Una criatura con la aptitud de olfato es capaz de detectar oponentes con el sentido del olfato, normalmente hasta una distancia de 30'. Si el oponente está en la dirección contraria al viento, el alcance es de 15'. Si está en la dirección del viento, el alcance es de 60'. Los olores fuertes, como el humo o los detritus, pueden ser detectados hasta el doble de dichas distancias. Los olores extremadamente fuertes como los de las mofetas o el hedor de los sauriones, pueden ser detectados hasta el triple de dichas distancias.

La criatura detecta la presencia de otra criatura, pero no su situación exacta. Detectar la dirección del olor es una acción de movimiento. Si la criatura se desplaza hasta un radio de 5' del objetivo, puede detectar el origen exacto.

Una criatura con la dote Rastrear y la aptitud de olfato es capaz de seguir rastros mediante el olfato, realizando una prueba de Sabiduría a fin de encontrar o para seguir un rastro. La CD normal para un rastro que hace poco que se ha dejado es 10. La CD disminuye o incrementa dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, del número de criaturas y del rato que hace que se ha dejado el rastro. Por cada hora que pase desde que se ha dejado el rastro, la CD aumenta en 2. En todo lo demás, la aptitud sigue las reglas de la dote Rastrear (consulta el *Manual del jugador*). A las criaturas que siguen rastros con el olfato no les afectan las condiciones del terreno ni la falta de visibilidad.

Las criaturas con la aptitud de olfato pueden identificar los olores que les son familiares, tal como los humanos se identifican por la vista.

El agua, sobre todo la corriente, hace perder el rastro a las criaturas que respiran fuera del agua. Sin embargo, hay criaturas que respiran bajo el agua como los tiburones, que disponen de la aptitud de olfato y la utilizan dentro de ese medio fácilmente.

Los olores penetrantes pueden enmascarar los otros olores con gran facilidad. La presencia de un olor tal arruina completamente la posibilidad de detectar o identificar criaturas y la CD base de Supervivencia para seguir rastros pasa a ser 20, en lugar de 10.

PARÁLISIS

Un clérigo de Hextor blande su símbolo sacrílego hacia Tordek; gesticula y pronuncia unas palabras incomprensibles. De repente, Tordek siente que su cuerpo se congela y no consigue que sus miembros le obedezcan. Se queda de pie, rígido e indefenso. Oye una lucha a su alrededor y ve todo lo que pasa delante de él, pero no puede volverse para ver cómo les va a sus amigos. El sonido de su respiración y los latidos de su corazón llenan sus oídos. Luego oye que hay alguien detrás de él y todo lo que puede hacer es confiar en que sea un amigo...

Algunos monstruos y conjuros tienen la aptitud sobrenatural o sortílega de paralizar a sus víctimas, haciendo que no se puedan mover por medio de la magia (la parálisis provocada por toxinas se trata en la sección de Veneno).

Un personaje paralizado no es capaz de moverse, hablar o realizar ningún tipo de acción física. Se queda anclado en el sitio, inmóvil e indefenso. Ni siquiera sus amigos son capaces de moverle los miembros. Puede realizar acciones puramente mentales, como lanzar conjuros sin componentes de ningún tipo.

Una criatura alada, que esté en el aire al quedarse paralizada, no podrá mover sus alas y caerá al suelo. Alguien que esté nadando no podrá seguir haciéndolo y es posible que acabe ahogándose.

PÉRDIDA DE NIVEL

Un personaje que pierde un nivel, también pierde de inmediato un DG. El ataque base del personaje, así como sus salvaciones base y las aptitudes especiales de su clase se ven reducidas de acuerdo con el nuevo nivel. Por ejemplo, es normal que un pícaro de 2.º nivel posea la aptitud de evasión, pero la pierde cuando se ve reducido a 1.er nivel. Del mismo modo, el personaje pierde cualquier incremento en puntuación de característica, rangos de habilidad y dotes asociados con el nivel (si los hay). Si se desconocen (o el jugador los ha olvidado) la puntuación de característica exacta o los rangos de habilidad que se han incrementado en dicho nivel, se pierde un punto en la característica más alta y los rangos de las habilidades con mayor puntuación. Si un familiar o criatura compañera (como la montura de un paladín) posee aptitudes que dependen de un personaje que haya perdido un nivel, las habilidades de la criatura han de modificarse para adaptarlas al nuevo nivel del personaje.

Los puntos de experiencia totales de la víctima se fijan en la mitad de la progresión hasta el anterior nivel. Por ejemplo, un personaje que se viera reducido de 2.º a 1.er nivel se quedaría con 500 puntos de experiencia.

PODERES PSIÓNICOS

La telepatía, el combate mental y los poderes psíquicos están dentro de los poderes psiónicos. Ésta es una expresión general que incluye los poderes mentales que poseen varias criaturas. Todas ellas son aptitudes sortílegas que una criatura genera solamente con su mente (no necesita ninguna fuerza mágica exterior ni ningún ritual). La criatura con poderes psiónicos más conocida es el temido azotamentes, porque destroza la mente de su presa y luego devora su cerebro mientras ésta yace aturdida en el suelo. En la descripción de cada una de las criaturas psiónicas del *Manual de monstruos* aparecen los pormenores de sus poderes psiónicos.

Los ataques psiónicos casi siempre permiten un TS de Voluntad con el objeto de resistirse a ellos. Sin embargo, no todos los poderes psiónicos son ataques mentales. Algunas aptitudes psiónicas permiten a una criatura adquirir una nueva forma, curar heridas o teleportarse a grandes distancias. Algunas criaturas psiónicas pueden ver el futuro, el pasado y el presente (en lugares alejados), así como leer la mente.

POLIMORFAR

A Lidda le pareció que el capitán de la guardia actuaba de un modo un tanto extraño, pero lo atribuyó a los nervios. Sin embargo, al darse la vuelta, oyó un extraño ruido detrás de ella. Volvió a darse la vuelta rápidamente y vio que aquel hombre se había convertido en un monstruo azul de 10' de alto con un espadón: un ogro hechicero.

La magia puede hacer que las criaturas y los personajes cambien de forma, a veces en contra de su voluntad, pero normalmente para sacar partido de alguna ventaja. Las criaturas polimorfadas tienen la misma mente que antes, pero con una forma física diferente.

El conjuro *polimorfar* (consulta el *Manual del jugador*) define el efecto general de este efecto.

Las criaturas que se polimorfan a sí mismas mediante una aptitud (no mediante un conjuro) no sufren desorientación alguna (como la descrita en *polimorfar*).

El tipo de criatura no cambia cuando se polimorfa, así que un arma especial contra un cierto tipo de criatura seguirá teniendo el mismo efecto aunque la criatura esté polimorfada. De la misma forma, una criatura que se polimorfa en otra, no estará sujeta a los efectos de un arma dirigida contra el segundo tipo de criatura.

El bonificador de enemigo predilecto del explorador se basa en el conocimiento de su enemigo: si una criatura que es enemigo predilecto de un explorador se polimorfa en otra cosa, el explorador no dispone de dicho bonificador.

El bonificador de un enano que lucha contra un gigante se basa en la diferencia de tamaño y de forma, así que no dispondría de él si un gigante se polimorfa en otra cosa, pero lo obtendría si cualquier otra criatura se transformara en un gigante.

RAYOS

Un fino haz de luz verde sale de uno de los ojos del contemplador y atraviesa la sala hacia Mialee. Intenta esquivarlo (tal como lo haría para evitar una flecha o una espada), pero el rayo la alcanza inexorablemente. La energía verde la rodea haciendo que su cuerpo se encienda y trata de desintegrarla. En su rostro se dibuja el dolor de la lucha interna que mantiene para resistir el conjuro. Al cabo de un instante, la energía verde ha desaparecido y Mialee está a salvo. Pero entonces el contemplador lanza otro rayo ocular hacia ella...

Todos los ataques de rayo, tanto si provienen de un conjuro de *rayo de debilitamiento* como del rayo ocular de un contemplador, tienen que superar un ataque de toque a distancia contra el objetivo. Cada rayo tiene su propio alcance, que debe considerarse el alcance máximo. La tirada de ataque de un rayo nunca sufre una penalización por la distancia. Si un rayo impacta, normalmente se permite a la víctima realizar un TS (Fortaleza o Voluntad). Los rayos nunca permiten un TS de Reflejos, pero si el bonificador a la CA de un personaje es elevado, puede ser difícil, en primera instancia, acertar en su cuerpo con el rayo.

REDUCCIÓN DEL DAÑO

La flecha se clava en el vampiro, pero éste se la arranca impávido y empieza a reír al tiempo que su herida se cierra de forma inmediata. "Tendrás que hacerlo mejor", sisea.

Algunas criaturas mágicas tienen la aptitud sobrenatural de curar al instante el daño producido por armas o simplemente de ignorar los impactos, como si fueran invulnerables.

La cifra que forma parte de la reducción del daño de una criatura es la cantidad de puntos de golpe que ésta puede ignorar de los ataques normales. Una criatura que tenga una reducción del daño de 5 puntos y reciba un ataque de 8, sólo perderá 3 puntos.

Es habitual que ciertos tipos de arma puedan traspasar esta reducción. Esta información está separada del número de reducción del daño por una barra. Por ejemplo, la reducción del daño del hombre-lobo es 10/plata, lo que significa que esta criatura ignora los primeros 10 puntos de daño de cualquier ataque normal a menos que el arma esté hecha de plata alquímica. Las armas mágicas (las que tienen un bonificador de mejora de +1 o superior, exceptuando las que lo tienen por ser de gran calidad) pueden traspasar otros tipos de reducción del daño; también algunos tipos de armas (como cortantes o contundentes), y armas en las que se haya imbuido un alineamiento (como el que se obtiene mediante la aptitud especial de sagrada o el conjuro de *alinear arma*). Si después de la barra hay un guión (como en la reducción del daño del bárbaro) entonces la reducción es efectiva contra cualquier ataque que no ignore la reducción del daño.

La munición disparada con un arma de proyectiles que tenga un bono de mejora de +1 o superior, se considera mágica a efectos de traspasar la reducción del daño. Por ejemplo, una piedra lanzada con una *honda +1* se considera mágica. Del mismo modo, la munición disparada por un arma de proyectiles que posea un alineamiento (como un *arco largo sagrado +1* o una ballesta bajo los efectos del conjuro *alinear arma*), gana el mismo alineamiento que dicha arma (además de cualquier otro que tuviese con anterioridad). Por ejemplo, una *flecha sacrílega +1* disparada con un *arco corto anárquico +2* poseería tanto alineamiento maligno como caótico (el primero gracias a su propia aptitud especial de sacrílega y el segundo a causa del arco corto).

Siempre que una reducción del daño niega completamente el daño de un ataque, también niega la mayoría de efectos que acompañan el ataque, como las heridas con veneno, el ataque aturdidor del monje o las enfermedades. La reducción del daño no afecta a los ataques de toque, daño por energía hecho con un ataque (como el ataque de un elemental de fuego) o los ataques que consumen energía. Tampoco afecta a venenos o enfermedades que actúan por inhalación, ingestión o contacto. Los ataques que no provocan daño gracias a la reducción del daño no interrumpen los conjuros.

Los conjuros, las aptitudes sortílegas y los ataques de energía (incluso el fuego no mágico) ignoran la reducción del daño.

A veces la reducción del daño aparece en forma de curación instantánea. Una espada alcanza a un demonio y le provoca una profunda herida, pero ésta se cierra tan rápidamente como se produjo. Otras veces la reducción viene provocada por la dureza de la piel o del cuerpo, como ocurre con gárgolas y gólem de hierro. En ambos casos, los personajes se pueden dar cuenta que los ataques convencionales no sirven de mucho.

Si una criatura posee reducciones del daño de diferentes orígenes, éstas no se apilan, sino que la criatura se beneficia de la mejor dependiendo de la situación. Por ejemplo, un hombre-oso con reducción del daño 10/plata recibe un conjuro de *poder de la justicia* y gana una reducción del daño de 5/maligno. Si la criatura es atacada con un arma que no es de plata ni maligna, sufre 10 puntos de daño menos de cada ataque. Las heridas causadas por un arma de plata que no sea maligna se ven reducidas en 5 puntos por ataque (ya que traspasa la RD 10/plata, pero no la RD 5/maligno), y las heridas de un arma maligna que no sea de plata se reducen en 10 puntos por ataque (ya que traspasa la RD 5/maligno, pero no la RD 10/plata). Tan sólo un arma que sea de plata y además maligna (como un arma argentada sacrílega) causará daño completo a la criatura.

VARIANTE: PODERES PSIÓNICOS NO MÁGICOS

Según esta variante de las reglas, los poderes psiónicos no son en absoluto mágicos, sino un tipo completamente distinto de poder extraordinario. Los *campos antimagia* no tienen ningún efecto sobre los psiónicos (y de la misma forma, la mayoría de aptitudes psiónicas no pueden interferir con la magia). La inmunidad o resistencia a la magia que pueda tener una criatura no sirven de nada contra las aptitudes psiónicas.

El peligro de esta variante es que, sin los controles tradicionales que la magia exige, las aptitudes psiónicas amenazan con convertirse en inmensamente poderosas. Como las defensas tradicionales contra la magia no funcionan, es necesario añadir defensas psiónicas a las tablas de tesoro y de conjuros.

REGENERACIÓN

Las criaturas con esta aptitud extraordinaria se recuperan de sus heridas rápidamente e incluso pueden regenerar o volver a unir partes del cuerpo que han quedado separadas por causa de una mutilación.

El daño que sufre la criatura funciona como el daño no letal, y ésta se cura automáticamente de ese tipo de daño a un ritmo constante (por ejemplo, 5 puntos por asalto para los trolls).

Algunos tipos de ataque, por ejemplo con fuego o con ácido, infligen daño normal; ese tipo de daño no se convierte en daño no letal y, por lo tanto, no desaparece. La descripción de las criaturas incluye estos pormenores.

Los seres que poseen esta aptitud pueden regenerar partes de su cuerpo perdidas y volver a unir miembros o partes del cuerpo mutilados. Las partes cercenadas mueren si no son reenganchadas.

La regeneración no permite recuperar puntos perdidos por hambre, sed o asfixia.

Las formas de ataque que no provocan pérdida de puntos de golpe (por ejemplo la *implosión* y gran parte de los venenos) no se ven afectadas por la regeneración.

Un ataque que pueda causar la muerte instantánea, como un golpe de gracia, el daño masivo o el ataque mortal de un asesino, sólo es un peligro para la vida de la criatura si se lleva a cabo con armas que le inflijan daño letal.

RESISTENCIA A CONJUROS (RC)

La RC es una aptitud extraordinaria que permite a los personajes no ser afectados por los conjuros (algunos conjuros también conceden esta resistencia).

Para conseguir que un conjuro tenga efecto sobre una criatura con RC, el que lo lanza debe hacer una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador) que como mínimo iguale la cifra de RC de la criatura (la RC del defensor es como una CA contra los ataques mágicos). Si el lanzador falla la prueba, el conjuro no afecta a la criatura. La criatura no tiene que hacer nada especial para utilizar la RC; ni siquiera necesita ser consciente de la amenaza que se cierne sobre ella para que funcione esta aptitud.

Tan sólo los conjuros y las aptitudes sortílegas están sujetas a la RC; las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales (incluso los bonificadores de las armas mágicas) no lo están. Por ejemplo, el efecto de *miedo* que causa un *cetro de poder señorial* sí que está sujeto a la RC porque es un efecto sortílego. Sin embargo, los bonificadores que recibe cuando se usa como arma (como el +2 del cetro en su forma de maza) no lo están. Una criatura puede tener algunas aptitudes sobre las que tenga efecto la RC y otras que no. Por ejemplo, a los conjuros divinos de un androesfinge les afecta la RC, pero no a su rugido (el rugido es una aptitud sobrenatural). Los conjuros de un clérigo están sujetos a la RC, pero su manera de utilizar la energía positiva y negativa no lo está. Incluso hay algunos conjuros que ignoran la RC; consulta '¿Cuándo se aplica la RC?', más adelante.

Una criatura puede desactivar voluntariamente su RC. Se trata de una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad.

Una vez que una criatura ha desactivado su RC, se mantiene desactivada hasta el próximo turno de la criatura. Al principio de su siguiente turno, la criatura vuelve a tener su RC, a menos que decida mantenerla desactivada (esto también es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad).

La RC de una criatura nunca crea interferencias con sus propios conjuros, objetos o aptitudes.

Una criatura con RC no puede proyectar este poder a otros por el toque o por colocarse en medio. Sólo algunas criaturas rarísimas y unos pocos objetos mágicos son capaces de conferir la RC a otros seres.

La RC no se apila; se solapa. Si un clérigo que lleva una *cota de mallas +1* que proporciona una RC de 15 lanza una *aura sagrada* que proporciona una RC de 25 contra conjuros malignos o lanzados por criaturas malignas, tendrá una resistencia de conjuros de 25 contra los conjuros antes mencionados y otra de 15 contra otros conjuros y aptitudes sortílegas.

¿Cuándo se aplica la RC?

En la descripción de cada conjuro que aparece en el *Manual del jugador* se especifica si la resistencia a los conjuros tiene algún efecto sobre él o no. En general, si se puede aplicar o no depende de lo que haga el conjuro.

Conjuros con objetivo: la RC se aplica si el conjuro está dirigido a un objetivo. Algunos conjuros que se dirigen a un solo objetivo, como *proyectil mágico*, cuando los ejecuta un lanzador de 3.er nivel pueden ser dirigidos a más de una criatura simultáneamente. En estos casos, la RC de una criatura se aplica sólo a la parte del conjuro dirigida a esa criatura. Si hay más de una criatura con RC, cada una de ellas realiza sus pruebas contra el conjuro de forma separada.

Conjuros de área: la RC se aplica si la criatura está dentro del área del conjuro. Protege a la criatura pero no afecta en nada al conjuro.

Conjuros de efecto: la mayoría de estos conjuros convocan o crean algo, así que no están sujetos a la RC. Por ejemplo, *convocar monstruo I* convoca un monstruo que puede atacar normalmente a una criatura que tenga RC. Sin embargo, a veces esta resistencia sí se aplica al efecto de los conjuros, normalmente a los que afectan a una criatura de forma más o menos directa, como *telaraña*.

La RC puede proteger a una criatura de un conjuro que ya ha sido lanzado. Haz la tirada de resistencia cuando el conjuro empiece a causarle efecto a la criatura. Por ejemplo, si un ogro hechicero vuela hasta unos 10' de un *muro de fuego*, el lanzador deberá hacer una prueba de nivel de lanzador contra la RC del ogro que es de 18. Si el lanzador falla, el muro no le hace ni un solo rasguño.

Haz sólo una prueba de RC por cada ejecución de un conjuro o uso de una aptitud sortílega en particular. Si la RC falla la primera vez, fallará siempre que la criatura se encuentre con ese mismo conjuro (el que se ha lanzado en esa ocasión). De la misma forma, si la resistencia se supera la primera vez, siempre se tendrá. Por ejemplo, un súcubo se encuentra con el conjuro *barrera de cuchillas* lanzado por Jozan. Si el clérigo realiza una buena tirada que supere la RC del súcubo, éste sufrirá el daño. Si la criatura sobrevive y vuelve a entrar en contacto con esa misma *barrera de cuchillas*, volverá a sufrir el daño. No es necesaria una segunda tirada. Si la criatura ha desactivado voluntariamente su RC y es víctima de un sortilegio, si vuelve a activar su resistencia y es víctima de éste de nuevo tendrá una oportunidad, y sólo una, de resistir a ese conjuro.

La RC no tiene efecto a no ser que la energía creada o desprendida por el conjuro vaya dirigida realmente a la mente o al cuerpo de la criatura. Si el conjuro actúa con alguna otra cosa (el aire, el suelo, la luz de la estancia...) y tiene un efecto indirecto sobre la criatura, no hace falta tirar los dados. Una criatura puede sufrir heridas de a causa de un conjuro sin haber sido directamente afectada por él. Por ejemplo, un sortilegio de *luz del día*, perjudicará gravemente a un elfo oscuro porque los drow tienen ceguera ante la luz. *Luz del día* generalmente se lanzará sobre un área en donde se encuentre el drow, no sobre el mismo drow, así que se iluminará esa zona y el efecto será indirecto. La RC sólo se aplicaría si alguien intentara lanzar *luz del día* sobre un objeto que el drow estuviera sosteniendo con sus manos.

La RC no se aplica si el efecto del conjuro engaña a los sentidos de la criatura o revela algo de ésta, como *ilusión menor* y *detectar pensamientos*.

La magia tiene que estar en funcionamiento realmente para que la RC sea aplicable. Los conjuros que tienen duración instantánea, pero resultados duraderos, no están sujetos a la RC, a no ser que la criatura que la utiliza esté expuesta al conjuro en el mismo momento en el que se lanza. Por ejemplo, una criatura con RC no puede anular un *muro de piedra* una vez que se ha lanzado.

Cuando dudes si el efecto de un conjuro es directo o indirecto, piensa a qué escuela pertenece:

Abjuración: la criatura objetivo tiene que ser herida, cambiada o afectada de alguna manera para que la RC sea aplicable. Los cambios en la percepción, como *indetectabilidad*, no están sujetos a la RC. Las abjuraciones que detienen o niegan un ataque no están sujetas a la RC del atacante (sobre la criatura protegida es sobre quien recae el efecto del conjuro, convirtiéndose en inmune o resistente al ataque).

Conjuración: estos conjuros no acostumbran a estar sujetos a la RC, a no ser que conjuren alguna forma de energía, como *flecha ácida de Melf* o *palabra de poder aturdidor*. Los conjuros que convocan criaturas o producen efectos que funcionan como criaturas no están sujetos a la RC.

Adivinación: estos conjuros no afectan directamente a las criaturas y por eso no están sujetos a la RC, aunque lo que revelen de una criatura pueda ser muy dañino.

Encantamiento: puesto que los conjuros de encantamiento afectan a las mentes de las criaturas, están sujetos a la RC por regla general.

Evocación: si un conjuro de evocación le inflige daño a una criatura, tiene un efecto directo. Si el conjuro daña cualquier otra cosa, tiene un efecto indi-

recto. Por ejemplo a un *rayo relampagueante* lanzado contra una criatura que tiene RC (lo que protegería a la criatura, aunque no afectaría en nada al sortilegio) se le aplica la RC. Si el *rayo relampagueante* se lanza al techo de una habitación, lo cual provoca un alud de escombros, el conjuro no queda sujeto a la RC.

Ilusión: estos conjuros casi nunca están sujetos a la RC. Las ilusiones que infligen un ataque directo, como *asesino fantasmal* y *evocación sombría*, son prácticamente las únicas excepciones.

Nigromancia: la mayoría de estos conjuros alteran la fuerza vital de la criatura y, por lo tanto, quedan sujetos a la RC. Algunos conjuros de nigromancia bastante raros, como *mano espectral*, no afectan a las otras criaturas directamente y no están sujetos a la RC.

Transmutación: estos conjuros están sujetos a la RC si transforman a la criatura tomada como objetivo. Los conjuros de transmutación no están sujetos a ella si están dirigidos a un punto en el espacio en lugar de a una criatura en concreto. Conjuros como *transmutar roca en barro* y *enmarañar* modifican el entorno de un criatura, pero a ésta no le afecta directamente, así que no están sujetos a la RC. Algunas transmutaciones, como *piedra mágica*, convierten objetos en dañinos (o los hacen más dañinos). Tampoco este tipo de conjuro está normalmente sujeto a esta resistencia, porque afecta a los objetos y no a las criaturas contra las cuales se van a utilizar los objetos. La RC sólo tiene efecto sobre la *piedra mágica* si la criatura con esta aptitud sujeta, en el momento de lanzar el conjuro, las piedras afectadas con sus manos.

RC con éxito

La RC evita que un conjuro o aptitud sortílega afecte o dañe a una criatura (la que dispone de la aptitud). Sin embargo, nunca conseguirá eliminar o negar el efecto de un conjuro en otra criatura. La RC impide que un conjuro interrumpa a otro conjuro. Cuando un conjuro ya ha sido lanzado y sigue en funcionamiento, fallar la prueba contra la RC permite a la criatura resistente ignorar cualquier efecto que pueda tener ese conjuro. La magia continúa afectando a todos los demás de forma normal.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA

Una criatura con resistencia a la energía tiene la aptitud (generalmente extraordinaria) de ignorar ciertos tipos de daño (como el frío, la electricidad o el fuego) en cada asalto. Sin embargo, no proporciona una inmunidad absoluta.

Cada aptitud de resistencia se define por el tipo de energía que puede resistir y por la cantidad de puntos de daño que se ignoran. Por ejemplo, un janni tiene resistencia al fuego 10 y es capaz de ignorar los 10 primeros puntos de daño por fuego que sufra en cada ataque; no importa si el daño tiene un origen mundano o mágico.

Cuando la resistencia anula totalmente el daño de un ataque de energía, el ataque no interrumpe un conjuro.

La resistencia no se apila con la resistencia que podría proporcionar un conjuro como *soportar los elementos*.

RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN

Debido a una fuerza de voluntad mayor o simplemente a su poder impío, a algunas criaturas (normalmente muertos vivientes) les afecta menos el poder de los clérigos o el de los paladines (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes', en el *Manual del jugador*).

La resistencia a la expulsión es una aptitud extraordinaria.

Cuando haya que resolver un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar, hay que añadir el bonificador correspondiente a los DG totales de la criatura. Por ejemplo, una sombra tiene +2 de resistencia a la expulsión y 3 DG. Para cualquier intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar considera que la sombra tiene 5 DG, aunque es una criatura con 3 DG en lo que respecta a cualquier otra cosa.

SENTIDO DE LA VIBRACIÓN

Una criatura con sentido de la vibración nota automáticamente dónde está situada cualquier cosa que se halle en contacto con el suelo y dentro de la distancia especificada (por ejemplo, 60' para los thoqqua).

Si no existe un camino directo entre la criatura y el objetivo del sentido de la vibración, la distancia viene definida por el alcance máximo del camino indirecto más corto. La criatura también tiene que estar en contacto con el suelo y las criaturas que quiere detectar deben estar en movimiento.

Durante el periodo de tiempo en que las otras criaturas estén realizando cualquier tipo de acción física, incluyendo lanzar un conjuro con componentes somáticos, se considera que están moviéndose; no es necesario que se desplacen de un lugar a otro para que una criatura con sentido de la vibración pueda detectarles.

VENENO

Cuando un personaje es alcanzado por un ataque con un arma envenenada, toca un objeto que ha sido untado con veneno de contacto, consume comida o bebida envenenada o es envenenado de cualquier otro modo, debe hacer un TS de Fortaleza. Si no lo supera, sufre el daño inicial del veneno (normalmente daño de característica). Incluso si lo supera, normalmente, un minuto más tarde tiene que enfrentarse a más daño que también puede evitarse con un TS de Fortaleza.

Una dosis de veneno untada sobre un arma o cualquier otro objeto afecta sólo a un objetivo. Un arma u objeto envenenado mantiene el veneno hasta que consigue alcanzar a alguien, en el caso del arma, o hasta que alguien lo toca, en el caso del objeto (a no ser que se limpie el veneno antes de que el objetivo entre en contacto con él). Cualquier veneno untado sobre un objeto o expuesto a los elementos (por ejemplo, si el frasco que lo contiene se queda abierto) mantiene sus propiedades hasta que es tocado o utilizado.

Aunque es posible que existan venenos sobrenaturales y sortílegos, los efectos del veneno casi siempre son extraordinarios.

Los venenos se pueden catalogar en cuatro grandes grupos, dependiendo del método por el que transmiten sus efectos. Son éstos:

Contacto: con un mero roce, ese tipo de veneno ya obliga a realizar un TS. Es posible transmitirlo de forma directa, mediante un arma o ataque de toque. Aunque una criatura cuente con una reducción del daño que le permita ignorar por completo el daño del ataque, el veneno le seguirá afectando. Como parte de una trampa, es posible rociar un cofre u otro objeto con veneno de contacto.

Herida: este veneno hay que transmitirlo mediante una herida. Si una criatura cuenta con una reducción del daño que le permita ignorar todo el daño del ataque, el veneno no le afectará. A veces, las trampas que causan daño con armas, agujas, y demás, tienen venenos que se transmiten por herida.

Ingestión: en combate resulta virtualmente imposible utilizar venenos que se ingieran. El envenenador podría administrar una pócima a una criatura inconsciente, o intentar engañar a alguien para hacerle beber o comer algo envenenado. Los asesinos y otros personajes suelen emplear venenos que se ingieren fuera del combate.

Inhalación: los venenos que se inhalan suelen introducirse en frascos poco resistentes o en cáscaras de huevo. Pueden lanzarse como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 10'. Cuando se estrellan contra una superficie dura (o son golpeados con fuerza) el recipiente libera el veneno. Una sola dosis se extiende hasta ocupar el volumen de un cubo de 10'. Todas las criaturas que se encuentren en el área deben realizar un TS (aguantar la respiración no funciona contra los venenos que se inhalan, ya que afectan a las membranas nasales, los conductos lacrimales y otras partes del cuerpo).

Las características de los venenos se resumen en la tabla 8–3: venenos. A continuación se definen los términos que en ella aparecen:

Transmisión: el método de transmisión del veneno (contacto, mediante una herida, ingestión o inhalación) y la CD de la salvación de Fortaleza necesaria para evitar el daño que éste causa.

Daño inicial: el daño que sufre el personaje inmediatamente después de fallar su TS contra el veneno. El daño de característica es temporal, a menos que se señale con un asterisco (*), en cuyo caso, la pérdida es una consunción permanente. La parálisis dura 2d6 minutos.

Daño secundario: la cantidad de daño que el personaje sufre a causa del envenenamiento, si falla un segundo TS, 1 minuto después de haberse visto expuesto. El estado de inconsciencia dura 1d3 horas. El daño de característica señalado con un asterisco es consunción permanente, en lugar de daño temporal.

Precio: el coste de una dosis (un frasco) del veneno. No es posible administrar veneno en una cantidad inferior a una dosis. La compra y posesión de veneno siempre se considera ilegal e, incluso en las grandes ciudades, tan sólo es posible obtenerlo a través de fuentes especializadas y de muy dudosa reputación.

Tabla 8–3: venenos

Veneno	Transmisión	Daño inicial	Daño secundario	Precio
Líquido cerebral de carroñero reptante	Contacto CD 13	Parálisis	0	200 po
Vomicalia	Contacto CD 13	0	3d6 Con	650 po
Pasta de raíz de viraguia	Contacto CD 16	1 Des	2d4 Des	500 po
Raíz de terinav	Contacto CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 po
Residuo de hoja de cativera	Contacto CD 16	2d12 pg	1d6 Con	300 po
Extracto de loto negro	Contacto CD 20	3d6 Con	3d6 Con	4.500 po
Bilis de dragón	Contacto CD 26	3d6 Fue	0	1.500 po
Veneno de ciempiés Pequeño	Herida CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 po
Veneno de víbora negra	Herida CD 11	1d6 Con	1d6 Fue	120 po
Raíz de sanguinaria	Herida CD 12	0	1d4 Con + 1d3 Sab	100 po
Aceite de sangreverde	Herida CD 13	1 Con	1d2 Con	100 po
Veneno drow	Herida CD 13	Inconsciencia	Inconsciencia durante 2d4 horas	75 po
Hiñito azul	Herida CD 14	1 Con	Inconsciencia	120 po
Veneno de araña de tamaño Mediano	Herida CD 14	1d4 Fue	1d6 Fue	150 po
Esencia de sombra	Herida CD 17	1 Fue*	2d6 Fue	250 po
Veneno de draco	Herida CD 17	2d6 Con	2d6 Con	3.000 po
Veneno de avispa gigante	Herida CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 po
Veneno de escorpión Grande	Herida CD 18	1d6 Fue	1d6 Fue	200 po
Hoja mortal	Herida CD 20	1d6 Con	2d6 Con	1.800 po
Veneno de gusano púrpura	Herida CD 24	1d6 Fue	2d6 Fue	700 po
Seta listada	Ingestión CD 11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int	180 po
Arsénico	Ingestión CD 13	1Con	1d8 Con	120 po
Musgo del yo	Ingestión CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 po
Aceite de gárrala	Ingestión CD 15	0	Inconsciencia	90 po
Polvo de liche	Ingestión CD 17	2d6 Fue	1d6 Fue	250 po
Pólvoras de asaltante oscuro	Ingestión CD 18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 Fue	300 po
Polvo de ungol	Inhalación CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1.000 po
Bruma de la demencia	Inhalación CD 15	1d4 Sab	2d6 Sab	1.500 po
Efluvios somarreros	Inhalación CD 18	1 Con*	3d6 Con	2.100 po

* Consunción permanente, no daño temporal.

Riesgos de usar venenos

Un personaje tiene un 5% de probabilidad de sufrir él mismo los efectos del veneno cada vez que lo unta sobre un arma o lo prepara de alguna otra manera. Además, un personaje que saque un 1 en un ataque con un arma envenenada debe superar un TS de Reflejos de CD 15 o envenenarse con su arma a sí mismo sin querer.

Inmunidad al veneno

Los dracos, las medusas y otras criaturas con ataques con veneno natural son inmunes a su propio veneno. Las criaturas no vivientes (constructos y muertos vivientes) y las criaturas sin metabolismo (como los elementales) son siempre inmunes al veneno. Los cienos, las plantas y algunos tipos de ajenos (como los tanar'ri) también son inmunes al veneno, aunque se podría crear un veneno especialmente a fin de causarles daño.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

La visión en la oscuridad es la aptitud extraordinaria de ver en la oscuridad sin ningún tipo de luz, hasta una distancia especificada que depende de la criatura. La visión en la oscuridad es sólo en blanco y negro (no se pueden distinguir colores). No permite a los personajes ver nada que no sean capaces de ver de otra manera; los objetos invisibles siguen siendo invisibles, y las ilusiones siguen siendo visibles con la forma que parecen tener. Así mismo, la criatura con visión en la oscuridad puede sufrir ataques de mirada normalmente. La presencia de luz no entorpece la visión en la oscuridad. Si un personaje tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60' y está en una zona iluminada en un radio de 20', el personaje puede ver normalmente en la zona iluminada y 40' más allá gracias a la visión en la oscuridad.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Los personajes con visión en la penumbra tienen unos ojos tan sensibles a la luz que pueden ver el doble de lo normal en una zona que no esté muy iluminada. Así, si un grupo de aventureros pasa por una zona oscura con una antorcha que les ilumina en un radio de unos 20', un elfo con visión en la penumbra podrá ver hasta un radio de 40' desde donde esté la antorcha. La visión en la penumbra permite ver los colores. Un lanzador de conjuros con visión en la penumbra puede leer un rollo de pergamino aunque la única fuente de luz sea la llama de una minúscula vela a su lado.

Los personajes con visión en la penumbra pueden ver tan bien como si fuera de día en una noche de luna llena.

VISTA CIEGA Y SENTIDO CIEGO

Algunas criaturas poseen vista ciega, la aptitud extraordinaria de usar un sentido no visual (o una combinación de éstos) para actuar con normalidad sin ver. Estos sentidos pueden ser la sensibilidad a las vibraciones, un olfato u oído muy desarrollados o la ubicación por eco. Esta aptitud hace que la invisibilidad y la ocultación (incluso la oscuridad mágica) no afecten a la criatura (aunque sigue sin poder ver criaturas etéreas). Esta habilidad funciona dentro de un alcance que se especifica en la descripción de cada criatura.

- La vista ciega no permite a una criatura distinguir el color o los contrastes visuales. Con vista ciega, una criatura no puede leer.
- La vista ciega hace que una criatura no pueda ser víctima de ataques de mirada (aunque la visión en la oscuridad no los evita).
- Los ataques cegadores no penalizan a la criaturas que emplean vista ciega.
- Los ataques ensordecedores desbaratan la vista ciega si ésta se basa en el sentido del oído (como hace la ubicación por eco de un murciélago).
- La vista ciega funciona bajo el agua, pero no en el vacío.
- La vista ciega niega los efectos de desplazamiento y contorno borroso.

Sentido ciego: otros seres poseen sentido ciego, una habilidad inferior que permite a la criatura percibir cosas que no ve, pero sin la precisión de la vista ciega. Por regla general, la criatura con sentido ciego no tiene que realizar pruebas de Avistar o Escuchar para captar y localizar seres dentro del alcance de su aptitud, siempre y cuando tenga línea de efecto hasta ellos. Cualquier oponente que la criatura sea incapaz de ver contará con una ocultación total (50% de posibilidades de fallar) frente a la criatura con sentido ciego, y ésta seguirá sufriendo las posibilidades habituales de fallar cuando ataque a enemigos con ocultación. La visibilidad continúa afectando al movimiento de una criatura con sentido ciego. A un ser con esta aptitud se le sigue negando su bonificador de Destreza en la CA contra los ataques de criaturas que no pueda ver.

SUMARIO DE ESTADOS

Esta sección describe los estados adversos que debilitan, ralentizan o incluso matan a los personajes. Si un personaje se ve afectado por más de un estado, aplícalos todos. Si algunos efectos pudieran combinarse, aplica el más grave de todos ellos. Por ejemplo, un personaje que está atontado y *confuso* no puede emprender acciones (atontado es más grave que *confuso*). El personaje *confuso* pudiera querer atacar a un personaje al azar, pero no es capaz de hacerlo porque además está atontado.

Abatido: dependiendo de su tamaño, las criaturas pueden ser abatidas por vientos de gran velocidad (consulta la tabla 3–24: efectos del viento, en la página 95). Las criaturas en tierra caen al suelo por la fuerza del viento. Las voladoras son empujadas hacia atrás 1d6×10'.

Afectado: el personaje sufre un penalizador de –2 en las tiradas de ataque y daño de las armas, los TS y las pruebas de habilidad y característica.

Apresado: enzarzado en una pelea con llaves y presas o tipos similares de lucha cuerpo a cuerpo contra uno o más contrincantes. Un personaje apresado tan sólo puede emprender un número limitado de acciones. No amenaza ninguna casilla y pierde su bonificador de Destreza en la CA (si existe) contra oponentes que no estén enzarzados en la presa con él.

Arrastrado: dependiendo de su tamaño, una criatura puede ser arrastrada por vientos de gran velocidad (consulta la tabla 3–24, en la página 95). Una criatura que sea arrastrada por el viento mientras está en el suelo, es derribada y rueda 1d4×10', sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10'. Una criatura voladora que se ve arrastrada, retrocede 2d6×10' y sufre 2d6 puntos de daño no letal, a causa de los golpes y el azote del viento.

Asustado: una criatura asustada huye lo mejor que puede del origen de su miedo. Si la huída no resulta posible, puede luchar. Cuando está asustada, una criatura sufre un penalizador de –2 en las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y característica. Un ser asustado puede hacer uso de aptitudes especiales, incluidos los conjuros, para huir (de hecho, ha de emplear tales medios si suponen la única forma de escapar).

Este estado es parecido al de estremecido sólo que la criatura debe escapar si puede; aterrado es un estado de miedo más extremo.

Aterrado: el personaje se queda helado de miedo y no puede llevar a cabo ninguna acción. Un ser aterrado sufre un penalizador de –2 en su CA y pierde el bono de Destreza (si lo tiene).

Atontado: la criatura es incapaz de actuar con normalidad. Una criatura atontada no puede llevar a cabo ninguna acción, pero no sufre penalizadores en su CA. Lo habitual es que la condición de atontado dure 1 asalto.

Aturdido: una criatura aturdida deja caer todo lo que esté en sus manos, es incapaz de emprender acciones, sufre un penalizador de –2 en su CA y también pierde su bonificador de Destreza (si lo tiene).

Características dañadas: el personaje ha perdido temporalmente 1 o más puntos de una o varias características, que se recuperan a razón de 1 por día, salvo que se indique lo contrario en la descripción de lo que causa el daño. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y está indefenso. Un personaje con Destreza 0 queda paralizado. Uno con Constitución 0 está muerto. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 queda inconsciente; consulta 'Característica (pérdida de puntuación)', en la sección de 'Aptitudes especiales' de este mismo capítulo.

El daño de característica no es igual que los penalizadores en las puntuaciones de característica, que desaparecen cuando terminan los condicionantes que los originan (estar fatigado, enmarañado, etcétera).

Características consumidas: el personaje ha perdido de forma permanente 1 o más puntos de característica. El personaje sólo puede recuperar esos puntos por medios mágicos. Un personaje con fuerza 0 cae al suelo y está indefenso. Un personaje con destreza 0 queda paralizado. Uno con Constitución 0 ha muerto. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 está inconsciente; consulta 'Característica (pérdida de puntuación)', en la sección de 'Aptitudes especiales' de este mismo capítulo.

Cegado: el personaje no puede ver. Sufre un penalizador de –2 en su CA y también pierde su bonificador de Destreza (si lo tiene) a la CA, se mueve a la mitad de velocidad y sufre un penalizador de –4 en las pruebas de Buscar, al igual que en la mayoría de pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza. Todas las pruebas y acciones que dependan de la vista (como leer o las pruebas de Avistar) fallan automáticamente. Se supone que, para un personaje cegado, todos los enemigos tienen ocultación total (50% de posibilidades de fallar).

A discreción del DM, los personajes que permanezcan mucho tiempo en este estado pueden llegar a superar algunas de estas trabas.

Confuso: las acciones de un personaje *confuso* se determinan lanzando un d% al comienzo de su turno: 01–10, ataca al lanzador con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia (o se aproxima al lanzador si no puede atacar); 11–20, actúa con normalidad; 21–50, se limita a balbucear incoherencias; 50–70, huye del lanzador con la mayor velocidad posible; 71–100, ataca a la criatura más cercana (a efectos de este resultado, un familiar se considera parte del propio sujeto). Un personaje *confuso* que no puede realizar la acción indicada simplemente emite un balbuceo incoherente. Los atacantes no disfrutan de ninguna ventaja especial cuando se enfrentan a un personaje *confuso* y, además, cualquier ser que sufra un ataque en este estado, atacará de inmediato a sus oponentes en su siguiente turno, siempre y cuando siga estando *confuso* cuando éste llegue. Un personaje *confuso* no realiza ataques de oportunidad contra ninguna criatura, a menos que ya esté luchando contra ella (ya sea debido a su acción más reciente o a haber sido atacado).

Deslumbrado: la criatura es incapaz de ver debido a una sobreestimulación lumínica de los ojos. Un ser deslumbrado sufre un penalizador de –1 en las tiradas de ataque y las pruebas de Avistar y Buscar.

Despavorido: una criatura despavorida debe dejar caer lo que tenga en las manos y huir tan rápido como pueda (en una dirección aleatoria) del origen de su miedo, al igual que de cualquier otro peligro con el que pueda toparse. Esto es lo único que puede hacer. Además, la criatura sufre un penalizador de –2 en los TS y las pruebas de habilidad y característica. Si una criatura en este estado se ve acorralada, pasará a sentirse aterrada y no atacará, utilizando generalmente la acción de defensa total en combate. Un ser despavorido puede hacer uso de sus aptitudes especiales, incluidos los conjuros, para huir; de hecho, debe emplear tales medios si éstos suponen la única forma de escapar.

Despavorido es un estado de miedo más extremo que estremecido o asustado.

Desprevenido: un personaje que aún no ha actuado en el combate está desprevenido, porque no ha podido reaccionar adecuadamente a la acción. En tales condiciones, pierde su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) y no puede realizar ataques de oportunidad.

Energía consumida: al personaje se le imponen uno o más niveles negativos, algo que puede provocar una consunción de nivel permanente.

Si acumula tantos niveles negativos como DG tenga, muere. Cada nivel negativo penaliza a la criatura del siguiente modo: penalizador –1 en las tiradas de ataque, TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica, pérdida de 5 puntos de golpe y –1 en su nivel efectivo (a la hora de determinar el poder, duración, CD y otros detalles de los conjuros y aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros pierde un conjuro, o un espacio de conjuro, del nivel más alto que sea capaz de lanzar.

Enmarañado: el personaje está enredado. Esta condición dificulta la movilidad, pero no la impide por completo, a menos que las ataduras estén sujetas a un objeto inmóvil o aferradas por una fuerza opuesta. Una criatura enmarañada se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr ni cargar y sufre un penalizador de –2 en las tiradas de ataque, además de un –4 en su Destreza. Un personaje que intente lanzar un conjuro en este estado debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para evitar perderlo.

Ensordecido: un personaje ensordecido no puede oír. Sufre un penalizador de –4 en las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Escuchar y tiene un 20% de posibilidades de fallar al lanzar un conjuro con componentes verbales.

A discreción del DM, los personajes que permanecen mucho tiempo en este estado pueden llegar a superar algunas de estas trabas.

Estable: un personaje que estaba moribundo y ha dejado de perder puntos de golpe (aunque éstos siguen estando por debajo de 0) se encuentra estable. Ya no está al borde de la muerte, pero sigue inconsciente. Si el personaje se ha estabilizado gracias a la ayuda de otro (mediante una prueba de Sanar o magia curativa), deja de perder puntos de golpe. Cada hora hay un 10% de posibilidades de que recupere la conciencia y su estado pase a incapacitado (a pesar de que sus puntos de golpe sigan siendo negativos).

Si el personaje se ha estabilizado por sí solo y no ha contado con ayuda, sigue corriendo el riesgo de perder puntos de golpe. Cada hora, tiene

un 10% de posibilidades de recuperar la conciencia y pasar a estar incapacitado, de lo contrario, perderá 1 punto de golpe.

Estremecido: un personaje estremecido sufre un penalizador de –2 en las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y característica.

Estremecido es un estado de miedo menos riguroso que asustado o despavorido.

Exhausto: un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad y sufre un penalizador de –6 en su Fuerza y Destreza. Tras una hora de descanso completo, un personaje exhausto pasa a estar fatigado. Un personaje fatigado queda exhausto si lleva a cabo alguna otra actividad que suela causar fatiga.

Expulsado: afectado por un intento de expulsar muertos vivientes. Los muertos vivientes expulsados huyen durante 10 asaltos (1 minuto), utilizando los mejores y más rápidos medios de que dispongan. Si no pueden huir, quedarán aterrados.

Fascinado: un ser fascinado ha quedado arrebatado por un efecto sobrenatural o un conjuro. La criatura se queda en pie o se sienta tranquilamente, sin hacer nada salvo prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como éste dure. Sufre un penalizador de –4 en las pruebas de habilidad que se hacen de forma refleja, como Avistar y Escuchar. Cualquier amenaza potencial, como un enemigo aproximándose, permite a la criatura fascinada un nuevo TS contra el efecto que ha originado su estado. Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando a la criatura fascinada con un arma a distancia, hace que el efecto se rompa inmediatamente. Un aliado de la criatura fascinada puede liberarla del efecto si la agita con fuerza como acción estándar.

Fatigado: un personaje fatigado no puede correr ni cargar y sufre un penalizador de –2 en su Fuerza y Destreza. Llevar a cabo alguna acción que suela causar fatiga, hace que el personaje fatigado pase a estar exhausto. Los personajes fatigados dejan de estarlo tras 8 horas de descanso completo.

Frenado: incapaz de moverse hacia delante por una fuerza opuesta que lo detiene, como pudiera ser el viento. Las criaturas frenadas mientras se encuentran en el suelo simplemente se paran. Las voladoras, retroceden una distancia especificada en la descripción del efecto.

Grogui: un personaje está grogui cuando el daño no letal que ha sufrido es exactamente igual a sus puntos de golpe actuales. En este estado, un personaje puede llevar a cabo una única acción de movimiento o estándar por asalto (aunque no ambas, ni tampoco acciones de asalto completo).

Un personaje cuyos puntos de golpe actuales son superiores al daño no letal que ha sufrido, deja de estar grogui. Si el daño no letal supera sus puntos de golpe actuales, queda inconsciente.

Incapacitado: un personaje está incapacitado cuando tiene 0 puntos de golpe, o cuando tiene puntos de golpe negativos pero se ha estabilizado y está consciente. Un personaje incapacitado puede realizar una única acción estándar o de movimiento por asalto (pero no ambas, del mismo modo no puede emprender acciones de asalto completo). Su velocidad se reduce a la mitad. Llevar a cabo acciones de movimiento no le hace arriesgarse a sufrir más heridas, pero realizar una acción estándar (o de cualquier otro tipo, que el DM considere extenuante, incluidas algunas acciones gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) le causará 1 punto de daño tras completarla. A menos que la acción sane sus heridas, el personaje incapacitado se encontrará con puntos de golpe negativos y estará moribundo.

Un personaje incapacitado con puntos de golpe negativos los recupera de forma natural si recibe ayuda. De otro modo, cada día tiene un 10% de probabilidad de empezar a recuperarse de forma natural (a partir de ese mismo día); en caso contrario, pierde un punto de golpe. Una vez que un personaje sin asistencia comienza a recuperar puntos de golpe naturalmente deja de estar en peligro de perder más puntos de golpe (incluso si su puntuación actual está en negativos).

Inconsciente: sin sentido e indefenso. La inconsciencia puede venir por tener entre –1 y –9 puntos de golpe, o porque la cantidad de daño no letal exceda la de puntos de golpe actuales.

Incorporal: sin tiene cuerpo físico. Los seres incorporales son inmunes a cualquier forma de ataque no mágico. Sólo pueden ser heridos por otro ser incorporal, armas mágicas +1 o mejores, conjuros, efectos sortílegos o efectos sobrenaturales (consulta 'Incorporalidad', en la sección de 'Aptitudes especiales' de este mismo capítulo).

Indefenso: un personaje indefenso está paralizado, *inmovilizado*, atado, durmiendo, inconsciente o, por cualquier otra causa, completamente a merced del oponente. Se considera que un objetivo indefenso tiene una Destreza de 0 (modificador de –5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra un alguien indefenso obtienen un bonificador de +4 (equivalente a atacar a un objetivo tumbado), pero los ataques a distancia no obtienen ningún bonificador especial. Los pícaros pueden realizar ataques furtivos contra objetivos indefensos.

Como acción de asalto completo, un personaje puede asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso con un arma cuerpo a cuerpo. También puede usar la ballesta o el arco si se halla adyacente al objetivo. El atacante golpea de forma automática y consigue un golpe crítico (un pícaro también causa su bonificador al daño por ataque furtivo contra un enemigo indefenso cuando asesta un golpe de gracia). Si el defensor sobrevive, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño causado) o morirá.

Dar un golpe de gracia provoca ataques de oportunidad.

Una criatura que sea inmune a los críticos no sufre daño crítico, ni tampoco le es necesario hacer salvaciones de Fortaleza a fin de evitar morir por causa del golpe de gracia.

Invisible: visualmente indetectable. Un ser invisible gana un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque contra oponentes visibles e ignora los bonificadores de Destreza a la CA (si los hay) de sus enemigos (consulta 'Invisibilidad', en la sección de 'Aptitudes especiales' de este mismo capítulo).

Mareado: que experimenta malestar estomacal. Las criaturas mareadas (también "nauseadas") son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que un personaje en tal estado puede hacer es una única acción de movimiento por turno.

Moribundo: un personaje moribundo no puede realizar acciones, ya que está inconsciente y al borde de la muerte. Sus puntos de golpe se sitúan entre –1 y –9. Al final de cada asalto (a partir de aquél en que el personaje descendió por debajo de 0 puntos de golpe), el personaje tira d% para ver si se estabiliza. Tiene un 10% de posibilidades de volverse estable. Si no lo consigue, perderá 1 punto de golpe. Cuando un personaje moribundo alcanza –10 puntos de golpe está muerto.

Muerto: los puntos de golpe del personaje quedan reducidos a -10, su constitución desciende hasta 0, o muere directamente por un conjuro u otro efecto. El alma del personaje abandona su cuerpo. Los personajes muertos no pueden beneficiarse de la curación normal, ni tampoco de la mágica, pero pueden ser devueltos a la vida mediante la magia. Un cuerpo muerto se descompone de la forma habitual, a menos que esté conservado mágicamente. No obstante, cuando un efecto mágico devuelve la vida a un personaje muerto, también hace que su cuerpo recupere toda su salud, o el estado en que se encontraba cuando perdió la vida (dependiendo del conjuro o medio empleado). Sea como fuere, los personajes resucitados no deben preocuparse por el *rigor mortis*, la descomposición o los problemas similares que suelen afectar a los cadáveres.

Paralizado: un personaje paralizado se ha quedado completamente quieto y es incapaz de moverse o actuar, como con el conjuro *inmovilizar persona*. En este estado, las puntuaciones efectivas de Destreza y Fuerza de un personaje son 0 y se encuentra indefenso, pero puede llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que esté volando en el momento de quedar paralizada, dejará de agitar sus alas y caerá; si está nadando, no podrá seguir haciéndolo y correrá riesgo de ahogarse. Cualquiera puede atravesar el espacio ocupado por una criatura paralizada, sea o no su aliada, pero una casilla en la que se encuentra un ser paralizado cuenta como 2.

Petrificado: un personaje petrificado ha sido convertido en piedra y se considera que está inconsciente. Si un personaje petrificado se resquebraja o se rompe, pero los trozos sueltos se unen al cuerpo en el instante de convertirse de nuevo en carne, no sufrirá daño alguno. Si le falta algún trozo al cuerpo petrificado de un personaje cuando se convierte de nuevo en carne, seguirá faltándole en su nuevo estado y el DM tendrá que imponerle una pérdida en los puntos de golpe, o alguna debilidad permanente.

Sujeto: inmovilizado (aunque no indefenso) a causa de una presa.

Tumbado: el personaje está tendido en el suelo. En esta posición, un atacante sufre un penalizador de –4 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no puede utilizar armas a distancia (excepto la ballesta). Un defensor tumbado gana un bonificador de +4 en su CA contra ataques a distancia, pero sufre un penalizador de –4 contra los ataques cuerpo a cuerpo.

Levantarse es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad.

EL ENTORNO

Los personajes que atraviesan el ardiente desierto se enfrentan a la insolación y a la deshidratación. Sumergirse en las oscuras profundidades conlleva el riesgo de ahogarse o sufrir los efectos de una descompresión nociva. Los aventureros pasan normalmente mucho tiempo en los lugares más sombríos, peligrosos y desagradables. Si los monstruos o los villanos no acaban con ellos, el propio entorno puede hacerlo. Esta sección describe los peligros a los que han de enfrentarse los jugadores y que forman parte del mundo que les rodea. Algunos de ellos pertenecen exclusivamente a ciertos entornos (por ejemplo, el riesgo de un calor extremo casi nunca surge en una zona gélida montañosa), mientras que otros son amenazas que pueden darse en cualquier lugar (como los efectos del ácido o los causados por la inanición y la sed).

Los peligros del entorno que se dan en un tipo determinado de terreno (como las avalanchas, que tienen lugar en las montañas) se describen en el Capítulo 3: aventuras. A continuación se describen los peligros que pueden suceder en más de un lugar.

ASFIXIA

Un personaje que no disponga de aire que inhalar puede aguantar la respiración durante 2 asaltos por punto de Constitución. Tras este periodo, el personaje debe realizar una prueba de Constitución de CD 10, a fin de seguir aguantando. El TS se repite cada asalto, y la CD aumenta en +1 por cada éxito anterior.

Cuando el personaje falla una de las pruebas, comienza a asfixiarse. Durante el primer asalto, queda inconsciente (0 puntos de golpe). En el siguiente, baja a –1 pg y se encuentra moribundo. En el tercer asalto se asfixia.

Asfixia lenta: un personaje Mediano puede respirar con facilidad durante 6 horas en una cámara sellada de 10' de lado. Tras este período el personaje sufre 1d6 puntos de daño no letal cada 15 minutos. Por cada personaje Mediano adicional o fuente de fuego relevante (una antorcha, por ejemplo) se reduce proporcionalmente el tiempo de duración del aire.

Por ejemplo, dos personas pueden respirar normalmente 3 horas, tras las cuales cada una sufre 1d6 puntos de daño no letal cada 15 minutos. Si además tienen una antorcha encendida (equivalente a otro personaje Mediano en lo que respecta el oxígeno consumido) el aire se acabará en sólo dos horas.

Los personajes Pequeños consumen la mitad de aire que los Medianos. Obviamente, un volumen mayor de aire dura más tiempo. Por ejemplo, si dos humanos y un gnomo se hallan en una cámara sellada de 20'×20'×10' pies, y tienen una antorcha, el aire durará casi 7 horas (6 horas / 3'5 personas y antorchas × por 4 cubos de 10' = 6,86 horas).

CAÍDAS

Una de los peligros más comunes a los que se enfrentan los aventureros es caer de una gran altura.

Daño por caída: la regla básica es muy sencilla: 1d6 de puntos de daño por cada 10' de caída, hasta un máximo de 20d6

Si un personaje salta por su propia voluntad, en vez de resbalar o caer, el daño será el mismo, pero el primer 1d6 es de daño no letal. Una prueba de Saltar o Piruetas, de CD 15, permite al personaje evitar cualquier daño de los primeros 10' de caída y convierte los siguientes 10' en daño no letal. Por lo tanto, un personaje que resbala desde un borde de 30' sufre 3d6 de daño. Si el mismo personaje salta de forma voluntaria, sufre 1d6 puntos de daño no letal y 2d6 de daño letal. Y, si el personaje se deja caer y supera una prueba de Saltar o Piruetas, sólo sufre 1d6 puntos de daño no letal y 1d6 de daño letal por el impacto.

Las caídas sobre superficies blandas (suelo blando, barro) convierten a su vez el primer 1d6 de daño en no letal. Esta reducción es acumulable a la reducción por saltar voluntariamente y por el uso de la habilidad de Saltar.

Caídas al agua: las caídas al agua se tratan de una manera diferente. Mientras el agua tenga como mínimo 10' de profundidad, los primeros 20' de caída no hacen daño, y los siguientes 20' causan daño no letal (1d3 por cada incremento de 10'). A partir de este punto, el daño por caída es letal (1d6 por cada 10' adicionales).

Los personajes que se lancen al agua de forma voluntaria no sufren daño si superan una prueba de Nadar o de Piruetas (CD 15), mientras el agua tenga unos 10' de profundidad por cada 30' de caída. De todas maneras, la CD de la prueba aumenta en 5 por cada 50' de caída.

VARIANTE: CAÍDAS MENOS LETALES

Los DMs generosos que crean que las caídas son demasiado peligrosas, pueden hacer que el primer 1d6 de daño por caída sea no letal, independientemente de las circunstancias.

EFECTOS DEL ÁCIDO

Los ácidos fuertes causan 1d6 puntos de daño por asalto de exposición, excepto en caso de inmersión total (como en una tinaja), lo que causa 10d6 puntos de daño por asalto. Un ataque con ácido, como el realizado con un vial arrojado o el escupitajo de un monstruo, cuenta como un asalto de exposición.

Los vapores que desprenden casi todos los ácidos se consideran venenos inhalados. Aquellos que se aproximan aa de un recipiente de ácido lo bastante grande como para que quepa una criatura entera deben superar una salvación de Fortaleza de CD 13, o sufrir 1 punto de daño de Constitución. Estos personajes tendrán que repetir el tiro un minuto más tarde o sufrir 1d4 puntos de daño en Constitución.

Las criaturas inmunes a las propiedades de los ácidos siguen corriendo riesgo de ahogarse si se sumergen totalmente en ellos (consulta 'Ahogarse', en la página 303).

EFECTOS DEL HUMO

Un personaje que respira humo denso debe superar una salvación de Fortaleza cada asalto (CD 15, +1 por cada prueba realizada) o pasar ese asalto asfixiándose y tosiendo. Un personaje que se asfixia durante 2 asaltos consecutivos sufre 1d6 puntos de daño no letal.

El humo entorpece la visión y sirve como cobertura a los personajes que estén rodeados por él (20% de posibilidad de fallar).

OBJETOS QUE CAEN

Del mismo modo que los personajes sufren daño cuando caen más de 10', también lo sufren cuando son golpeados por objetos que caen. Las cosas que caen sobre los personajes jugadores causan daño dependiendo del peso que tienen y la distancia de la que caen.

Un objeto causa 1d6 puntos de daño por cada 200 lb., suponiendo que caiga como mínimo desde 10'. La distancia también juega un papel importante, añadiendo 1d6 puntos de daño adicionales por cada incremento de 10' de caída a partir de los primeros (hasta un máximo de 20d6).

Los objetos que pesan menos de 200 lb. también causan daño cuando caen, pero deben hacerlo desde una altura superior para causar el mismo daño. Utiliza la tabla 8-4: daño producido por objetos que caen, para saber desde qué altura tiene que caer un objeto de menos de 200 lb. de peso para causar 1d6 puntos de daño.

Ejemplo: un barco volador mágico se escora hacia un lado y deja caer por la borda una estatua de piedra de 400 lb. de peso (un camarada petrificado). Sólo por su peso, la estatua ya causa 2d6 puntos de daño a cualquier cosa sobre la que caiga. Si además el barco se hallase a una altura de 100', la estatua causaría un daño adicional de 9d6 puntos de daño al caer: el total sería de 11d6.

Por cada incremento adicional de la caída, el objeto causará 1d6 puntos de daño adicionales. Por ejemplo, puesto que una esfera de metal de 30 lb. de peso debe caer desde 50' para causar daño (1d6 puntos), si cayese desde 150' pies causaría 3d6 puntos de daño. Los objetos que pesan menos de una libra no causan daño, independientemente de la altura desde la que caigan.

TABLA 8–4: DAÑO PRODUCIDO POR OBJETOS QUE CAEN

Peso del objeto	Distancia de caída
200–101 lb	20'
100–51 lb	30'
50–31 lb	40'
30–11 lb	50'
10–6 lb	60'
5–1 lb	70'

OSCURIDAD

Los aventureros están explorando el pasadizo de una caverna cuando un conjuro susurrado desde las sombras extingue el conjuro *luz del día* de Jozan, sumiendo el lugar en la más absoluta oscuridad. El sutil tintineo de las cotas de malla y el sonido de las espadas al desenvainarse anuncian un ataque drow.

Muchos personajes y monstruos pueden ver perfectamente sin luz alguna gracias a la visión en la oscuridad, pero los personajes que no disfrutan de ella (o que tienen visión en la penumbra, que están en la misma situación) pueden quedarse completamente ciegos si las luces se apagan. Las antorchas y farolillos pueden apagarse a causa de repentinas corrientes sobrenaturales de viento, las fuentes mágicas de iluminación pueden disiparse o contrarrestarse, y las trampas mágicas pueden originar áreas de oscuridad impenetrable.

Muchas veces, algunos personajes y monstruos pueden ser capaces de ver, mientras que otros están cegados. Con respecto a los siguientes puntos, un ser cegado es uno que, sencillamente, no puede ver en la oscuridad que le rodea.

Las criaturas cegadas por la oscuridad pierden sus aptitudes para causar daño adicional gracias a la precisión (por ejemplo, un ataque furtivo o el enemigo predilecto de un explorador).

Las criaturas cegadas se mueven torpemente y emplean 2 casillas de movimiento por cada una movida (el doble del coste habitual). Además, no pueden correr ni cargar.

Todos los oponentes cuentan con una ocultación total frente a una criatura cegada, lo cual hace que tenga un 50% de posibilidades de fallar en combate. Para atacar la casilla correcta, una criatura cegada tiene que descubrir primero dónde está situado su enemigo, pero si lanza un ataque sin saber la situación de éste, el ataque se dirigirá contra una casilla al azar dentro de su alcance. En el caso de los ataques a distancia o los conjuros empleados contra un oponente cuya localización se desconoce, haz una tirada para determinar hacia qué casilla adyacente está orientada la criatura cegada y su ataque se dirigirá contra el objetivo más próximo que haya en esa dirección.

Una criatura cegada pierde su ajuste por Destreza a la CA y también sufre un penalizador de –2 en ésta.

Un ser cegado sufre un penalizador de –4 en las pruebas de Buscar y en casi todas las pruebas de habilidad basadas en Fuerza y Destreza, incluyendo todas las que cuenten con penalizadores por armadura. Una criatura cegada por la oscuridad falla automáticamente cualquier prueba de habilidad que dependa de la vista.

Las criaturas cegadas por la oscuridad no pueden emplear ataques de mirada y, a su vez, son inmunes a ellos.

Un ser cegado por la oscuridad puede realizar una prueba de Escuchar cada asalto como acción gratuita, para detectar a sus enemigos (la CD es igual a la prueba de Moverse sigilosamente de los oponentes). Si logra superarla, un personaje cegado puede escuchar a una criatura que no sea capaz de ver "por ahí, en algún lugar". Es casi imposible discernir con exactitud la localización de una criatura que no puede verse. Una prueba de Escuchar que supere la CD en 20, revelará la casilla en la que se encuentra el oponente que no se puede ver (pero éste seguirá disfrutando de una ocultación total frente a la criatura cegada).

Un ser cegado puede buscar a tientas a su alrededor para descubrir criaturas que no ve. Un personaje puede llevar a cabo un ataque de toque con sus manos o un arma en dos casillas adyacentes, empleando una acción estándar. Si un objetivo que no puede ser visto se encuentra en la casilla designada, hay un 50% de posibilidades de que el ataque de toque falle. Si tiene éxito, el personaje que estaba buscando a tientas no causa daño, pero habrá dado con la localización actual de la criatura que no se ve (si ésta se desplaza, su localización volverá a ser desconocida).

Si una criatura cegada recibe un golpe de un enemigo que no se ve, tendrá clara la localización de su atacante (hasta que éste se mueva, claro está). La única excepción es cuando la criatura que no puede verse tiene un alcance superior a 5' (en cuyo caso, el personaje cegado conocerá la zona en que se encuentra su oponente, pero no habrá dado con su localización exacta) o realiza un ataque a distancia (en cuyo caso, el personaje cegado sabrá la dirección general en que se encuentra el enemigo, pero no la zona).

Un ser con la aptitud de olfato descubre automáticamente la posición de las criaturas que no pueda ver y que estén a menos de 5' de él.

PELIGROS DE LAS AGUAS

Históricamente, las aguas han sido una de las más importantes vías de transporte y comunicación entre los países. Por otro lado, los viajeros a pie van a encontrarse con que los lagos, ríos y torrentes bloquean a menudo el recorrido por las tierras agrestes. Y lo que es más, las corrientes subterráneas, cisternas, alcantarillas y fosos son parte del entorno de un dungeon.

El agua presenta a los aventureros cinco problemas principales. Primero, actúa como obstáculo que bloquea sus movimientos. Segundo, los personajes en el agua se enfrentan al peligro de ahogarse y de perder el equipo. Tercero, un personaje atrapado por corrientes rápidas puede ser apartado del grupo y acabar malherido o muerto a causa de rápidos y cascadas. Cuarto, las aguas realmente profundas causan daño debido a la enorme presión que ejercen. Finalmente, las aguas muy frías pueden causar hipotermia en el personaje.

Las habilidades más frecuentes a la hora de tratar con las aguas son Nadar y Oficio (marinero). Por desgracia, no todos los personajes que entran en contacto con el agua disponen de ellas.

Cualquier personaje puede vadear aguas tranquilas que no le cubran la cabeza: no hace falta hacer pruebas (de aquí la importancia de los vados). Igualmente, nadar en aguas tranquilas sólo requiere una prueba de Nadar de CD 10. Los nadadores entrenados pueden elegir 10, pero recuerda que la armadura o las cargas muy pesadas aumentan mucho la dificultad a la hora de nadar (consulta la descripción de la habilidad de Nadar en el *Manual del jugador*).

Por el contrario, las aguas rápidas son mucho más peligrosas. Si se consigue superar una prueba de Nadar o de Fuerza de CD 15, se sufren 1d3 puntos de daño no letal por asalto (1d6 puntos de daño letal si se pasa sobre rocas y cascadas). Si se falla la prueba, el personaje debe realizar otra durante ese mismo asalto para evitar hundirse.

Las aguas muy profundas no sólo son negras, sin luz alguna, y presentan una gran amenaza a la navegación, sino que además causan 1d6 puntos de daño por la presión del agua por cada 100' que el personaje se halle bajo la superficie. Un TS contra Fortaleza (CD 15, +1 por cada prueba realizada) significa que el personaje sumergido no recibe daño en ese minuto.

Las aguas muy frías causan 1d6 puntos de daño no letal a causa de la hipotermia, por cada minuto que se esté expuesto.

Ahogarse

Cualquier personaje puede aguantar la respiración bajo el agua un número de asaltos equivalente a dos veces su puntuación de Constitución. Tras este período, el personaje debe superar una prueba de Constitución de CD 10 cada asalto y así seguir aguantando la respiración. Cada asalto la CD aumenta en 1.

Cuando el personaje finalmente falla, comienza a ahogarse. Durante el primer asalto queda inconsciente (0 pg). En el siguiente asalto baja a –1 pg (está moribundo). En el tercer asalto, se ahoga.

Es posible ahogarse en otras sustancias distintas del agua, como arena, arenas movedizas, arena de reloj y silos llenos de grano.

PELIGROS DEL CALOR

El tórrido sol del desierto es un enemigo tan mortífero como una tribu hostil de orcos. La exposición prolongada a temperaturas muy altas puede debilitar rápidamente a un personaje, y la insolación puede resultar mortal.

El calor causa daño no letal que sólo puede ser recuperado si el personaje consigue "enfriarse" (llegando a una sombra, sobreviviendo hasta la noche, zambulléndose en el agua, lanzando sobre sí *soportar los elementos*, etc.). Si queda inconsciente a consecuencia de la acumulación de daño no letal, el personaje comienza a sufrir daño letal a ese mismo ritmo.

Un personaje en condiciones de mucho calor (por encima de los 90° F [32° C]) debe superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por

cada prueba realizada) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Los personajes con ropa gruesa o armadura de cualquier tipo sufrirán un penalizador de –4 a sus salvaciones. Un personaje con la habilidad de Supervivencia puede obtener un bonificador en este TS, que también puede aplicar al tiro de otros personajes (consulta la descripción de la habilidad en el *Manual del jugador*). Los personajes que queden inconscientes comienzan a sufrir daño letal (1d4 puntos por hora).

Bajo un calor extremo (por encima de los 110° F [42° C]), un personaje debe superar una salvación de Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada prueba realizada) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Los personajes con ropa gruesa o armadura de cualquier tipo sufrirán un penalizador de –4 a sus salvaciones. Un personaje con la habilidad de Supervivencia puede obtener un bonificador en este TS, que también puede aplicar al tiro de otros personajes. Los personajes que queden inconscientes comienzan a sufrir daño letal (1d4 por cada 10 minutos).

Un personaje que haya acumulado cualquier cantidad de daño no letal debido a su exposición al calor, padece una insolación y se encuentra fatigado (consulta la página 301). Estas penalizaciones acaban cuando el personaje recobra el daño no letal que perdió por culpa del calor.

Un calor abismal (temperatura del aire por encima de los 140° F [60° C], fuego, agua hirviendo, lava) causa daño letal. Respirar aire a esas temperaturas causa 1d6 puntos de daño por minuto (sin salvación). Además, un personaje debe superar una salvación de Fortaleza cada 5 minutos (CD 15 +1, por cada prueba realizada) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Los que vistan ropa gruesa o cualquier tipo de armadura sufren un penalizador de –4 en sus salvaciones. Además, quienes lleven una armadura metálica o entren en contacto con metales muy calientes se verán afectados como si estuvieran bajo un conjuro de *calentar metal*.

El agua hirviendo produce 1d6 puntos de daño a causa del escaldamiento, a no ser que el personaje se sumerja por completo, lo que le causaría 10d6 puntos por asalto.

Comenzar a arder

Los personajes que se ven expuestos a aceite hirviendo, hogueras y fuegos mágicos no instantáneos (como un *muro de fuego*), pueden encontrarse con que sus ropas, cabello o equipo comienzan a arder. Los conjuros como *bola de fuego* o *descarga flamígera* no suelen prender fuego a los personajes, ya que las llamas y el calor vienen y van de forma súbita.

Los personajes con riesgo de arder pueden realizar una salvación de Reflejos de CD 15 para evitarlo. Si las ropas o el pelo de un personaje se prenden, éste sufre 1d6 puntos de daño inmediatamente. Cada asalto posterior, el personaje debe llevar a cabo otro TS de Reflejos. Si falla significa que sufre otros 1d6 puntos de daño ese asalto. Si tiene éxito significa que el fuego se ha extinguido, es decir: deja de arder cuando supera su TS.

Un personaje ardiendo puede apagarse automáticamente saltando a una cantidad de agua lo suficientemente grande como para sumergirse por completo. Si no hay agua a mano, rodar por el suelo o intentar sofocar el fuego con una capa o algo parecido le proporciona al personaje otro TS con un bonificador de +4.

Desgraciadamente, si las llamas prenden en las ropas o el equipo de alguien, el personaje tendrá que realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para cada objeto. Los objetos en los que falle sufren la misma cantidad de daño que el personaje.

Efectos de la lava

La lava o magma causa 2d6 puntos de daño por cada asalto de exposición, salvo en el caso de inmersión total (como cuando un personaje cae en el cráter de un volcán activo), que produce 20d6 puntos de daño por asalto. El daño causado por el magma continúa 1d3 asaltos después haberse producido la exposición, pero este daño es la mitad del producido durante el contacto real (es decir, 1d6 o 10d6 puntos por asalto).

Una inmunidad o resistencia al fuego sirven como inmunidad al magma o a la lava. No obstante, una criatura inmune al calor sigue corriendo riesgo de ahogarse si está sumergida totalmente en lava (consulta 'Ahogarse', en esta misma sección).

PELIGROS DEL FRÍO

Los afilados dedos de la gélida muerte han arrebatado la vida a más de un aventurero. La exposición prolongada a temperaturas frías y un tiempo crudo suelen acabar con personajes no protegidos contra el clima. La hipotermia, la congelación y el agotamiento pueden matar con celeridad en un clima adverso. La mejor defensa contra el frío y la exposición es permanecer a cubierto y mantenerse caliente.

El frío y la exposición a los elementos causan daño no letal a la víctima. Este daño no puede recuperarse hasta que el personaje deje de pasar frío y se caliente de nuevo. Una vez que un personaje queda inconsciente por la acumulación de daño no letal, el frío y la exposición comienzan a causar daño letal a ese mismo ritmo.

Un personaje desprotegido en un clima frío (por debajo de los 40° F [4° C]) debe superar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba realizada) o sufrir 1d6 puntos de daño no letal. Un personaje con la habilidad de Supervivencia puede recibir un bonificador en este TS y también podrá aplicarlo al de los demás personajes (consulta la descripción de la habilidad en el *Manual del jugador*).

En condiciones de frío o exposición severos (por debajo 0° F [–15° C]), un personaje desprotegido debe superar una salvación de Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada prueba realizada) o recibir 1d6 puntos de daño no letal por cada una que se falle. Un personaje con la habilidad de Supervivencia puede recibe un bonificador en este TS y puede aplicarlo también al de los demás personajes (consulta la descripción de la habilidad en el *Manual del jugador*). Los personajes que lleven ropas de invierno únicamente tienen que realizar pruebas cada hora, para determinar el daño causado por el frío y la exposición a los elementos.

Un personaje que haya acumulado cualquier cantidad de daño no letal a causa del frío o la exposición, sufre congelación e hipotermia (se le considera fatigado; consulta la página 301). Estas penalizaciones terminan cuando el personaje se recupera del daño no letal sufrido a causa del frío o la exposición.

El frío extremo (por debajo de –20° F [-34° C] causa 1d6 puntos de daño letal cada minuto (sin salvación). Además, un personaje debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (CD 15 +1 por cada prueba realizada) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Quienes lleven una armadura metálica o entren en contacto con metal muy frío se verán afectados como si estuvieran bajo un conjuro de *helar metal*.

Efectos del hielo

Los personajes que vayan caminando sobre el hielo deben emplear 2 casillas de movimiento para avanzar hasta una casilla cubierta de hielo, y la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta en +5. Los personajes que permanezcan en contacto con el hielo durante mucho tiempo pueden correr el riesgo de sufrir daño por frío (ver más arriba).

SED E INANICIÓN

Los personajes pueden encontrarse sin comida o agua y no tener medios de conseguirlas. En climas normales, los personajes Medianos necesitan diariamente un galón de líquido y una libra de buena comida como mínimo, para evitar la inanición (los personajes Pequeños, la mitad). En climas muy cálidos, los personajes necesitan el doble o el triple de agua si quieren evitar la deshidratación.

Un personaje puede estar sin agua durante un día más un número de horas igual a su puntuación de Constitución. Tras este tiempo, el personaje debe superar una prueba de Constitución cada hora (CD 10 +1 por cada prueba realizada) o sufrir 1d6 puntos de daño no letal.

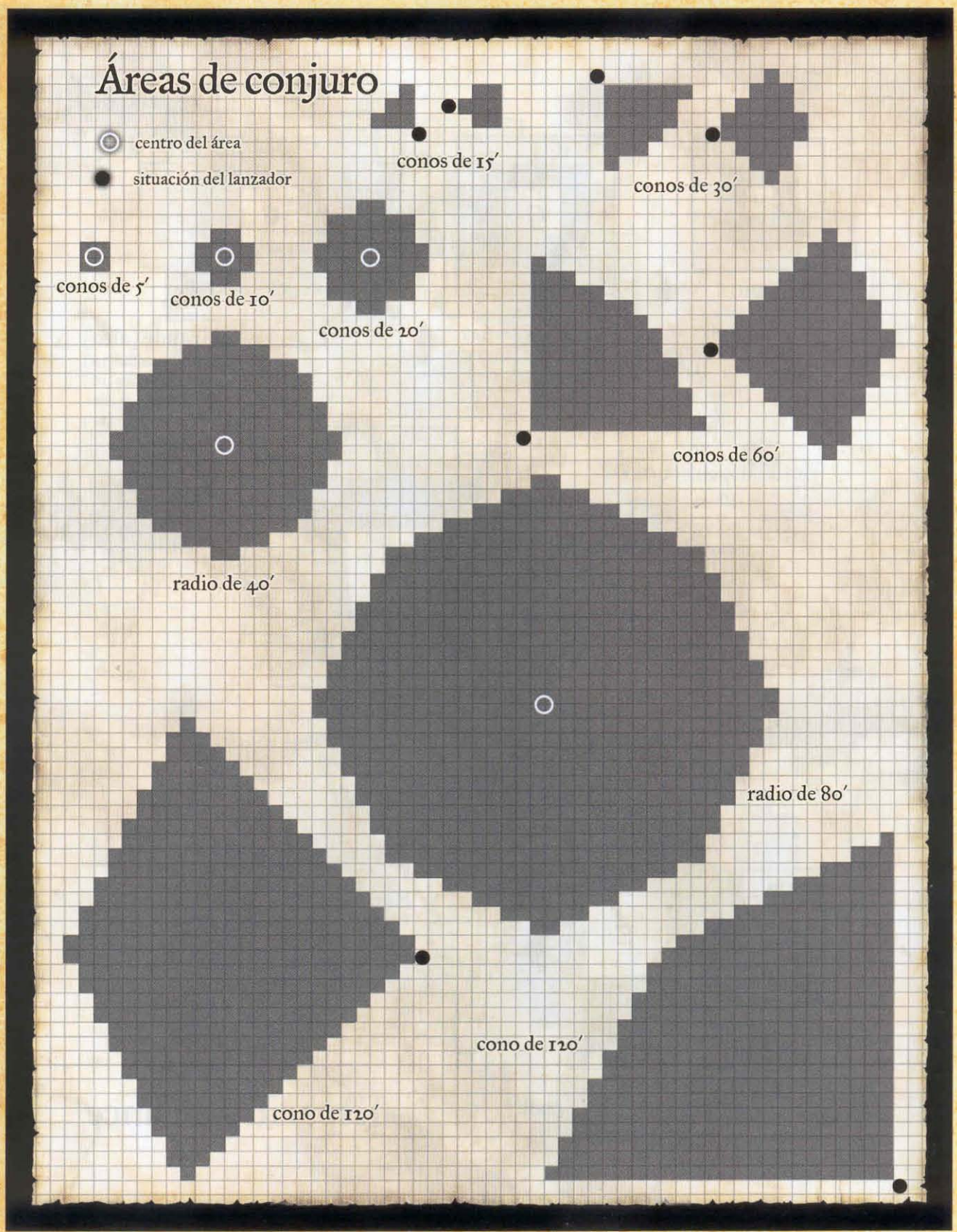
Un personaje puede pasar tres días sin comer, sintiendo un malestar creciente. Pasado ese tiempo, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución cada día (CD 10, +1 por cada prueba realizada) o sufrir 1d6 puntos de daño no letal.

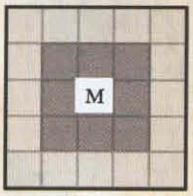
Los personajes que sufren daño no letal a causa del hambre o la sed pasan a estar fatigados (consultar la página 301). El daño no letal producido por el hambre o la sed no puede recuperarse hasta que el personaje consiga comida y agua; ni siquiera la magia que hace recuperar puntos de golpe (como *curar heridas leves*) curará este daño.



©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal.

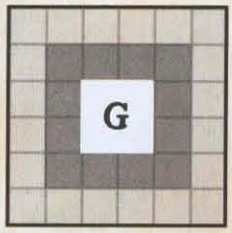
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal.


Áreas de conjuro
centro del área
situación del lanzador
conos de 15′
conos de 30′
conos de 5′
conos de 10′
conos de 20′
conos de 60′
radio de 40′
radio de 80′
cono de 120′
cono de 120′



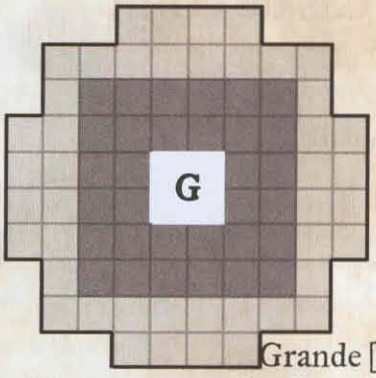
Mediano

Espacio: 1 casilla [5']
Alcance: 1 casilla [5']
Con arma de alcance: 2 casillas [10']



Grande [largo

Espacio: 2 casillas [10']
Alcance: 1 casilla [5']
Con arma de alcance: 2 casillas [10']

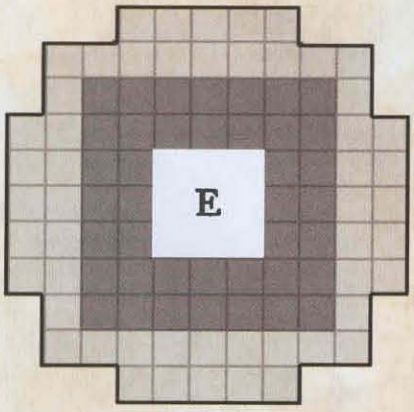


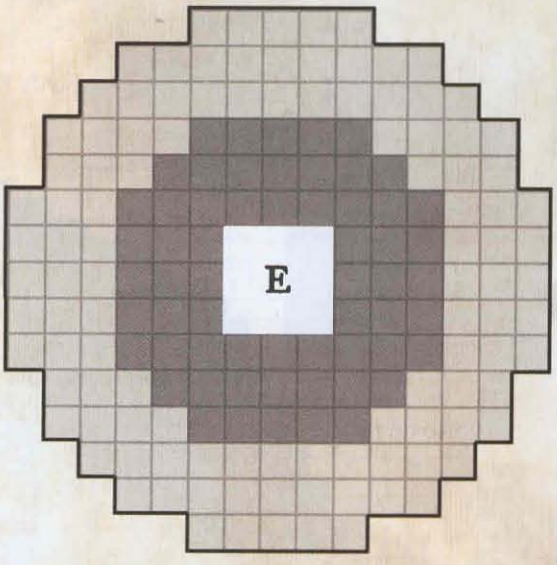
Grande [alto]

Espacio: 2 casillas [10']
Alcance: 2 casillas [10']
Con arma de alcance: 4 casillas [20']

Enorme [largo]

Espacio: 3 casillas [15']
Alcance: 2 casillas [10']
Con arma de alcance: 4 casillas [20']



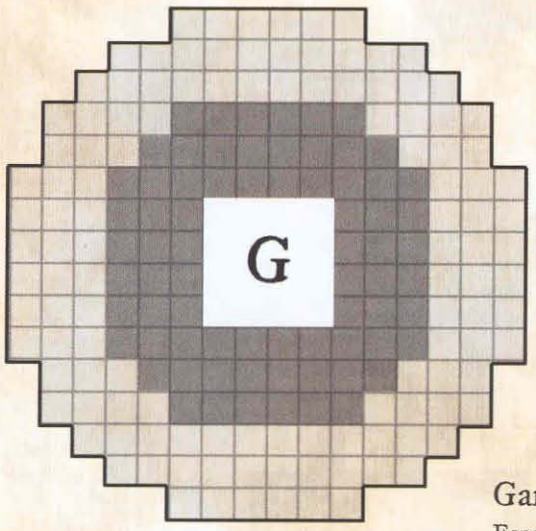


Enorme [alto]

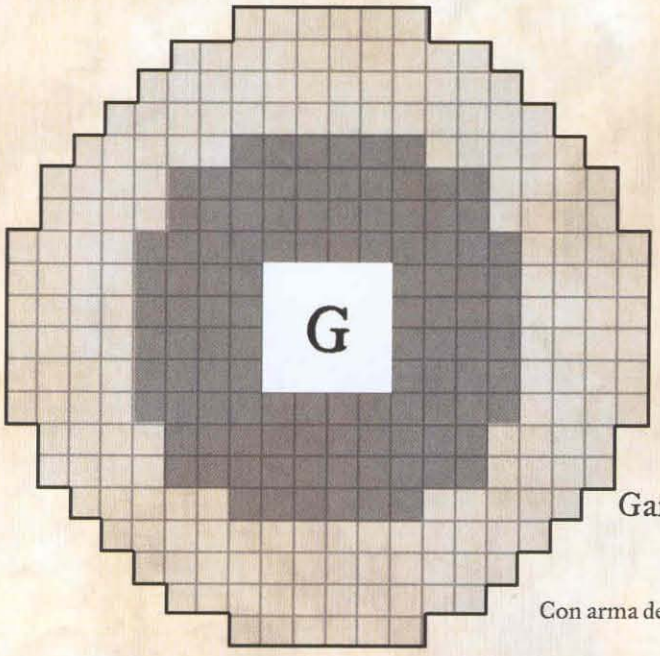
Espacio: 3 casillas [15']
Alcance: 3 casillas [15']
Con arma de alcance: 6 casillas [30']

Espacio y alcance

Espacio y alcance

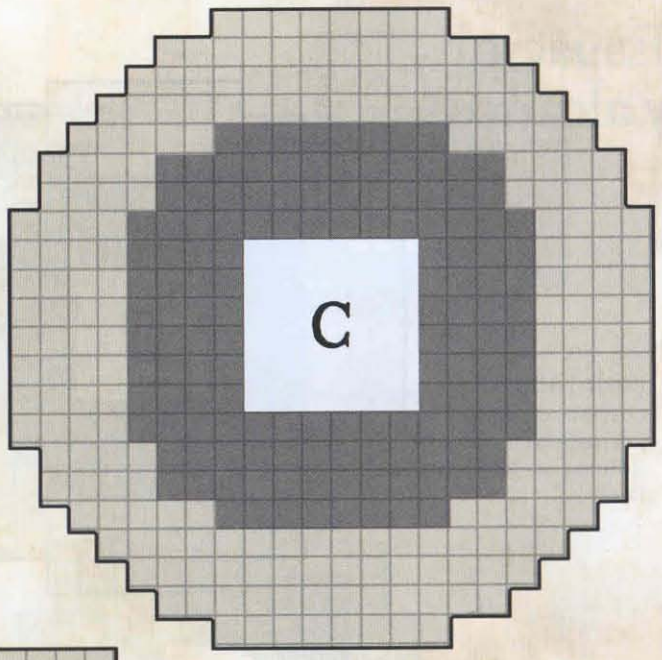


Gargantuesco [largo]
Espacio; 4 casillas [20']
Alcance: 3 casillas [15']
Con arma de alcance: 6 casillas [30']

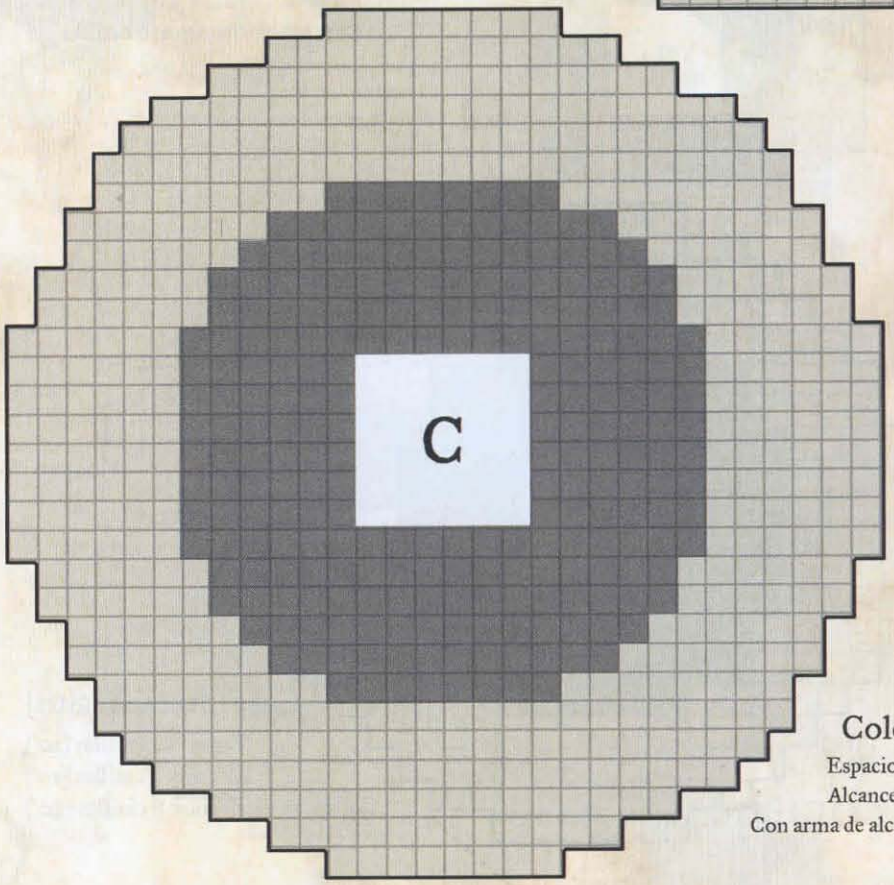


Gargantuesco [alto]
Espacio:4 casillas [20']
Alcance: 4 casillas [20']
Con arma de alcance: 8 casillas [40']

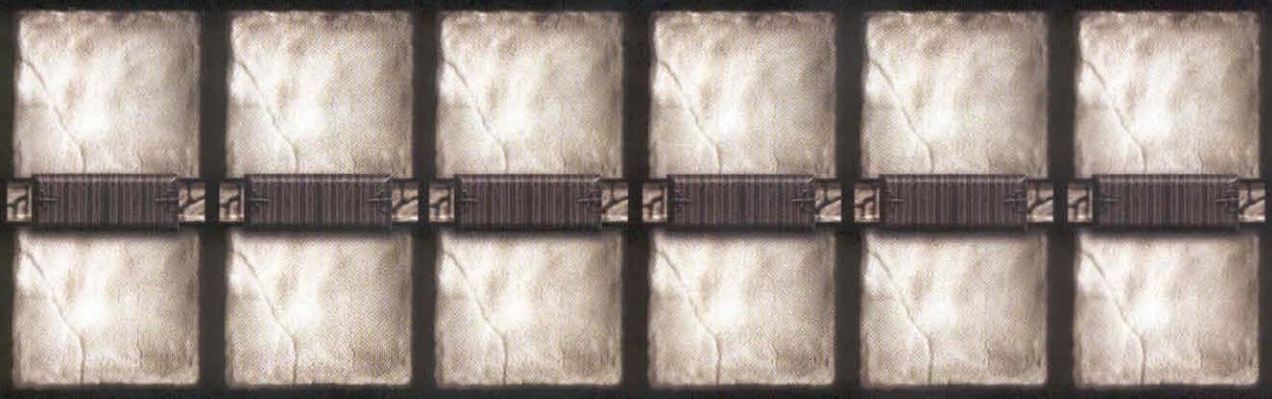
Espacio y alcance



Colosal
Espacio: 6 casillas [30']
Alcance: 4 casillas [20']
Con arma de alcance: 8 casillas [40']



Colosal [alto]
Espacio: 6 casillas [30']
Alcance: 6 casillas [30']
Con arma de alcance: 12 casillas [60']



Puertas de madera

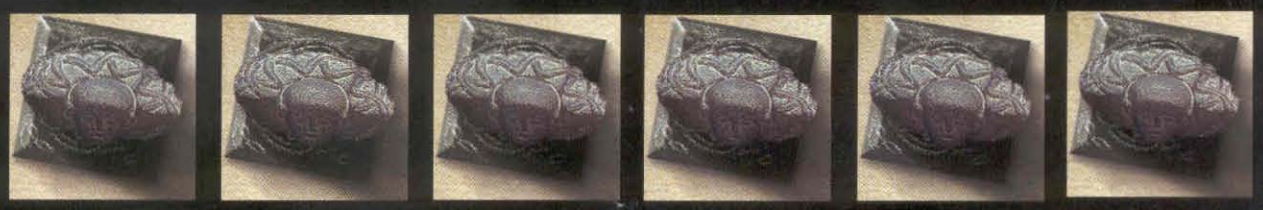




Arcones cerrados



Figuras durmiendo



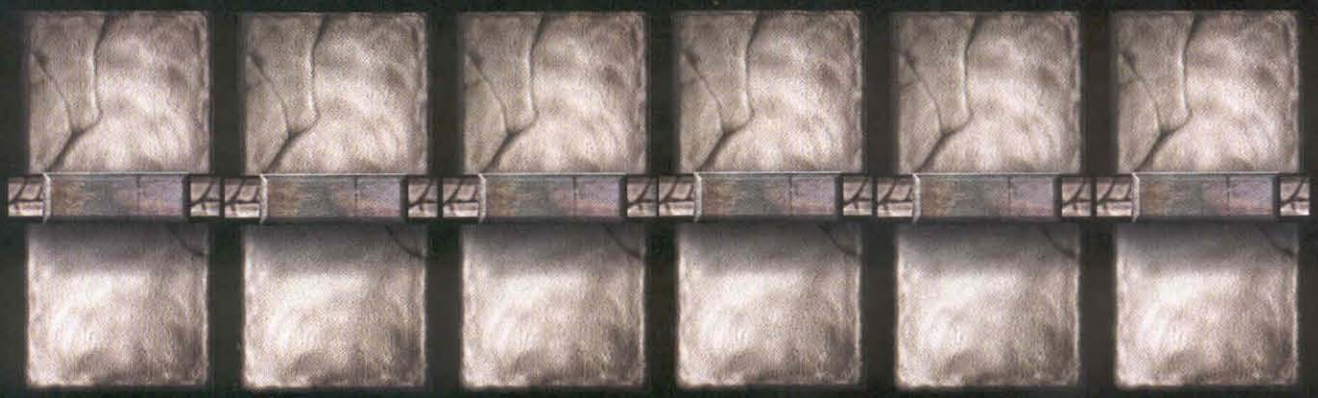


Estatuas

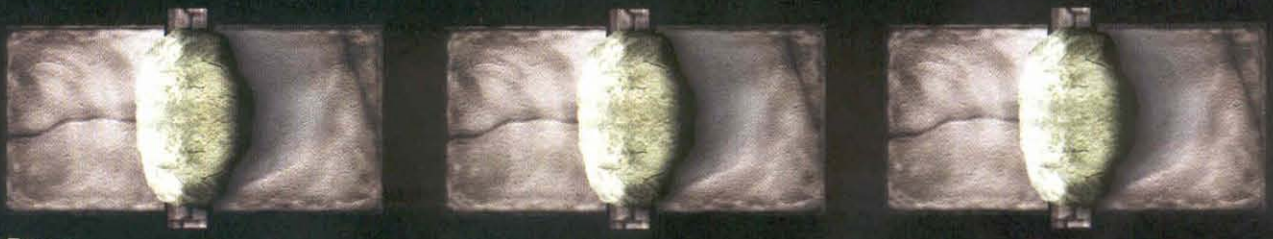


Sillas

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal



Puertas de hierro



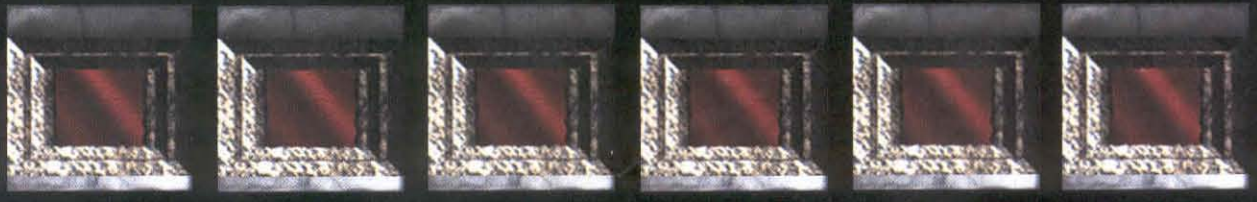
Rocas



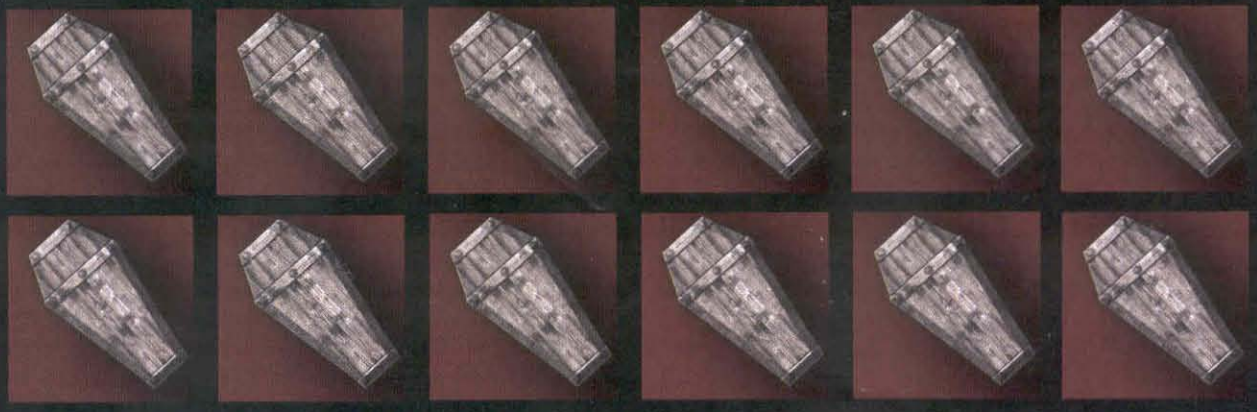
Tesoro



Cadáveres



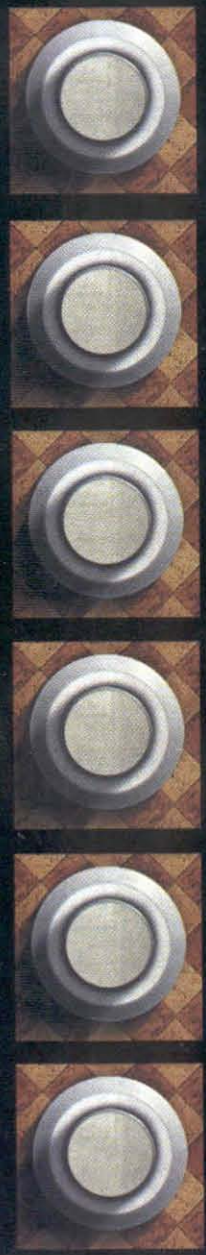
Pedestales



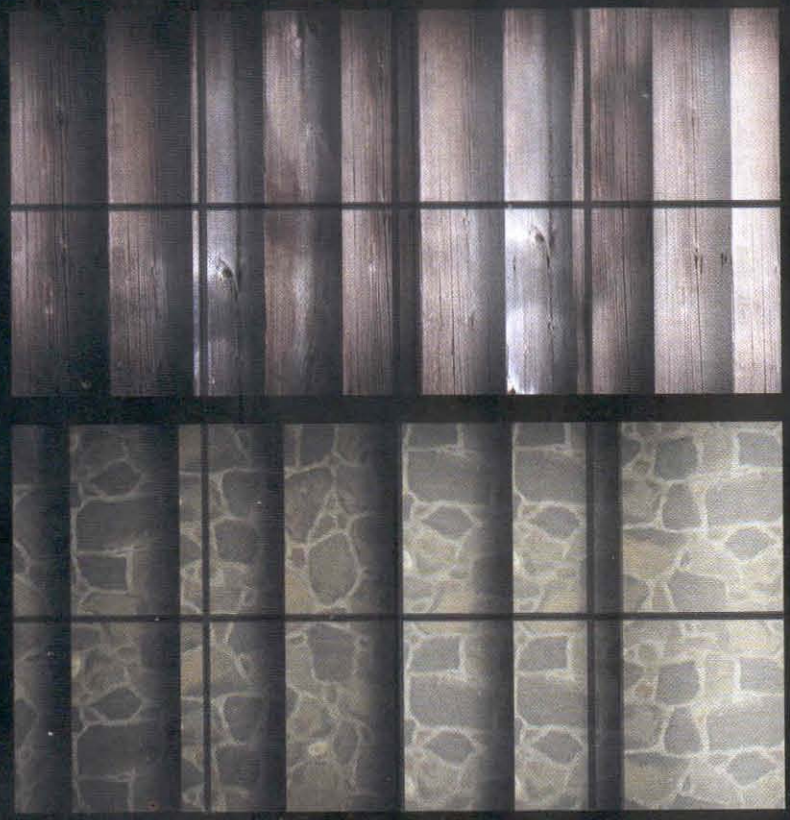
Ataúdes

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal

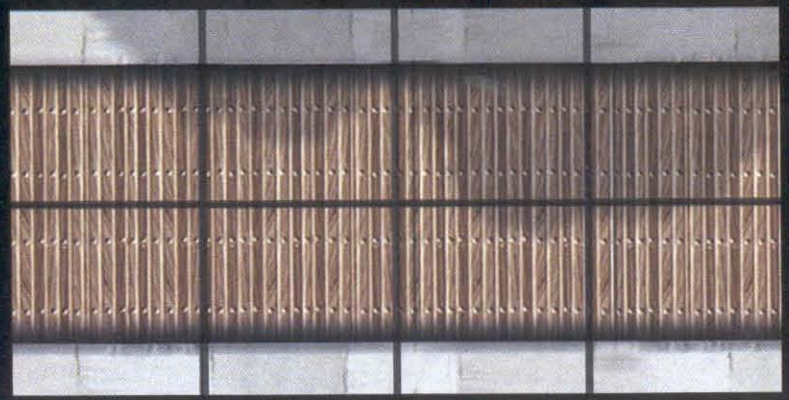
Columnas



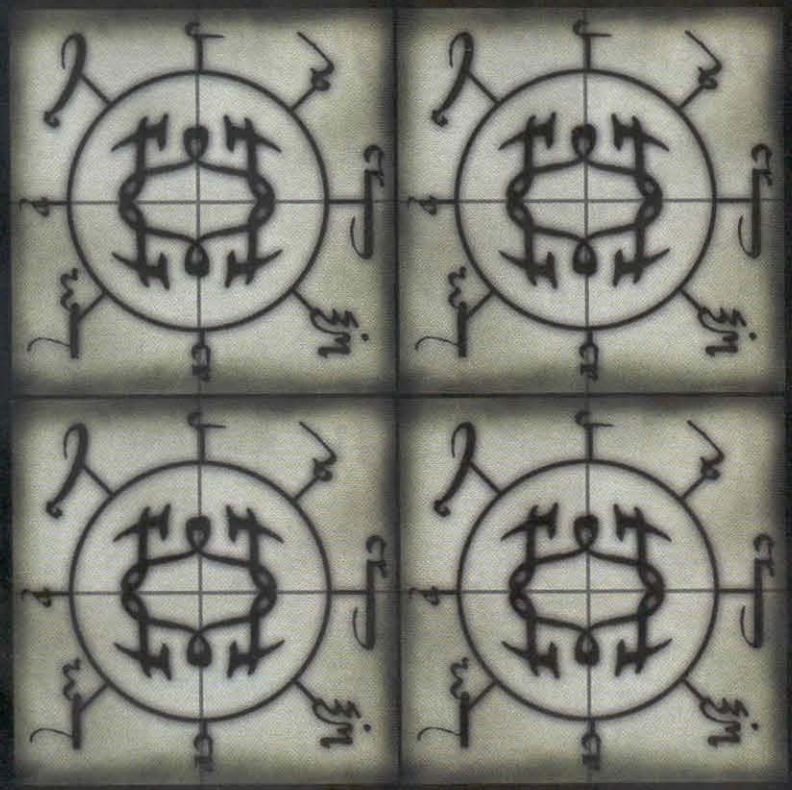
Escaleras [de madera y de piedra]



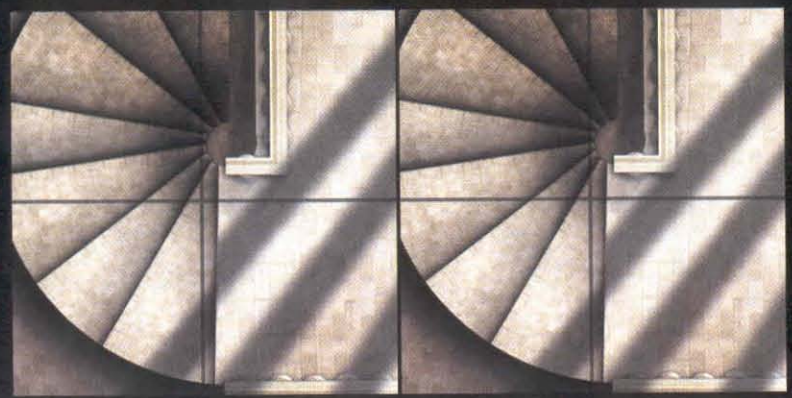
Puente de madera



Círculos mágicos



Escaleras en espiral



©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal

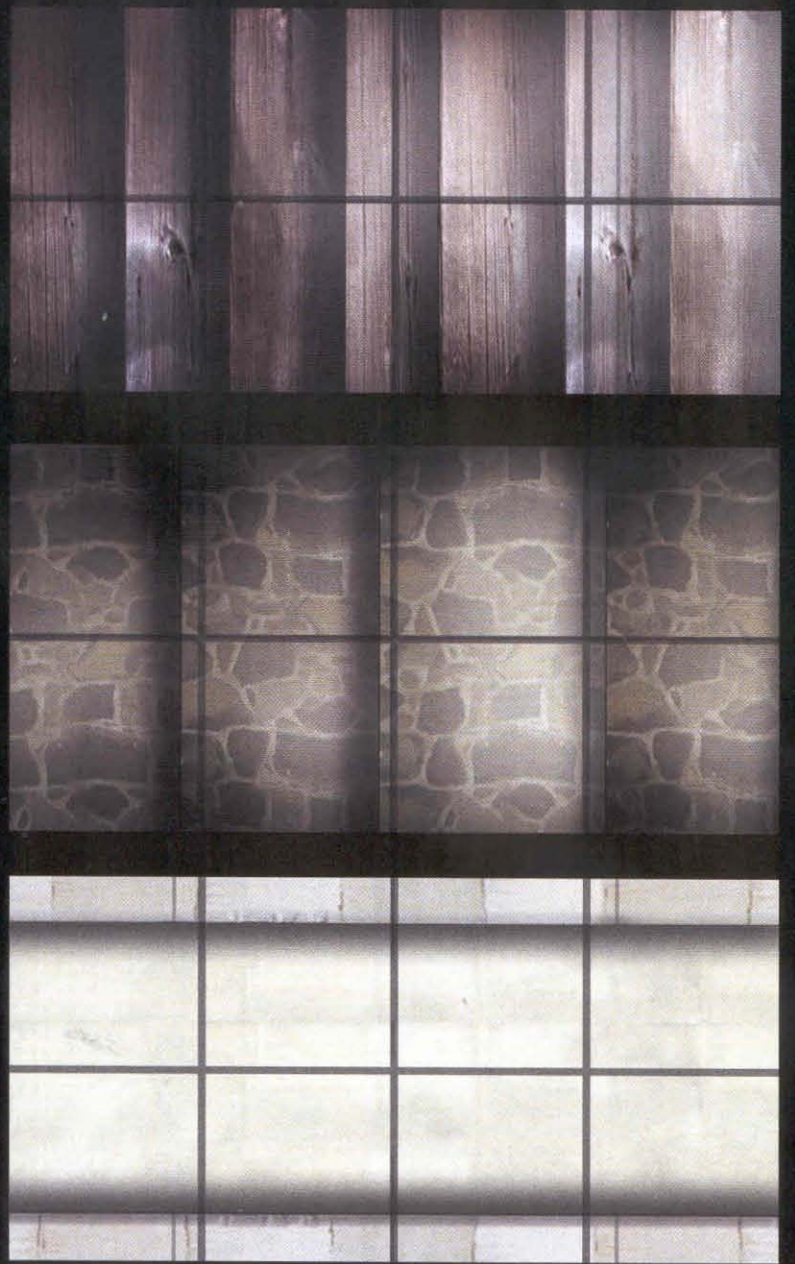
Terreno difícil

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal

Estalactitas



Escaleras [de madera y de piedra]



Puente de piedra

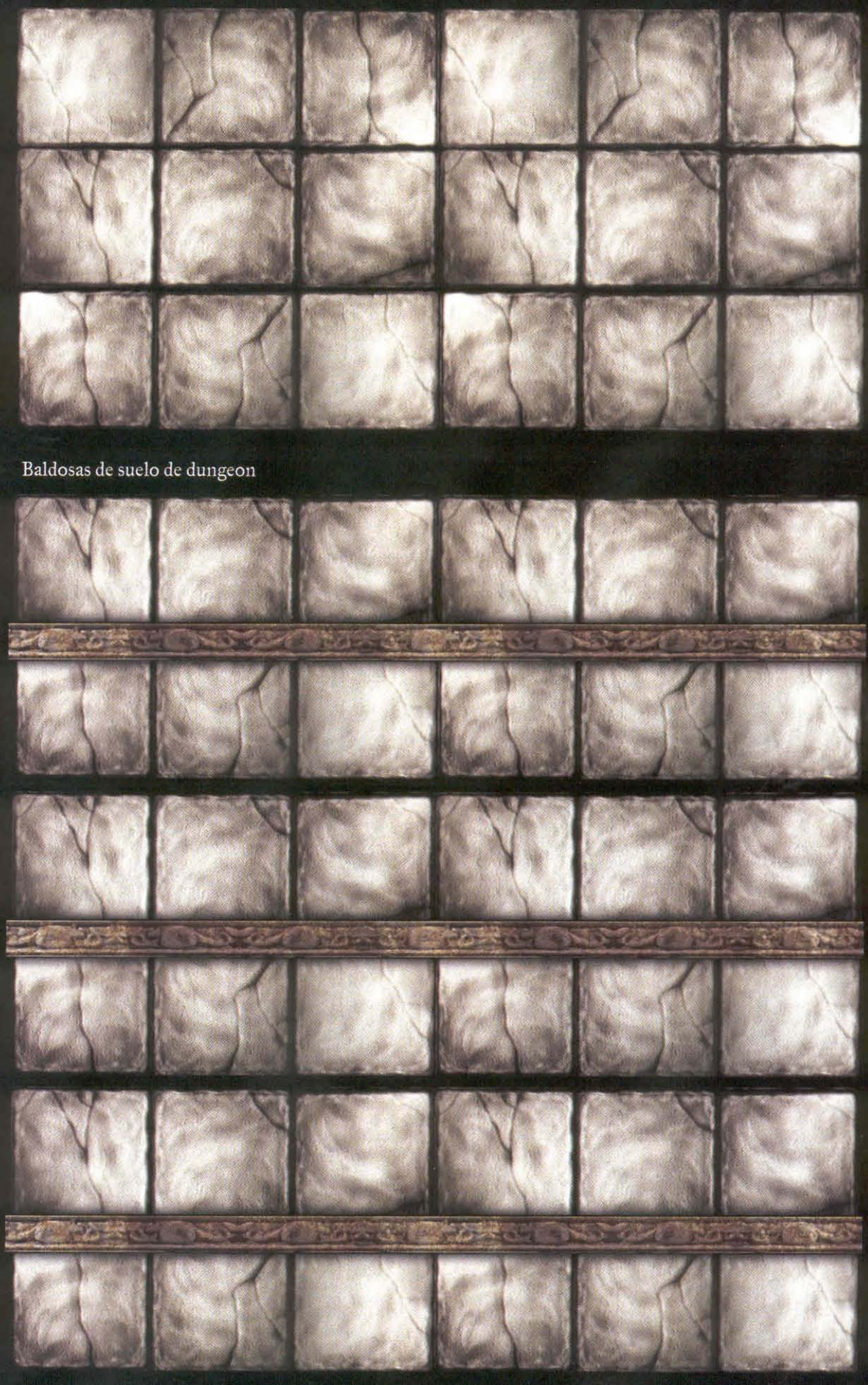
Fosos





Puertas de doble hoja [de madera]

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal



Baldosas de suelo de dungeon

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Se permite fotocopiar esta página para uso personal

Índice

Abismo, el 160
acciones de los PNJs 17
ácido, efectos del 302
aciertos y fallos automáticos 25
actitudes de los PNJs 128
activación por uso, objetos de 213
actividades simultáneas 24
acuático, terreno 92
adamantita 283
adepto (clase PNJ) 107
adivinaciones, manejar las 34, 46
agua corriente (característica de terreno) 92
aguanieve 94
ahogarse 303
ajustes de PNJ según raza o especie 126
alcantarillas (urbanas) 101
aliados (de los PJs) 104
alineamiento de los objetos inteligentes 269
alineamiento del centro de poder de una comunidad 138
alineamiento, cambiar de 134
allegados 104
allegados especiales 199
allegados, atraer 106
altitud elevada 90
amigos (de los PJs) 104
anillos mágicos 211, 229-22
anillos, activación 229
anillos, creación 286
animales (como enemigos) 104
animales (de dungeon) 76
antimagia 289
apariencia de objetos mágicos 212
aprender habilidades y dotes 197
aprender nuevos conjuros 198
aptitudes especiales 289
aptitudes extraordinarias 289
aptitudes sobrenaturales 289
aptitudes sortílegas 289
Aqueronte 163
árboles (característica de terreno) 87
Arbórea 166
Arcadia 164
archimago 176
arder, comenzar a 304
arenas movedizas (característica de terreno) 88
aristócrata (clase de PNJ) 108
arma de aliento 290
armadura e impedimenta 20
armadura mágica 211, 216-220
armadura mágica, creación 285
armadura mágica, tamaños 213
armas deflagradoras 28
armas futuristas 146
armas mágicas 211
armas mágicas para criaturas de tamaño inusual 223
armas mágicas y golpes críticos 222
armas mágicas, creación 285
armas mágicas, dureza y puntos de golpe 221
armas mágicas, generación de luz 221
armas modernas 146
armas renacentistas 145
arquero arcano 177
arte (tesoro) 55
artefactos (objetos mágicos) 277-282
asalto de sorpresa 23
asesino 179
asfixia 302
asiática, cultura 144
asiáticas, armas 144
aspectos legales 141
Ataque furtivo mejorado (dote épica) 209
ataques de mirada 290
ataques mortales 290
atravesar sitios estrechos 29
aura (de un objeto mágico) 215
avalanchas 90
aventura de ejemplo 78
aventura, estructura 44
aventuras al aire libre 86
aventuras basadas en localizaciones 46
aventuras basadas en sucesos 47
aventuras en otros planos 147
aventuras por episodios o de continuación 56
aventuras urbanas 98
aventuras, ideas para 44
aventuras, lista de control del escritor de 46
Baator 162
bajo nivel, personajes de 134
bárbaro en la sociedad, rol del 131
bárbaro épico 207
bárbaro, PNJ 112
bárdo en la socidad, rol del 131
bardo épico 207
bardo, PNJ 113
bastones mágicos 211, 232-233
bastones, activación 232
bastones, creación 286
berma (característica del terreno) 91
Bitopía 164
bloques de estadísticas 85
Boccob 143
bonificadores apilables 21
bonificadores, tipos de 21
bribón arcano 180
bruja (lista de conjuros variante) 175
caballero arcano 181
caballeros 133
caen, objetos que 302
caer al agua 302
caída, daño por 302
caído, paladín 190
calles de la ciudad 100
calor, peligros del 303
cambiar las reglas 14
cambistas 140
caminante del horizonte 182
campaña, mantener una 130
campaña, montar una 129
capa de hielo (característica de terreno) 91
Capacidad de conjuros mejorada (dote épica) 209
característica de los monstruos, puntuaciones de 172
característica, equivalencias entre puntuaciones de 173
característica, generar puntuaciones de característica 169
característica, pérdida de puntuación 290
característica, pruebas de 33
Cárceri 161
cargas (de los objetos mágicos) 214
cargas o usos múltiples (de objetos mágicos) 214
Celestia 164
centro de poder (de una comunidad) 137
cercas (característica de terreno) 92
cerraduras (en puertas) 61
cetros mágicos 211, 233-237
cetros, creación 286
cien ideas para aventuras 44
cien rasgos 128
ciénagas (característica del terreno) 88
cienos, limos y hongos 76
ciudad, calles 100
ciudad, edificios 101
ciudad, luces 101
clan (sistema político) 140
clase alta 142
clase baja 142
Clase de Dificultad 30,34
clase media 142
clase, obtención de beneficios de 198
Clases de Dificultad, ejemplos 31
Clases de Dificultad, modificar las 30
clases de prestigio 176
clases de prestigio, diseñar 197
clases en la sociedad, roles de las 131
clases sociales 142
clases, creación de 175
clases, modificar las 174
clérigo en la sociedad, rol del 132
clérigo épico 208
clérigo, PNJ 114
clima 93
clima/terreno, tipos de 136
combate 21
combate bajo el agua 92,93
combate, acciones de 25
combates interesantes 17
combatiente (clase de PNJ) 109
comenzar a arder 304
compañeros animales 205
componentes de poder 36
compra de puntuaciones atípica 169
compra de puntuaciones normal 169
compulsión 293
compulsión mágica 16
comunidad, autoridades de una 138
comunidad, centro de poder de una 137
comunidad, demografía racial de una 139
comunidad, PNJs de una 138
comunidad, población y riqueza de una 137
comunidades, generación de 137
Conjuro de familiar (dote épica) 209
conjuros de área 28
conjuros originales 198
conjuros originales, investigar 198
conjuros, capacidades de daño de 35
conjuros, creación de nuevos 35
Conocimiento de conjuros (dote épica) 210
contratados 105
convocar monstruos concretos 37
corellon larethian 143
cosmología del D&D 150
cosmología, crear una 167
coste de creación (para objetos mágicos) 215
creación de mundos 135
creación de objetos mágicos 282-288
creación de un nuevo personaje 42
crear personajes por encima de 20.° nivel 209
crear PJs de nivel superior al 1.° 199
criaturas grandes y pequeñas en combate 29
Crítico arrollador (dote épica) 210
crítico, éxito o fracaso 34
críticos, fallos 28
críticos, golpes 26
cueva, entrada a una (característica de terreno) 90
curación de una enfermedad 292
curación rápida 291
danzarín sombrío 184
daño 26
daño a objetos mágicos 214
daño de los conjuros, capacidades de 35
daño de objetos al caer 302
daño masivo 27
daño no letal 26
daño por caída 302
dar cuerpo a los PNJs 128
de gran calidad, objetos 283
defensa, tirada de 25
deidades, crear nuevas 143
demografía 136
desactivación (elemento de trampa) 68
descripción de efectos de conjuro 34
desencadenantes de conjuro, objetos 213
desierto, terreno de 90
detectar criaturas invisibles 294
detectar magia y objetos mágicos 213
detectar, conjuros de 60
dirigir una sesión 10
discípulo del dragón 185
disparador (elemento de trampa) 68
dosis (de objetos mágicos) 214
druida en la sociedad, rol del 132
druida épico 208
druida, PNJ 115
duelista 186
dunas (característica de terreno) 91
dungeon, animales de 76
dungeon, ecología de un 76
dungeon, nivel de 77
dungeon, tablas de encuentros 79-81
dungeon, tipos de terreno de 59
dungeon: trasondo para aventuras 57
dungeons aleatorios 77
dungeons, detalles diversos 63
dungeons, mobiliario 65
dungeons, tipos de 57
ecología (de un mundo) 136
economía 139
edad de Bronce 144
edad de Piedra 144
edificios 101
efectos de conjuro, describir 34
efectos del humo 302
efectos del miedo 295
efectos del viento 95
Ego (de un objeto inteligente) 270
Ehlonna 143
ejemplo de juego 8
elegir 33
elfos 141
elfos semihumanos 171
Eliseo 165
élite, personajes de 110
élite, reparto de 169
empinado (característica de terreno) 89

enano defensor 187
enanos 141, 171
enanos dorados 171
encuentro, dificultad de un 49
encuentro, inicio de un 22
encuentro, recompensas 50
encuentro, tesoro por 51
encuentro, ubicación 50
encuentros al aire libre 95
encuentros al aire libre aleatorios 95-98
encuentros aleatorios 78, 95, 101
encuentros aleatorios en dungeons 78
encuentros aleatorios en dungeons, tablas 79-81
encuentros con un solo monstruo 49
encuentros sin combate, Valores de Desafío para 40
encuentros urbanos 101
encuentros, diseño de 48
encuentros, modificar la dificultad de los 50
Enemigo predilecto mejoradao (dote épica) 210
enemigos (de los PJs) 103
energía, consunción de 291
energía, resistencia a la 298
enfermedades 292
entorno, el 302-304
entre aventura y aventura 57
entrenamiento (para PJs) 197
épica, multiclase 207
épicas, dotes 209
épicos, persoanjes 206
equilibrio de la partida 13
Erythnul 143
escala estándar 19
escala y casillas 19
esclavos 142
escombros densos (característica de terreno) 90, 91
escombros leves (característica de terreno) 91
escudos mágicos 211, 216-221
escudos, activación 217
escudos, creación 285
escudos, dureza y puntos de golpe 217
espacios corporales, afinidades de 288
especiales, allegados 199
estados, sumario de 300-301
estar en sitios reducidos 30
estilo de juego 7
estructura (de una aventura) 44
etereidad 292
evasión mejorada 293
evasión y evasión mejorada 293
éxito, grados de 32
éxitos críticos 34
experiencia más rápida o más lenta 40
experiencia para los monstruos 172
experiencia, muerte y puntos de 41
experiencia, penalizaciones a la 41
experiencia, puntos de 36
experto (clase de PNJ) 109
explorador en la sociedad, rol del 132
explorador épico 208
explorador, PNJ 117
Expulsión planaria (dote épica) 210
fallo crítico 34
Familiar mejorado (dote) 200
familiares para amos de tamaño Enorme o superior 203
familiares para amos de tamaño Menudo o inferior 203
familiares, mejorados 200
feudalismo (sistema político) 140
Fharlanghn 143
fijos, puntos de golpe (para PJs) 198
fin de la sesión 18
finalidad especial (de un objeto inteligente) 270
finalización de conjuro, objetos de 213
forma gaseosa 293
Forma salvaje elemental mejorada (dote épica) 210
fosos y grietas 68, 89
frío, inmunidad al frío 294
frío, peligros del 302
fuego, inmunidad al 294
fuerza de choque 133
fuerzas de la ley 98
Garl del Oro luminoso 143
Gehenna 162
gemas (tesoro) 55
geografía 136
gnomos 141
golpes críticos más moderados 28
grados de éxito 32
grados de fallo 32
Gran castigo (dote épica) 210
Gran rueda, la 153
granizo 94
gremios y organizaciones 132
grieta (característica del terreno) 89
Gruumsh 143
guardia negro 188
guardias y soldados 99
guerra 133
guerrero en la sociedad, rol del 132
guerrero épico 208
guerrero, PNJ 119
habilidades y dotes, aprender 197
habitaciones (en un dungeon) 62
Hades 161
hechicero en la sociedad, rol del 132
hechicero épico 208
hechicero, PNJ 120
hechizar y compulsión 293
Heironeous 143
Hextor 143
hierofante 191
hierro frío 283
hongo fosforecente 76
hundimientos y desplomes 66
huracán 94
identificación de objetos mágicos 212
idiomas y objetos inteligentes 269
iluminación (en un dungeon) 67
impuestos y diezmos 140
inactividad (para los PJs) 198
inanición 304
incendios forestales 87
Incorporalidad 293
iniciativa cada asalto 22
inicio de un encuentro 22
Inspiración perdurable (dote épica) 210
interpretar a los monstruos 104
inundaciones 93
invasión 133
investigar conjuros originales 198
invisibilidad 294
jugadores y titadas de dados 18
Kord 143
lanzadores de conjuros (en un ejército) 133
lanzadores de conjuros, PNJs 107
lava, efectos 304
Liderazgo (dote) 106
Liderazgo y monturas 200
Limbo 158
límite de objetos mágicos llevados 214
limo verde 76
línea de visión 21
listas de conjuros variantes 174
llanuras, terreno de 91
lluvias 94
maderaoscura 284
maestro del saber 192
magia 142
magia, bonificadores por 21
magia, restricciones a la 142
mago en la sociedad, rol del 132
mago épico 208
mago rojo 193
mago, PNJ 121
magocracia (sistema político) 140
magos y tesoro 54
mal de las alturas 90
malditos, objetos mágicos 214-272-277
maleza (característica de terreno) 87
manejar objetos mágicos 212
manejo de las acciones de los PJs 15
manejo de las acciones de los PNJs 16
maniobrabilidad 20
manutención 130
mapas 15, 46, 77
máquinas de asedio 99
marjal, terreno de 88
materiales especiales 283
Mechanus 163
medianos 141
mejor amigo del DM, el 30
Metamagia mejorada (dote épica) 210
miniaturas 4, 15
mithril 284
modificadores a las pruebas 30
modificar el Nivel de Encuentro 39
modificar el Valor de Desafío 40
modificar las clases 174
modificar las razas 171
moho amarillo 76
moho marrón 76
molido 27
monarquía (sistema político) 140
monedas 139
monedas (tesoro) 55
monje en la sociedad, rol del 132
monje épico 208
monje, PNJ 122
monstruos como miembros de un ejército 133
monstruos como personajes épicos 209
monstruos como razas 172
monstruos con tesoro 51
monstruos errantes 77
monstruos más difíciles 50
monstruos PJs 172
monstruos, experiencia para 172
monstruos, interpretar a los 104
montaña, terreno de 89
montaña, viaje por la 90
montruos con clases 51
monturas 204
monturas inteligentes 205
monturas inusuales 204
monturas, Liderazgo y 205
Moradin 143
motivación (de los PJs) 43
movimiento aéreo 20
movimiento en diagonal 19
movimiento por casillas 20
movimiento tridimensional 20
movimiento y el tablero 19
movimiento, atravesar sitios estrechos 29
muerte (de un personaje) 41
muerte instantánea 28
muerte y puntos de experiencia 41
multitudes 100
munición mágica 221
muros y puertas (urbanos) 99
Nerull 143
niebla 94
nieve 94
nivel alto, personajes de 135, 141
nivel de dungeon 77
Nivel de Encuentro 36, 48
Nivel de Encuentro, más de un monstruo y 48
Nivel de Encuentro, modificar el 39
nivel de lanzador (de objeto mágico) 215
nivel efectivo de personaje 199, 209
nivel tecnológico, aumentar el 144
nivel, ajuste de 172, 200, 209
nivel, habitantes de mayor 139
nivel, pérdida de 295
nivel, subir de 197
niveles negativos 291
nuevas clases, creación de 175
nuevas deidades, crear 143
nuevas razas 171, 173
Nueve infiernos 162
nuevo personaje, creación de un 42
nuevos conjuros, aprender 198
nuevos conjuros, creación 35
nuevos contendientes 23
nuevos jugadores 134
nuevos objetos mágicos 214
Obad-Hai 143
objetivos de los jugadores 134
objetos de palabra de mando 213
objetos mágicos 211-287
objetos mágicos como tesoro 56, 212
objetos mágicos creados por personajes 199
objetos mágicos de múltiples usos 214
objetos mágicos inteligentes 214, 268-271
objetos mágicos inteligentes contra personajes 271
objetos mágicos inteligentes, creación 288
objetos mágicos y detectar magia 213
objetos mágicos, activación 213
objetos mágicos, añadir nuevas aptitudes a los 288
objetos mágicos, aura 215
objetos mágicos, cargas de los 199
objetos mágicos, cargas en los 214
objetos mágicos, coste de creación de 215
objetos mágicos, costes de creación 284
objetos mágicos, creación 282-287
objetos mágicos, dañar 214
objetos mágicos, dosis 214
objetos mágicos, en el cuerpo 214
objetos mágicos, generación aleatoria 216
objetos mágicos, identificar 212
objetos mágicos, inteligentes 214
objetos mágicos, límite de objetos llevados 214

objetos mágicos, malditos 214
objetos mágicos, manejar 212
objetos mágicos, nivel de lanzador 215
objetos mágicos, nombres 215
objetos mágicos, nuevos 214
objetos mágicos, peso de 215
objetos mágicos, precio de mercado 215
objetos mágicos, prerrequisitos 215
objetos mágicos, reparación 214
objetos mágicos, tamaño y 213
objetos mágicos, tiros de salvación contra 214
objetos mágicos, uso de 213
objetos mágicos, valores en piezas de oro 215
objetos mágivos, apariencia 212
objetos maravillosos 211, 246-268
objetos maravillosos, creación 288
objetos mundanos (tesoro) 55
obtención de beneficios de clase 198
oferta y demanda 140
olfato (aptitud especial) 295
Olidammara 143
orcos 141
organizaciones 132
oro, límite de piezas de (en una comunidad) 137
oscuridad 303
otras recompensas 56
paladín caído 190
paladín en la sociedad, rol del 132
paladín épico 209
paladín, monturas 200, 204
paladín, PNJ 123
Pandemónium 159
parálisis 295
pared de roca (característica de terreno) 90
paredes (en dungeons) 59
paredes y conjuros de detectar 60
paredes, monstruos errantes 77
Pasillos (en dungeons) 63
pedregal (característica de terreno) 89
peligros de las aguas 303
Pelor 143
pensamiento metalúdico 11
perderse 86
perderse, posibilidades de 86
perdido, efectos de estar 86
perfilar las tareas 30
persecución 20
persecución y fuga 20
personaje, muerte del 41
personaje, niveles de poder del 135
personaje, riqueza del 135
personajes corrientes 110
personajes de élite 110
personajes de nivel alto 135, 141
personajes de nivel bajo 134
peso (de objetos mágicos) 215
pícaro en la sociedad, rol del 132
pícaro épico 209
picaro, PNJ 125
piel de dragón 284
pifias 28
PJs de nivel superior al 1.º, crear 199
PJs en el papel de líderes, los 106
plano Astral 154
plano de Energía negativa 157
plano de Energía positiva 157
plano de la Sombra 152
plano elemental de la Tierra 155
plano elemental del agua 157
plano elemental del Aire 155
plano elemental del Fuego 156
plano Etéreo 151
plano Material 147
planos Exteriores 147
planos Interiores 147
planos transitivos 147
plata alquímica 284
plebeyo (clase de PNJ) 109
PNJ, clases de 107
PNJs , Valores de Desafío para 37
PNJs con tesoro 55
PNJs de una comunidad 138
PNJs lanzadores de conjuros 107
PNJs pregenerados 112-126
PNJs, actitudes de los 128
PNJs, dar cuerpo a los 128
PNJs, manejar los 16
PNJs, valor del equipo de los 127
poca visibilidad 86
pociones y aceites mágicos 211, 238, 239
pociones y aceites, activación 239
pociones y aceites, creación 286
pociones y aceites, identificar 239
poderes psiónicos 295
polimorfar 296
política 140
precio de mercado (para objetos mágicos) 215
preparada (acción) 25
prerrequisitos (para fabricar objetos mágicos) 215
prestigio, clases de 176
pruebas de habilidad y característica 30
puertas (en dungeons) 60
puertas y conjuro de detectar 60
puntos de golpe fijos (para PJs) 198
puntuaciones de característica para monstruos 172
Puñetazo aturdidor mejorado (dote épica) 210
Rabia terrorífica (dote épica) 210
rasgos planarios 147, 168
rayos (ataque especial) 296
razas 170
razas, modificar las 170
razas, monstruos como 172
razas, nuevas 171, 173
rearme (elemento de trampa) 68
recluta típico 133
recompensas 36
recompensas de experiencia (para PJs) 36
recompensas de experiencia ad hoc 39
recompensas de experiencia para los allegados 104
recompensas de experiencia, interpretación 40
recompensas de experiencia, modificar 39
recompensas por historia 40
recompensas por interpretación 40
recompensas, aparte del tesoro 56
reducción del daño 296
regeneración 297
reglas de mesa 11
religión 143
república (sistema político) 140
resistencia a conjuros 297
resistencia a la energía 298
resistencia a la expulsión 298
riqueza según el nivel 135
risco (característica del terreno) 89
rollos de pergamino mágicos 211, 239-241
rollos de pergamino, activación 239
rollos de pergamino, creación 287
rollos de pergamino, percances 243
salvación o prueba 33
San Cuthbert 143
sed 304
seguidores 105
semiplanos 147
sentido ciego 299
sentido de la vibración 298
setos (característica de terreno) 88
sigilo y detección bajo el agua 93
sigilo y detección en el bosque 87
sigilo y detección en el desierto 91
sigilo y detección en el marjal 88
sigilo y detección en las colinas 89
sigilo y detección en las llanuras 92
sigilo y detección en las montañas 90
soldado a caballo típico 133
soldado típico 133
subir de nivel 197
subrazas 170
suelos(en dungeons) 60
tablero de combate 4
tamaño de arma y daño 28
tamaño y objetos mágicos 213
tamaños de criatura 29
tareas, perfilar las 30
taumaturgo 195
tecnología 144
tecnología rudimentaria 144
tejados (urbanos) 101

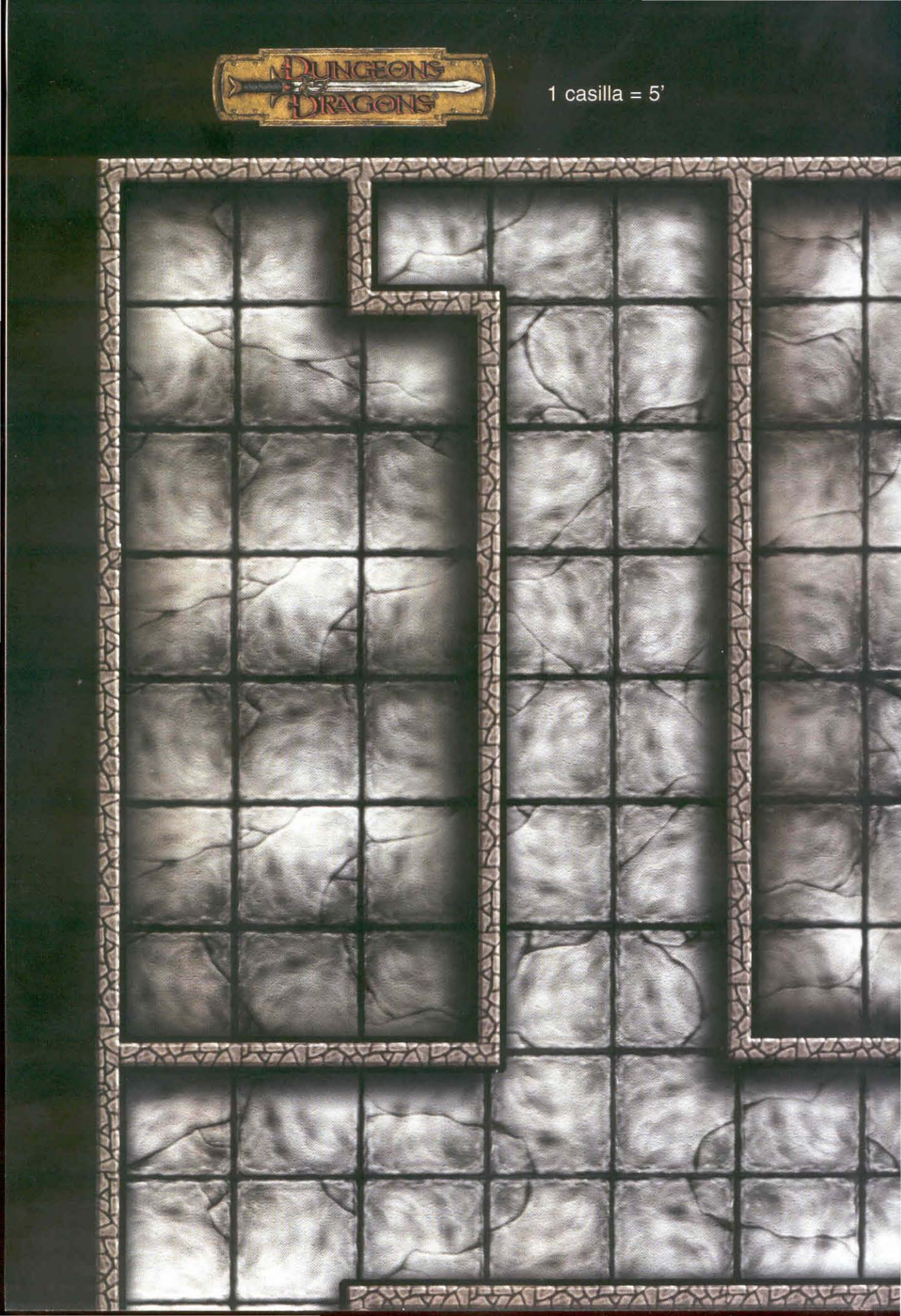
LISTA DE BARRAS LATERALES

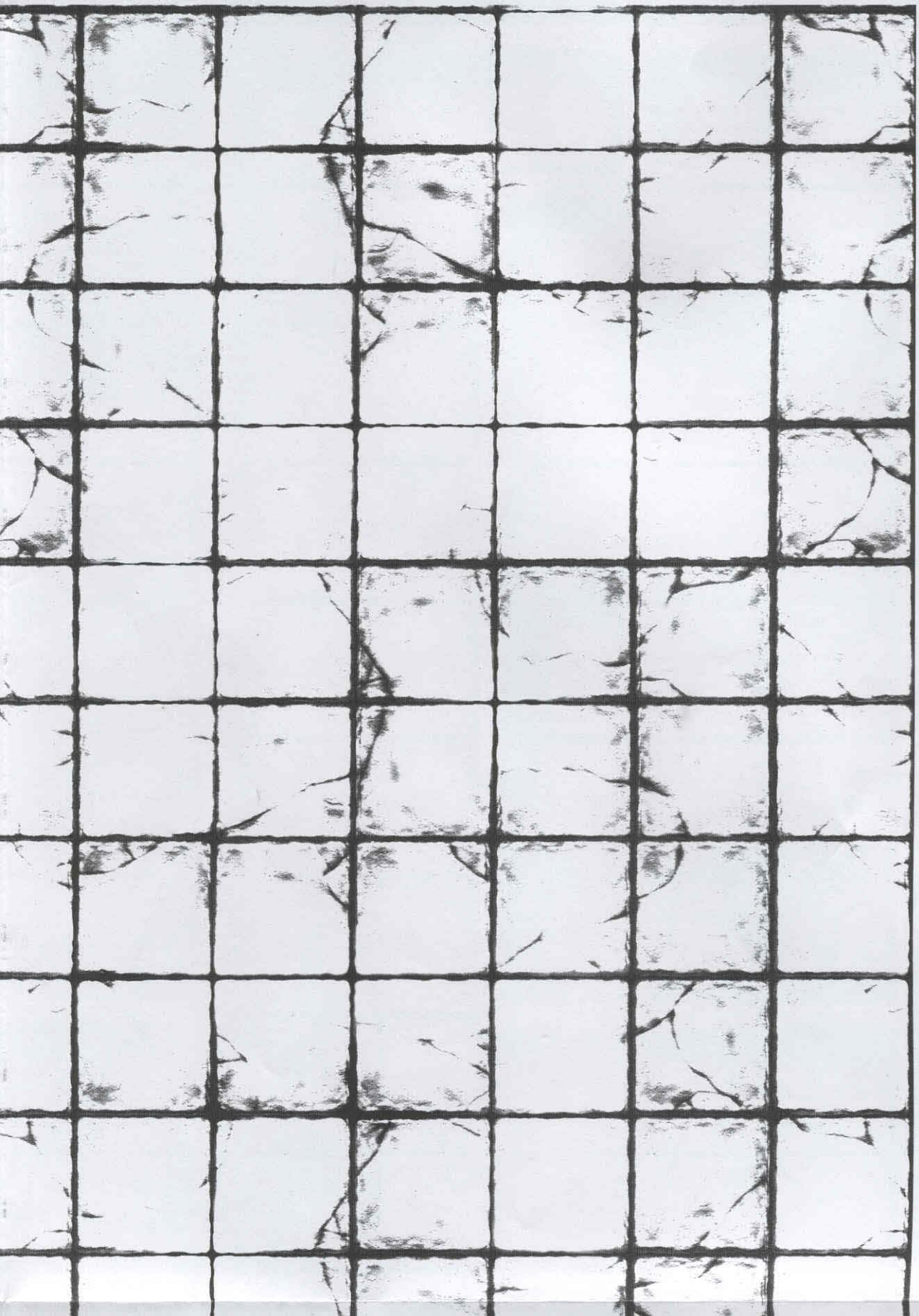
¿Por qué una revisión? 4
El propósito de las barras laterales 4
Equipo para dirigir la partida 14
Tras el telón: bonificadores apilables 21
Variante: tira iniciativa cada asalto 22
Variante: monturas inteligentes 23
Variante: golpear la cobertura en vez de a un objetivo no acertado 24
Variante: golpes y fallos automáticos 25
Variante: tirada de defensa 25
Tras el telón: golpes críticos 26
Variante: molido 27
Variante: muerte por daño masivo basada en el tamaño 27
Variante: daño a zonas determinadas 27
Variante: equivalencias entre armas 27
Variante: muerte instantánea 28
Variante: golpes críticos más moderados 28
Variante: fallos críticos (pifias) 28
Variante: habilidades con características distintas 33
Variante: éxito o fracaso crítico 34
Variante: TS con características distintas 35
Variante: tirada de conjuro 36
Variante: componentes de poder 36
Variante: convocar monstruos concretos 37
Variante: estilo libre en la concesión de experiencia 39
Variante: experiencia más rápida o más lenta 40
Tras el telón: puntos de experiencia 41
Tras el telón: cuando se dejaatrás a un PJ 42
Cien ideas para aventuras 45
Lista de control del escritor de aventuras 46
Tras el telón: valores de tesoro 54
Tras el telón: ¿por qué dungeons? 58
Paredes, puertas y conjuros de *detectar* 60
Tras el telón: trampas 67
Variante: ¿qué significa Inutilizar mecanismo? 70
Variante: manutención 130
Tras el telón: ¿qué grado de realismo tiene tu fantasía? 136
Variante: sin barras laterales para las variantes de las reglas 171
Tras el telón: ¿por qué complicarse la vida con las clases de personaje? 175
Tras el telón: un límite para los ataques y las salvaciones 207
Tras el telón: cómo crear una progresión épica 210
Variante: nuevos objetos mágicos 214
Tras el telón: situar objetos malditos en tu partida 274
Tras el telón: valores en piezas de oro de los objetos mágicos 282
Tras el telón: materiales de armas especiales 283
Tras el telón: afinidades de los espacios corporales 288
Variante: pérdida de puntuaciones por separado 291
Variante: poderes psiónicos no mágicos 296
Variante: caídas menos letales 302

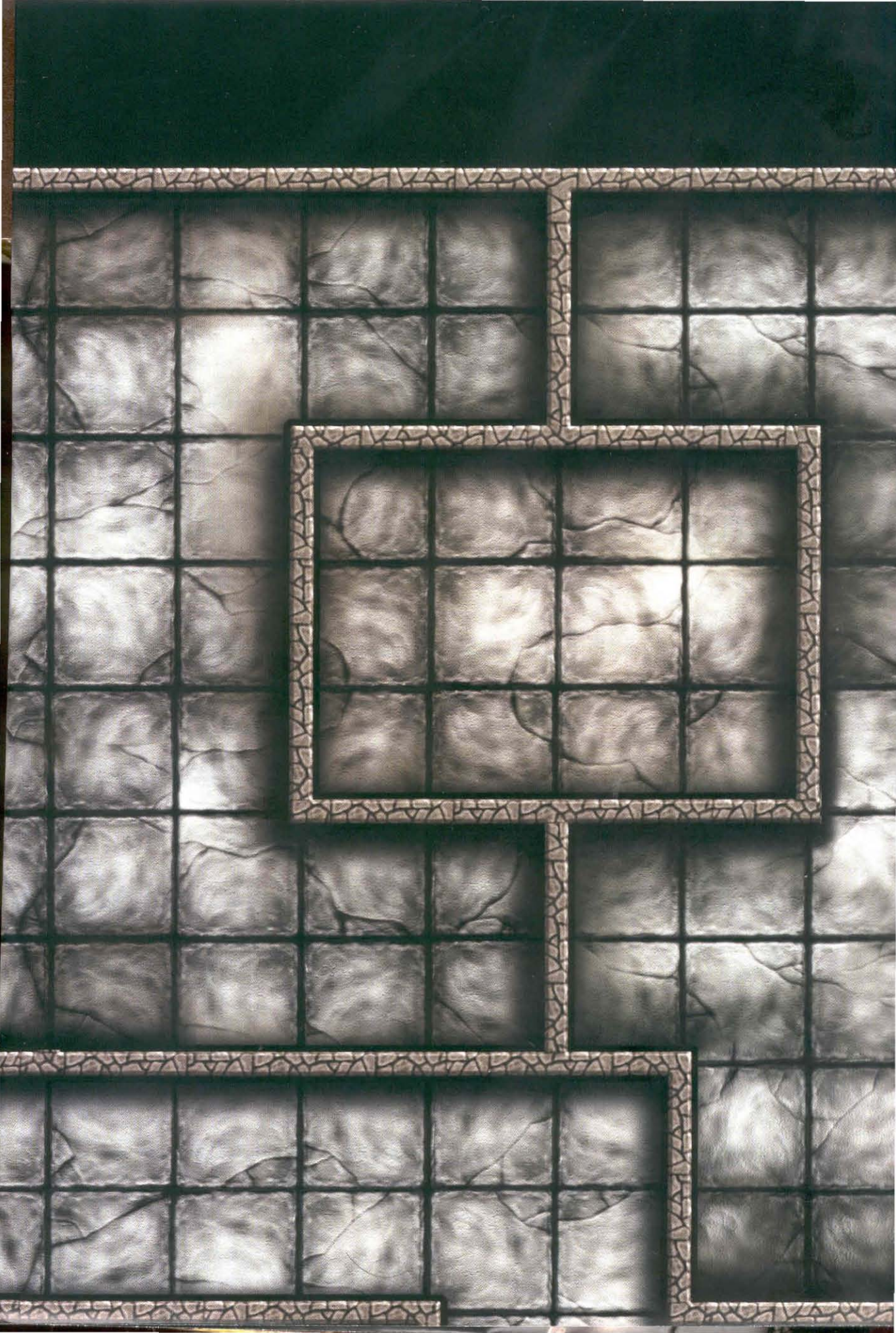
teletransportadores 66
tendencias culturales (según la raza) 141
teocracia (sistema político) 141
terreno de bosque 87
terreno de colina 89
terreno difícil 86
terreno, tipos de 87-92
tesoro 51
tesoro para los allegados 105
tesoro, construcción 53
tesoros aleatorios 53
tesoros personalizados 54
tesoros por encuentros 51
tesoros, los magos y los 54
tesoros, los objetos mágicos como 56,212
tesoros, monstruos con 51
tesoros, otros 55
tesoros, PNJs con 55
tesoros, tipos de 55
Tierras exteriores 166
tirada de conjuro 36
tiradas de ataque 26
tirar los dados 18
Tirerras de las bestias, las 165
tiros de salvación 33
tiros de salvación contra objetos mágicos 214
tomar decisiones (general) 6
tomar decisiones para la magia 34
tormenta de polvo 94
tormenta de nieve 94
tormenta de viento 94
tormentas 94
tornado 94
trampas 67-76, 82
trampas mágicas 67
trampas mecánicas 67
trampas mecánicas, reparación y rearme 68
trampas, coste 75
trampas, diseñar 74
trampas, ejemplos 70-74
trampas, elementos de las 68
trampas, Valores de Desafío de 75
trasgos 141
tribu (sistema político) 140
Valor de Desafío 36, 48
Valor de Desafío de trampas 39,75
Valor de Desafío para allegados especiales 199
Valor de Desafío para encuentros sin combate 40
Valor de Desafío para PNJs 37
Valores de Desafío, modificar los 40
varitas mágicas 211, 245-246
varitas, activación 245
varitas, creación 287
Vecna 143
velocidad reducida 20
veneno 298
veneno, inmunidades 299
ventisca 94
villanos 104
visión en la oscuridad 299
visión en la penumbra 299
vista ciega 299
Wee Jas 143
Yondalla 143
zanja (característica de terreno) 91

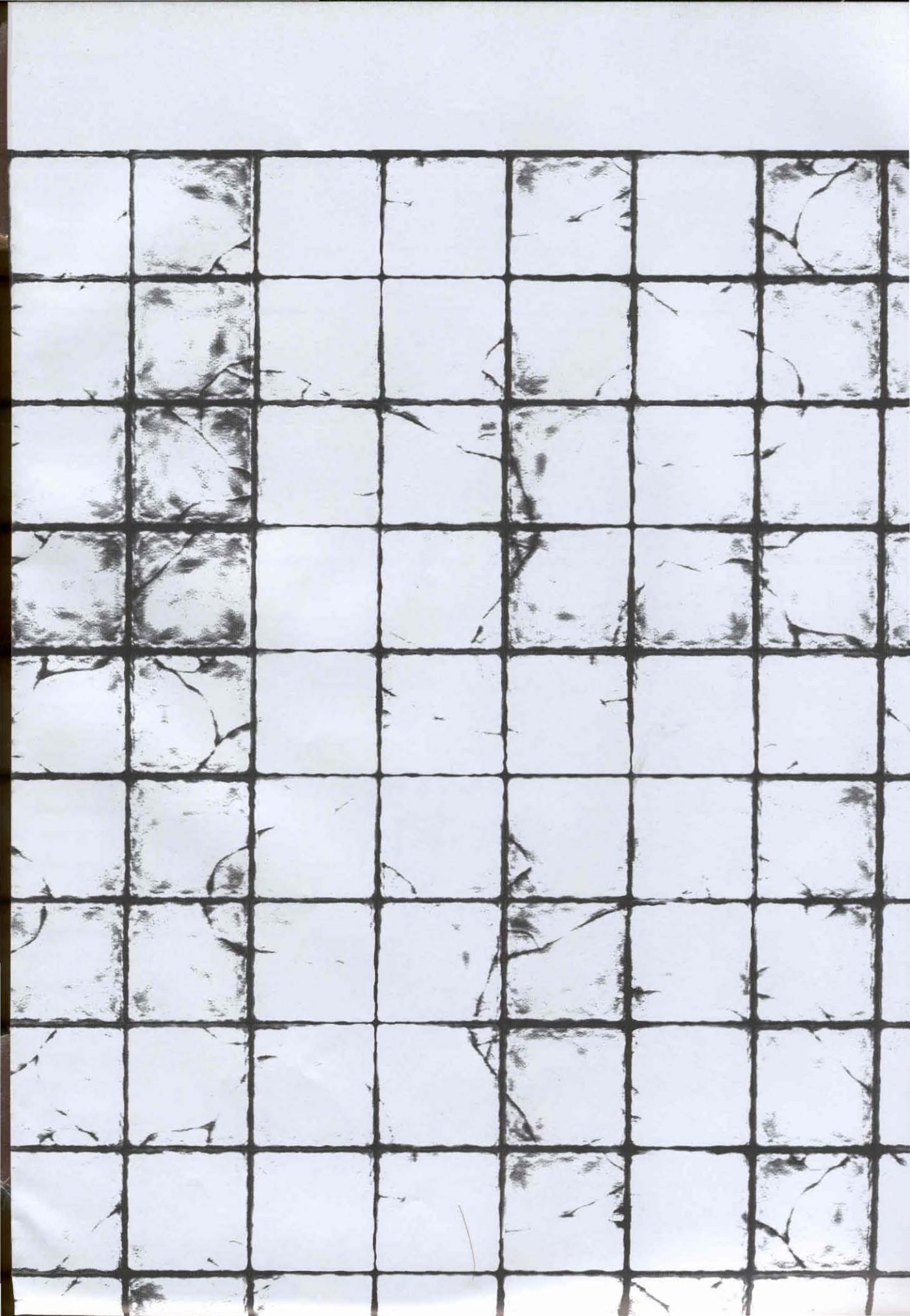
Lista de tablas numeradas

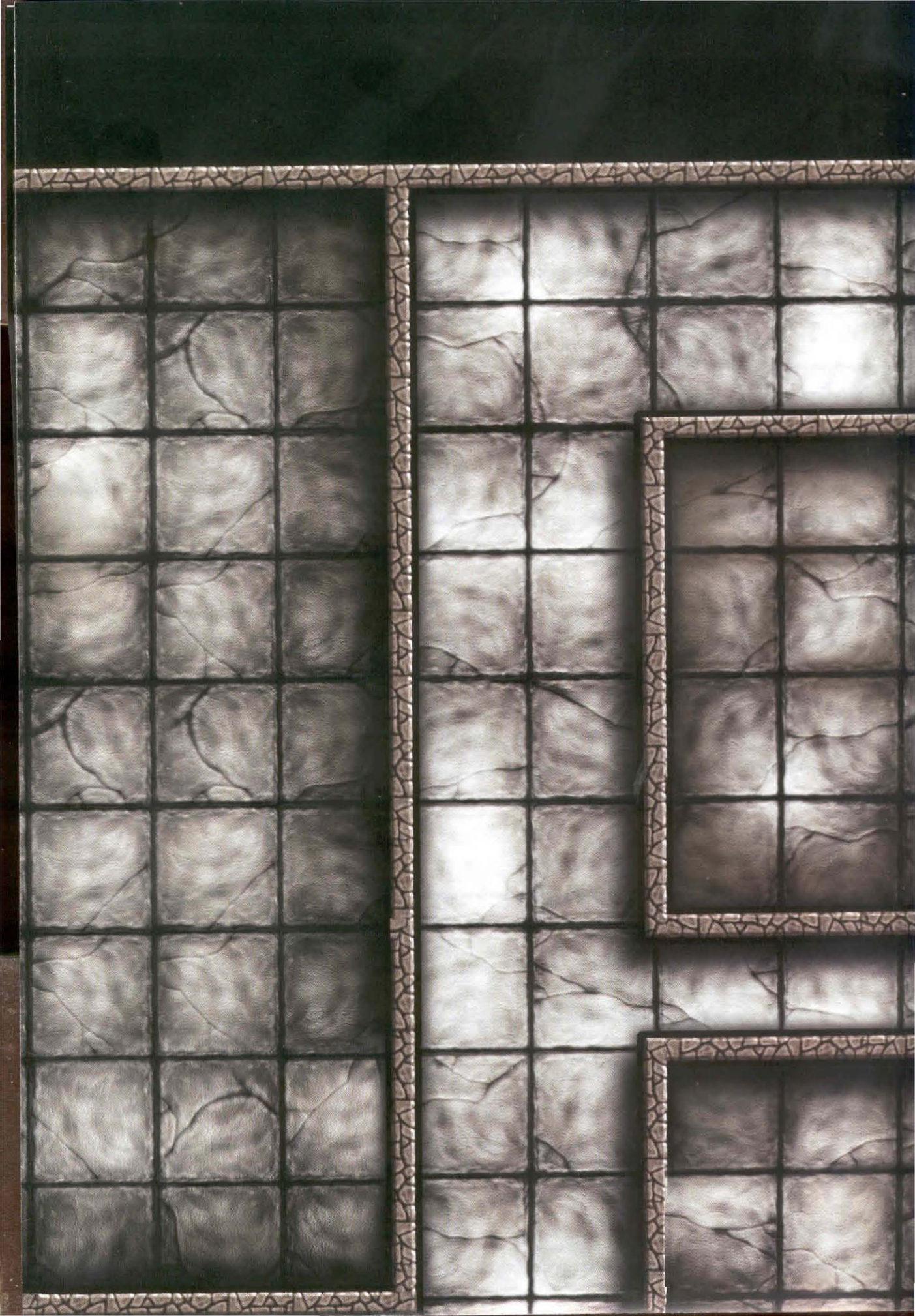
Tabla 2–1: maniobrabilidad de vuelo....20
Tabla 2–2: daño aumentado del arma por tamaño....28
Tabla 2–3: daño disminuido del arma por tamaño....28
Tabla 2–4: tamaños de criaturas....29
Tabla 2–5: Clases de dificultad de ejemplo....31
Tabla 2–6: recompensa en puntos de experiencia (un solo monstruo)....38
Tabla 3–1: número en encuentros....49
Tabla 3–2: dificultad de los encuentros....49
Tabla 3–3: valores de tesoro por encuentro....51
Tabla 3–4: valores medios de los tesoros....51
Tabla 3–5: tesoro....52-53
Tabla 3–6: gemas....55
Tabla 3–7: objetos de arte....55
Tabla 3–8: objetos mundanos....56
Tabla 3–9: paredes....60
Tabla 3–10: puertas....61
Tabla 3–11: rasgos y mobiliario principales....65
Tabla 3–12: rasgos y mobiliario secundarios....66
Tabla 3–13: modificadores al VD para trampas mecánicas....74
Tabla 3–14: modificadores al VD para trampas mágicas....75
Tabla 3–15: modificadores al coste para trampas mecánicas....75
Tabla 3–16: modificadores de coste para trampas de dispositivo mágico....75
Tabla 3–17: tipos de puertas aleatorios....78
Tabla 3–18: contenido aleatorio de las habitaciones....78
Tabla 3–19: trampas aleatorias VD 1–3....82
Tabla 3–20: trampas aleatorias VD 4–6....82
Tabla 3–21: trampas aleatorias VD 7–10....82
Tabla 3–22: ajustes de combate bajo el agua....92
Tabla 3–23: tiempo atmosférico aleatorio....94
Tabla 3–24: efectos del viento....95
Tabla 3–25: listas de encuentros al aire libre....96-98
Tabla 3–26: máquinas de asedio....100
Tabla 3–27: edificios....101
Tabla 3–28: encuentros urbanos....102
Tabla 4–1: precios de los servicios de los empleados....105
Tabla 4–2: el adepto....107
Tabla 4–3: el aristócrata....108
Tabla 4–4: el combatiente....109
Tabla 4–5: el experto....109
Tabla 4–6: el plebeyo....110
Tabla 4–7: alineamiento aleatorio para PNJs....110
Tabla 4–8: clase aleatoria para PNJs....110
Tabla 4–9: raza o especie de PNJ bueno....111
Tabla 4–10: raza o especie de PNJ neutral....111
Tabla 4–11: raza o especie de PNJ maligno....112
Tabla 4–12: PNJ bárbaro....113
Tabla 4–13: PNJ bardo....114
Tabla 4–14: PNJ clérigo....115
Tabla 4–15: PNJ druida....116
Tabla 4–16: PNJ explorador....117
Tabla 4–17: PNJ guerrero....119
Tabla 4–18: PNJ hechicero....120
Tabla 4–19: PNJ mago....122
Tabla 4–20: PNJ monje....123
Tabla 4–21: PNJ paladín....124
Tabla 4–22: PNJ pícaro....126
Tabla 4–23: valor del equipo de un PNJ....127
Tabla 4–24: cien rasgos....128
Tabla 5–1: riqueza del personaje según el nivel....135
Tabla 5–2: generación aleatoria de comunidades....137
Tabla 5–3: armas asiáticas....145
Tabla 5–4: armas renacentistas....145
Tabla 5–5: armas modernas....146
Tabla 5–6: armas futuristas....146
Tabla 5–7: destinos planarios aleatorios....151
Tabla 6–1: el archimago....176
Tabla 6–2: el arquero arcano....178
Tabla 6–3: el asesino....179
Tabla 6–4: conjuros conocidos por el asesino....180
Tabla 6–5: el bribón arcano....181
Tabla 6–6: el caballero arcano....182
Tabla 6–7: el caminante del horizonte....183
Tabla 6–8: el danzarín sombrío....184
Tabla 6–9: el discípulo del dragón....186
Tabla 6–10: el duelista....187
Tabla 6–11: el enano defensor....188
Tabla 6–12: el guardia negro....189
Tabla 6–13: el hierofante....191
Tabla 6–14: el maestro del saber....193
Tabla 6–15: el Mago rojo....193
Tabla 6–16: el taumaturgo....195
Tabla 6–17: el teúrgo místico....196
Tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos....206
Tabla 6–19: experiencia y beneficios épicos según el nivel....206
Tabla 7–1: generación aleatoria de objetos mágicos....216
Tabla 7–2: armadura y escudos....216
Tabla 7–3: tipos de armadura aleatorios....216
Tabla 7–4: tipos de escudo aleatorios....216
Tabla 7–5: aptitudes especiales de las armaduras....217
Tabla 7–6: aptitudes especiales de los escudos....218
Tabla 7–7: armaduras específicas....220
Tabla 7–8: escudos específicos....221
Tabla 7–9: armas....222
Tabla 7–10: determinación del tipo de arma....222
Tabla 7–11: armas cuerpo a cuerpo comunes....222
Tabla 7–12: armas infrecuentes....222
Tabla 7–13: armas a distancia comunes....223
Tabla 7–14: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo....223
Tabla 7–15: aptitudes especiales de las armas a distancia....223
Tabla 7–16: armas específicas....226
Tabla 7–17: anillos....229
Tabla 7–18: bastones....233
Tabla 7–19: cetros....235
Tabla 7–20: pociones y aceites....240
Tabla 7–21: tipos de rollos de pergamino....240
Tabla 7–22: número de conjuros en un rollo de pergamino....240
Tabla 7–23: niveles de conjuro del rollo de pergamino....240
Tabla 7–24: rollos de pergamino (conjuros arcanos)....241-243
Tabla 7–25: rollos de pergamino (conjuros divinos)....243-245
Tabla 7–26: varitas....246
Tabla 7–27: objetos maravillosos menores....247
Tabla 7–28: objetos maravillosos intermedios....249
Tabla 7–29: objetos maravillosos mayores....251
Tabla 7–30: Inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto....269
Tabla 7–31: objetos malditos específicos....274
Tabla 7–32: resumen de los costes de creación de objetos mágicos....284
Tabla 7–33: cómo estimar el valor en piezas de oro de los objetos mágicos....285
Tabla 8–1: tipos de aptitudes especiales....290
Tabla 8–2: enfermedades....292
Tabla 8–3: venenos....299
Tabla 8–4: daño producido por objetos que caen....302

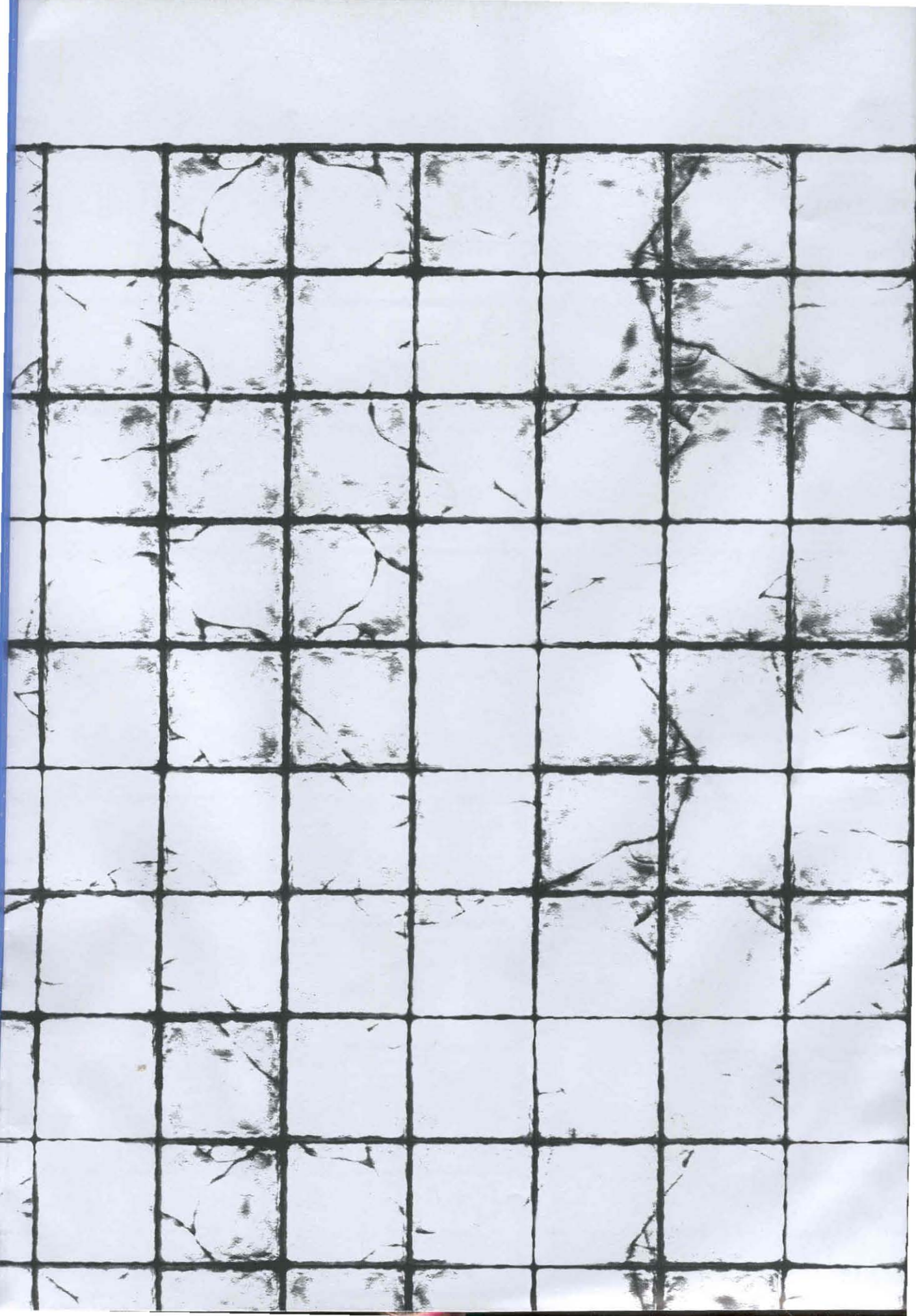

DUNGEONS & DRAGONS
1 casilla = 5'

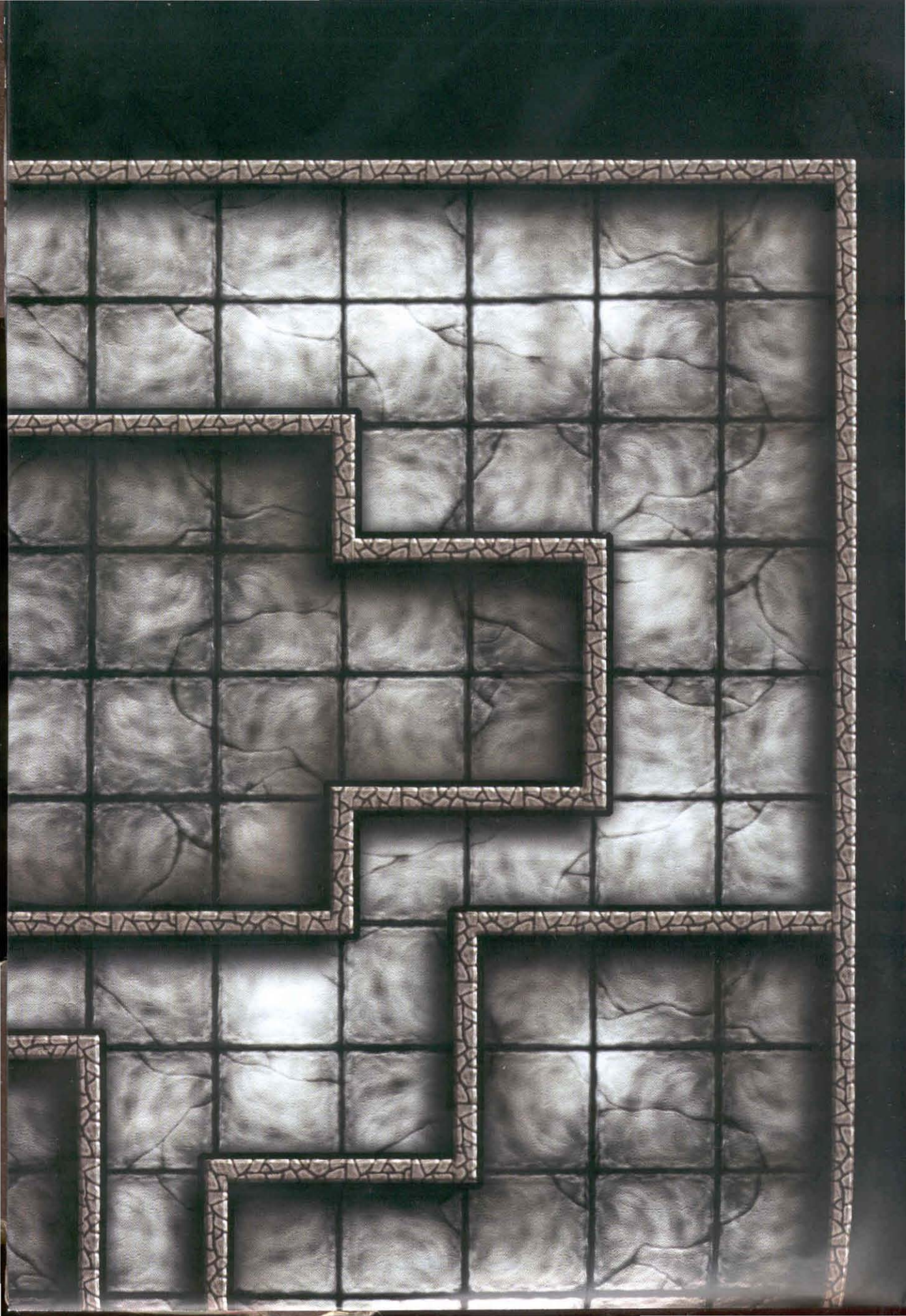






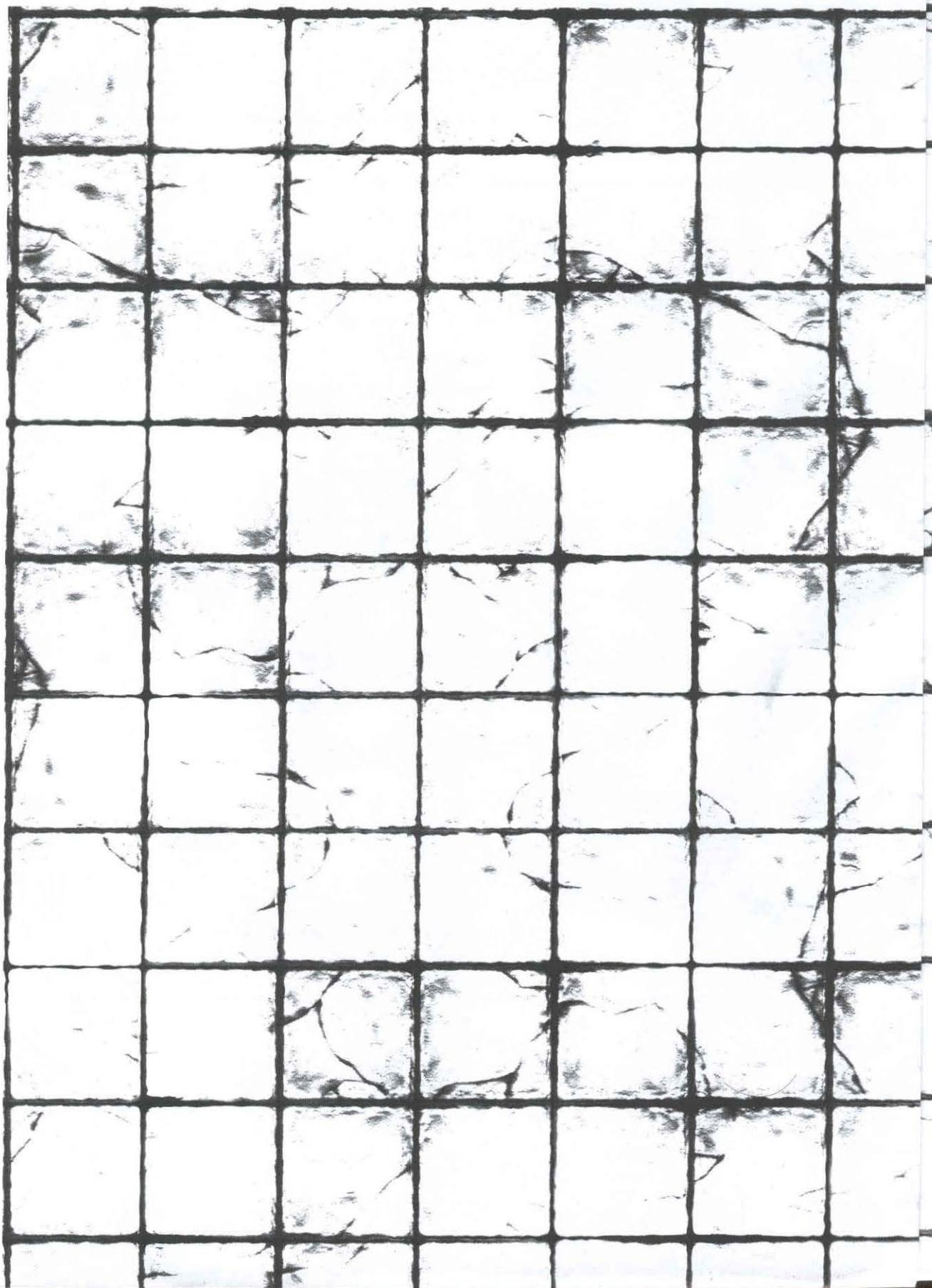


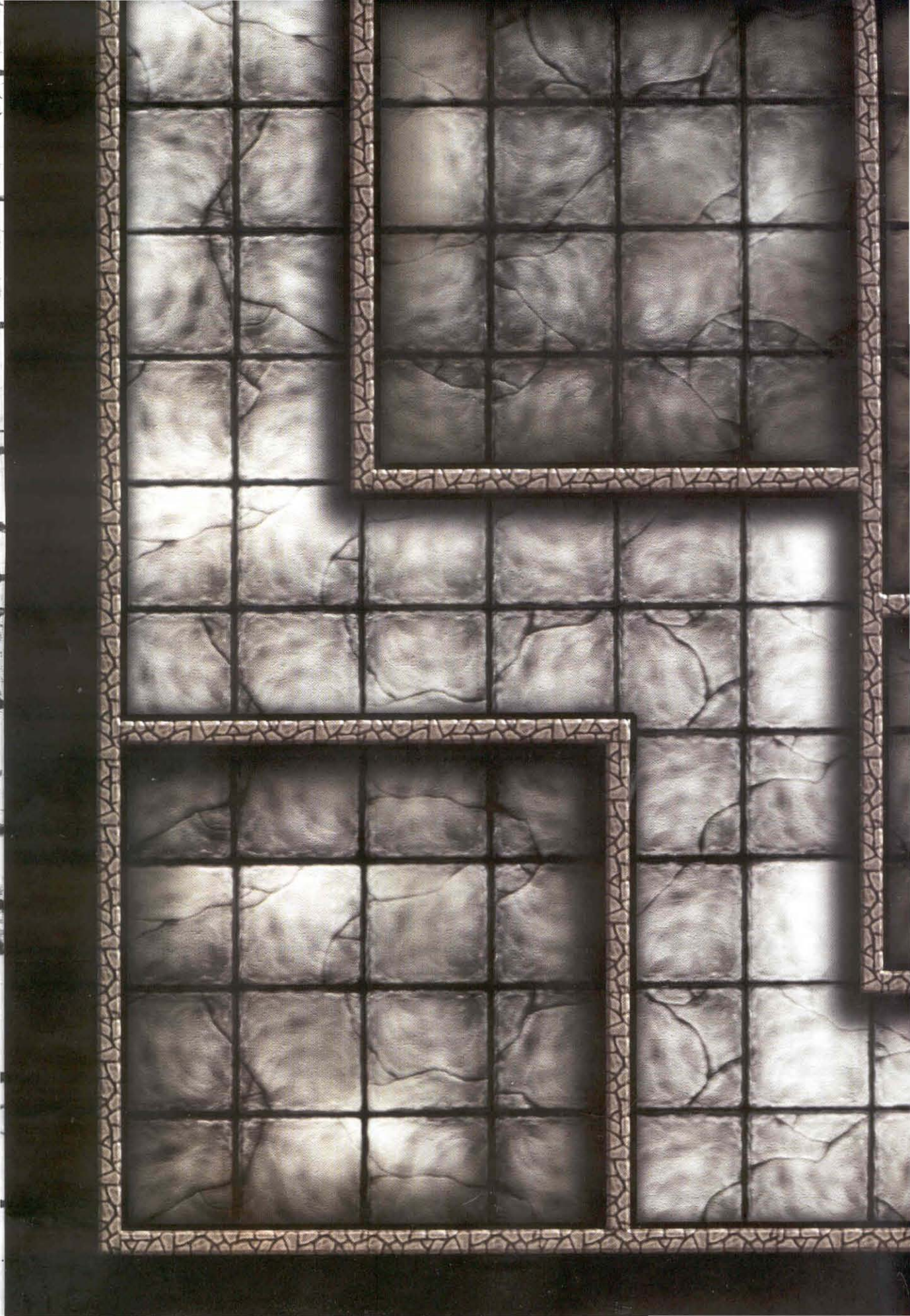


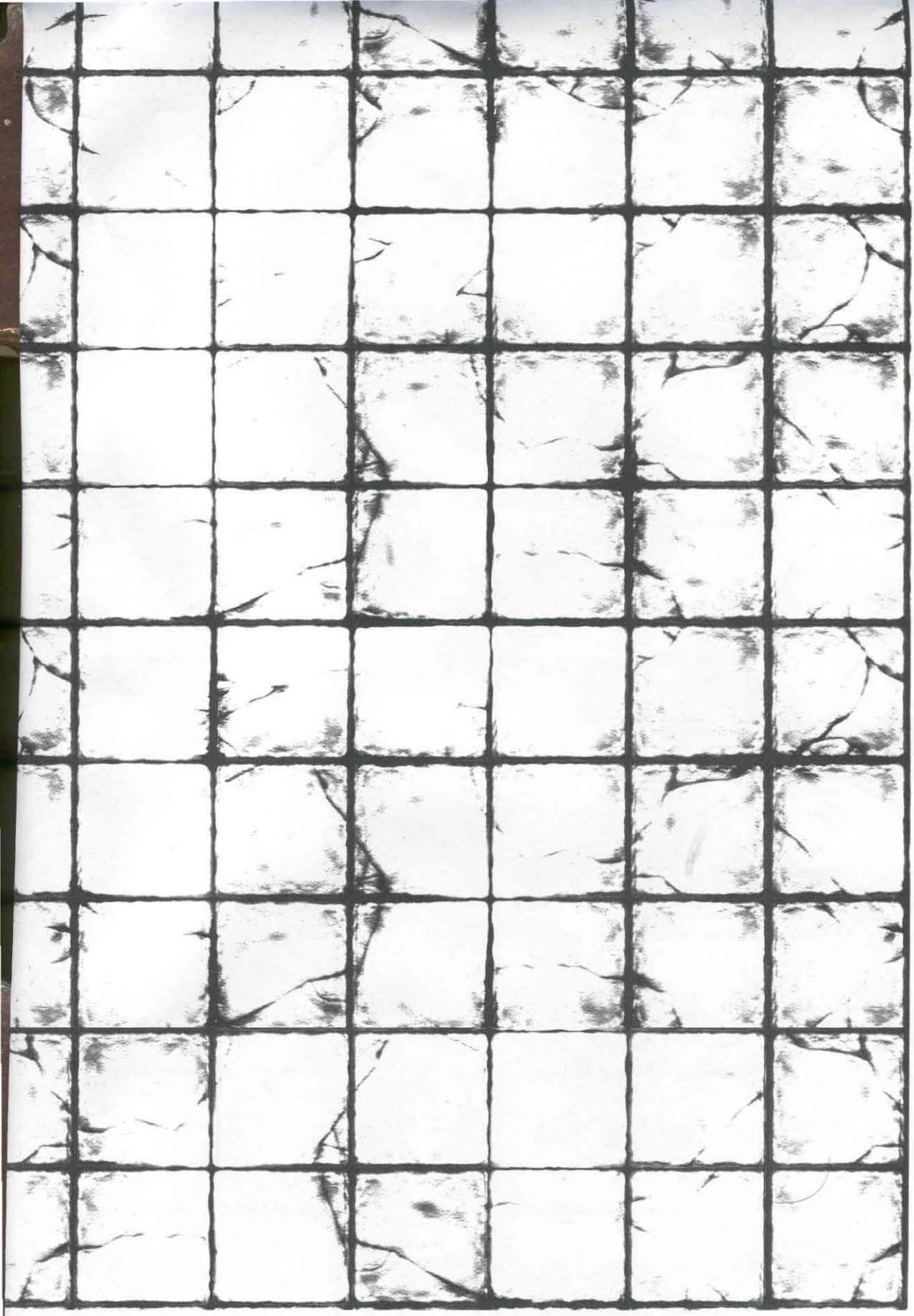


Tablero de combate

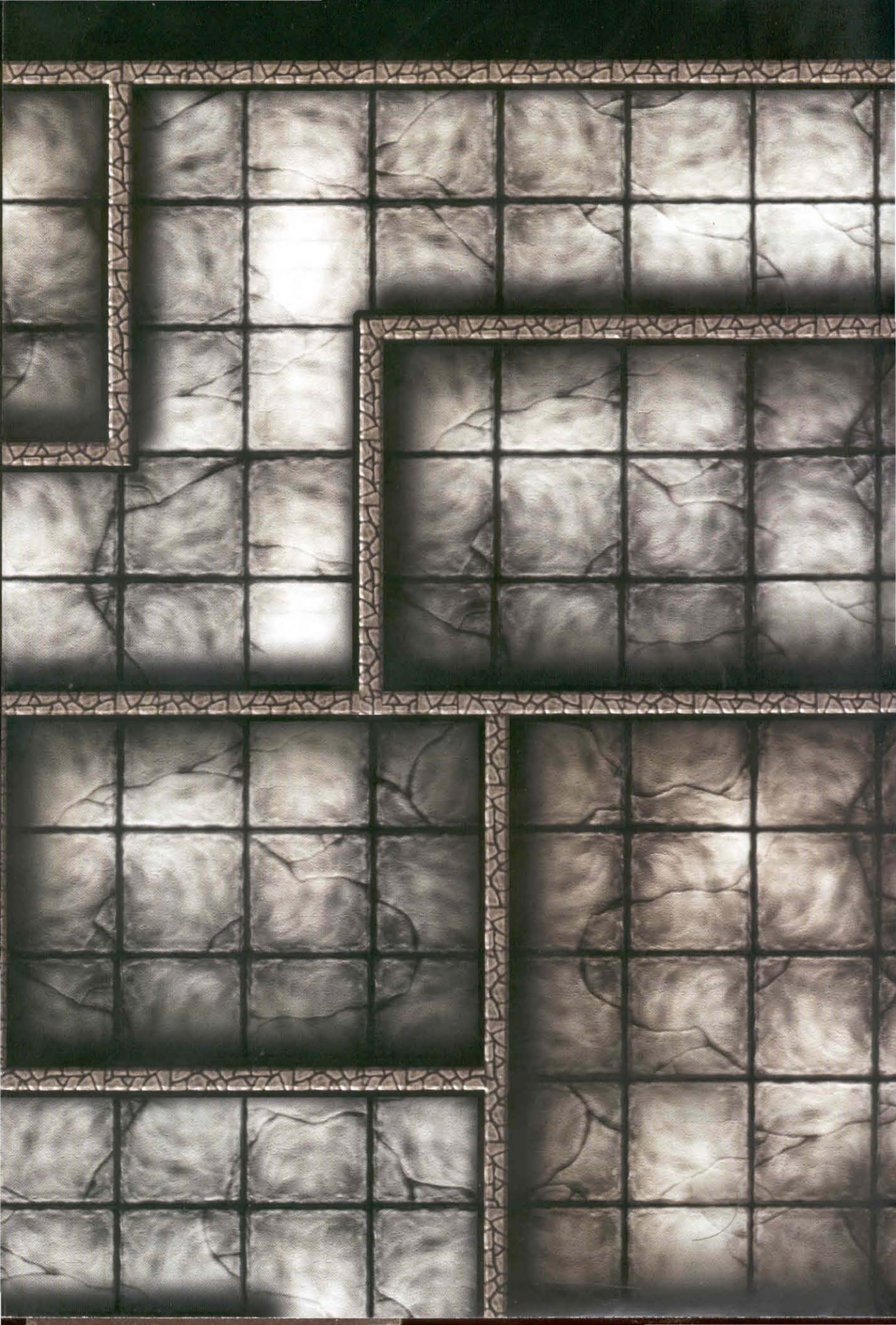
1 casilla = 5'

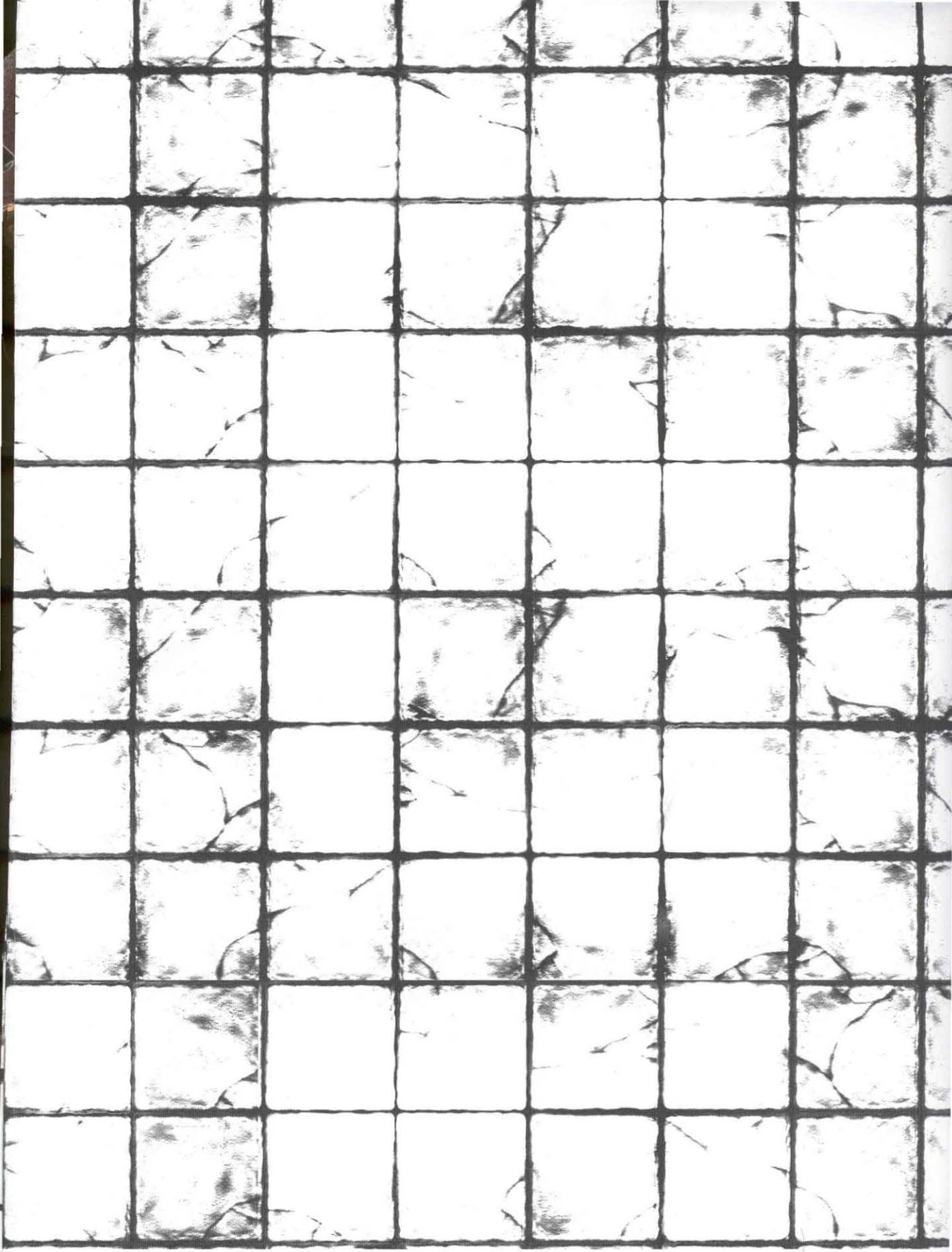






fotocopiar esta página para uso personal.

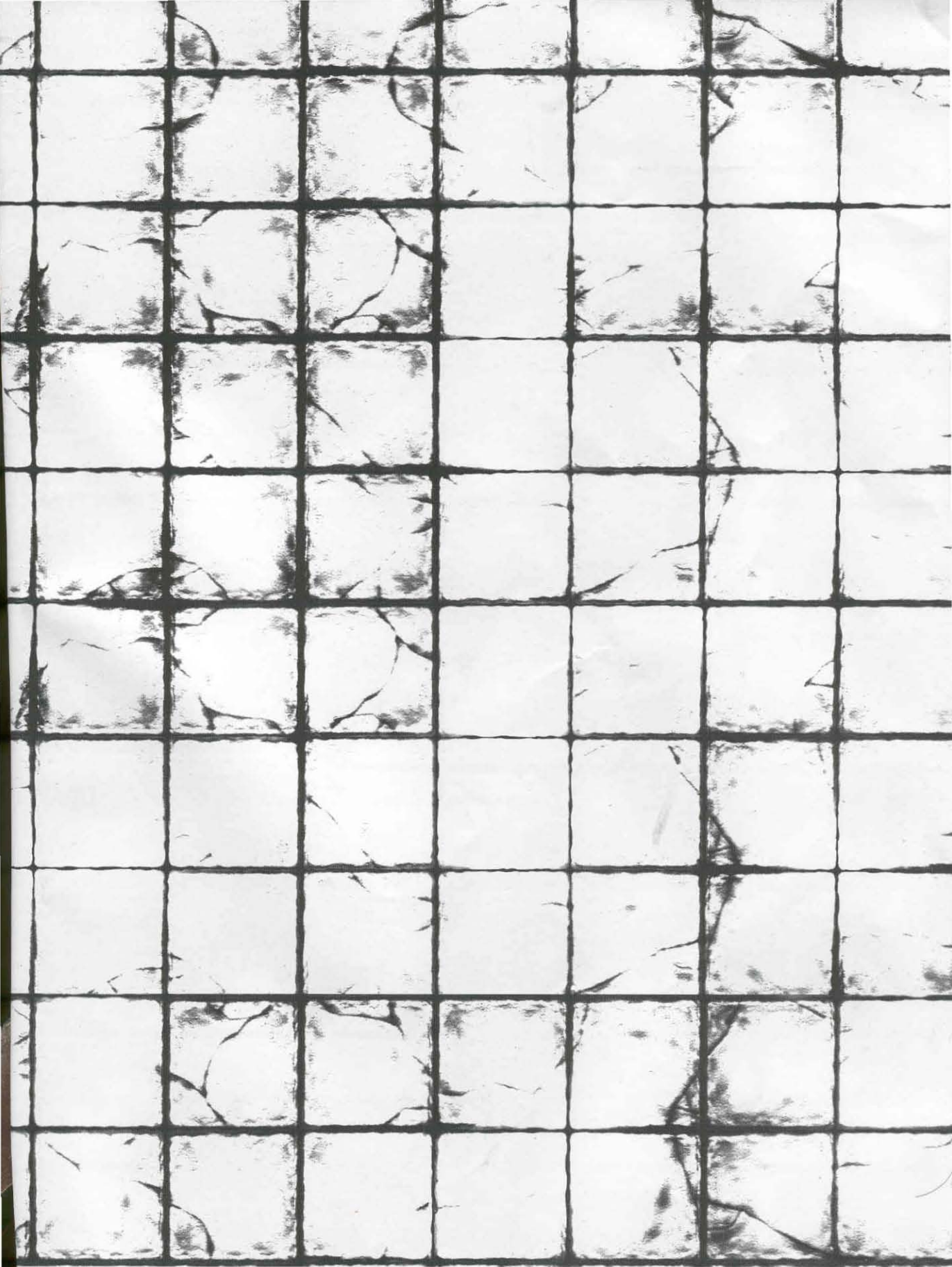




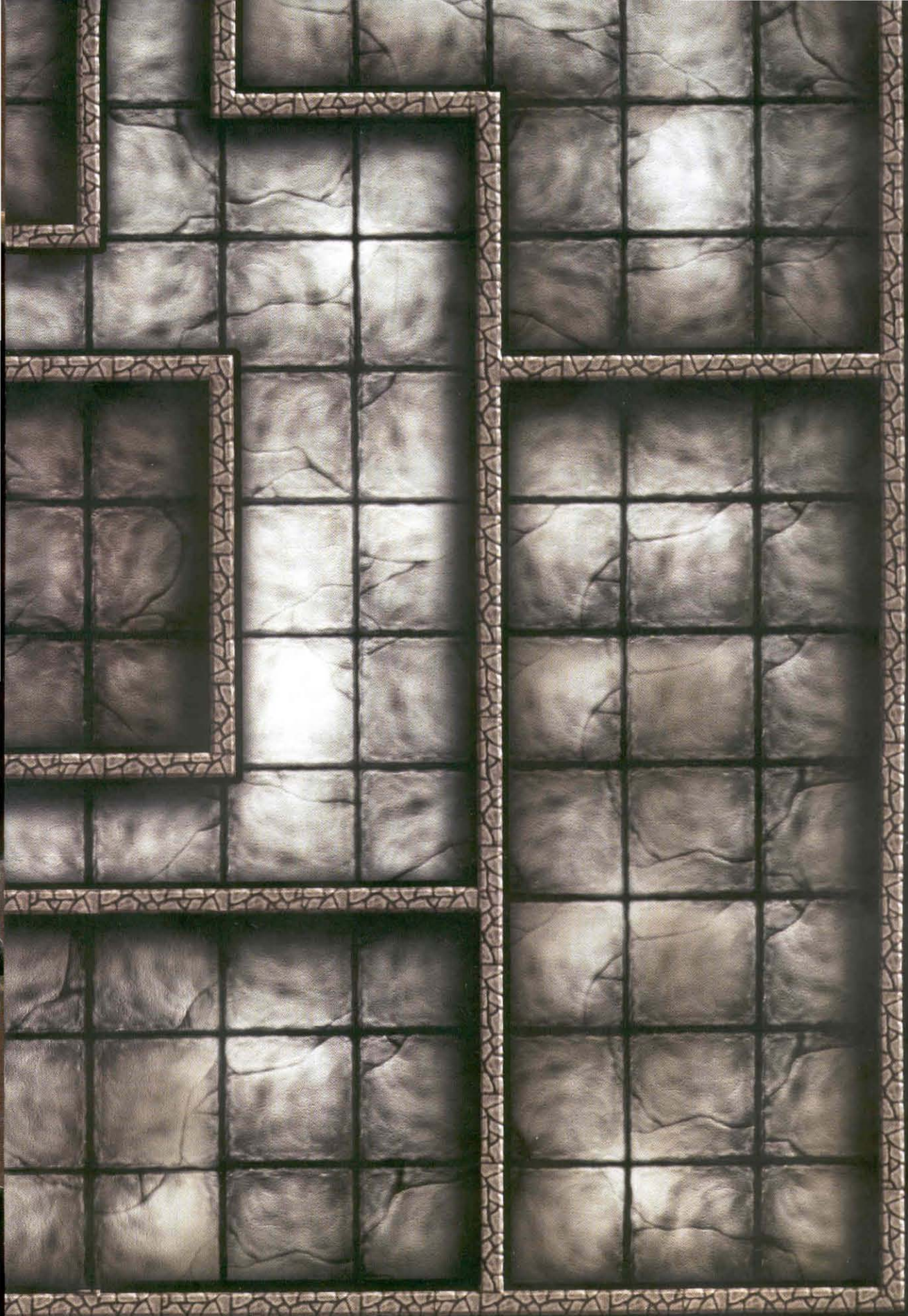
s. DUNGEONS&DRAGON es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los EE.UU y/o en otros países. Se per



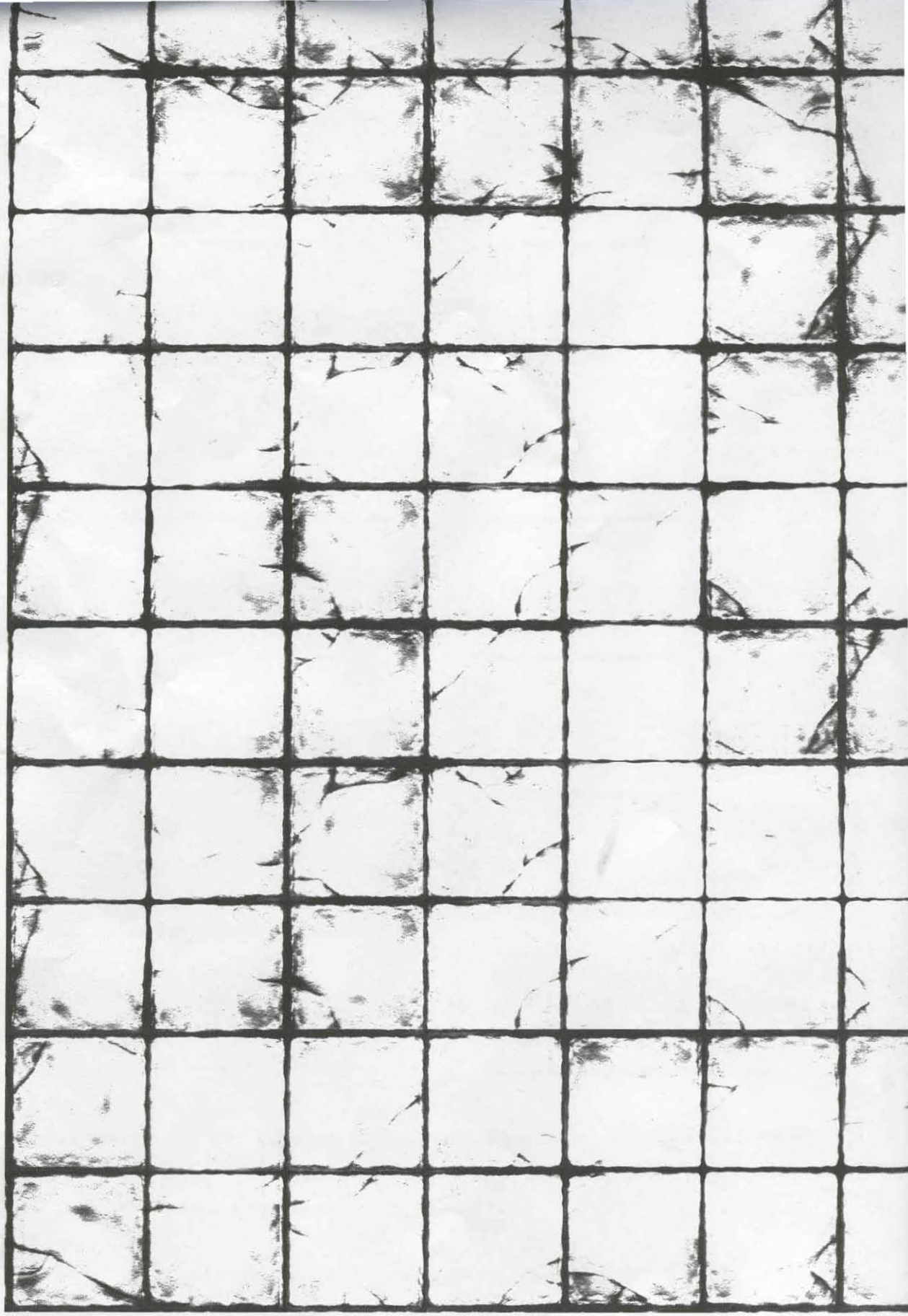
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS&DRAGON es una marca registrada de Wizards of the Coas



©2003 Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reserva



ıc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. en los EE.UU y/o en otros países



Reinos enteros de inspiración esperan a que tú los descubras

por Monte Cook, Skip Williams y Jonathan Tweet

Inventa emocionantes relatos heroicos, repletos de monstruos y magia. En el interior de estas páginas descubrirás las herramientas y las posibilidades necesarias para crear mundos de gran detalle, donde tus jugadores vivirán trepidantes aventuras en el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS®.

ISBN 84-96262-07-3

DD1001

Impreso en España–Printed in Spain