DUNGEONS & DRAGONS®

ENTORNOS URBANOS

Guía fundamental para aventuras urbanas

Ari Marmell y C.A. Suleiman

ENTORNOS URBANOS

Guía fundamental para aventuras urbanas

Ari Marmell y C.A. Suleiman

C R É D I T O S

DISEÑO
Ari Marmell, C. A. Suleiman

DISEÑO ADICIONAL
David Noonan

EDICIÓN
John Thompson, Jennifer Clarke Wilkes, Rob Vaux, Tony Lee

ASISTENCIA EDITORIAL
Daniel Nagler

DIRECCIÓN EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN DE DISEÑO
Christopher Perkins

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
Jesse Decker

DIRECCIÓN DE I+D JDR
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Josh Fischer, Randall Crews

DIRECCIÓN ARTÍSTICA SENIOR DE D&D
Stacy Longstreet

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Karin Jaques

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
Jeff Nentrup

ILUSTRACIONES INTERIORES
Dave Allsop, David Bircham, Daarken, Carl Frank, Brian Hagan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Michael Komarck, Howard Lyon, Warren Mahy, Eva Widermann

CARTOGRAFÍA
Mike Schley

DISEÑO GRÁFICO
Yasuyo Dunnett, Karin Jaques

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
Erin Dorries

TÉCNICO DE IMAGEN
Travis Adams

Créditos de la edición en castellano

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Ignacio Selgas

REVISIÓN
Salomón Goldstein

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

Basado en las reglas originales de Dungeons & Dragons®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego Dungeons & Dragons® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto emplea el material actualizado a la v 3.5.

Este producto de Wizards of the Coast® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, 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, Dragon, Reinos olvidados y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada 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. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por Wizards of the Coast, inc. de Seattle con el título: *Cityscape*.

Impreso por: Gráficas'94
Depósito legal: B-15812-2007
ISBN: 978-84-96422-87-2

Impreso en España - Printed in Spain

Contenidos

Preludio: callejón sin salida 4

Introducción 6

Capítulo 1: ámbito de la ciudad 7
Alineamiento 7

Tipos de ciudades 8
Muronegro (ciudad militar) 8
Interludio: la esforzada investigación 10
Cuatrovientos (enclave comercial) 12
Puertodragón (ciudad portuaria) 14
Sutulak (ciudad esclavista) 16
Kaddastrei (capital) 18
Escarpadura (ciudad desarrollada) 20

Ciudades por cultura 22
Ciudades enanas 22
Ciudades elfas 23
Ciudades gnomas 24
Ciudades medianas 24
Ciudades orcas y trasgoides 24
Ciudades planarias 25

Localizaciones insólitas 25
Costa 25
Cara de acantilado 25
Ciudades divididas 26
Ciudades isla 26
Ciudades aéreas 26
Ciudades subterráneas 27

Características y peligros de la ciudad 28
Iluminación 28
Calles y caminos 28
Superficie y pavimento 28
Cloacas 29
Fortificaciones 30
Características especiales 31
Peligros urbanos 31
Peligros naturales 31
Peligros mágicos 32

Barrios urbanos 34
Municipal 35
Barrio elfo 35
Embajadas 36
Tiendas de calidad 36
Castillo del señor 36
Barrio de magos 37
Villas nobles 37
Parque 37
Universidad 38
Residencial acomodado 38
Residencial medio 38
Coliseo/Estadio 39
Barrio enano 39
Guarnición 40
Barrio gnomo 40
Sedes gremiales 40
Barrio mediano 41
Mercados 41
Templos 41
Caravanas 41
Barrio de pescadores/Puerto 42
Barrio trasgo 43
Posadas/Tabernas 43
Necrópolis 43
Prisión 44
Interludio: una visita a la taberna 44
Barrio de luces rojas 45
Chabolas 46
Barrio de esclavos 46
Arrabales/Casas de vecindad 47
Barrio de curtidores 47
Teatros 48
Infraciudad 48
Almacenes 48

Capítulo 2: el aventurero urbano 49
Qué hacer, dónde ir 49
Razas de la ciudad 51
Monstruos integrados en el medio 53
Interludio: de compras 54
Contactos 57
Clase social 58
Dotes urbanas 59
Acróbata rápido 59
Caminar por los tejados 60
Conjuro invisible 60
Contactos adicionales 60
Contacto principal 61
Defensor eficaz 61
Dispenso especial 61
Esculpir conjuro 61
Estómago recio 62
Favorito 62
Interludio: visita al curandero 62
Magia de ciudad 63
Magia engañosa 63
Rastreo urbano 64
Saltador de tejados 64
Nuevos conjuros 65
Descripción de los conjuros 66
Amplio carruaje de Leomund 66
Arma secreta 66
Convocar plaga de alimañas 66
Detectar armas 67
Rocas impedidoras 67
Vaina de paz 67
Vaina de paz falsa 67
Zona de paz 68
Nuevas invocaciones de brujo arcano 68
Descripción de las invocaciones 68
Capullo de basura 68
Perdición del ladrón 68
Susurros diabólicos 68

Capítulo 3: política y poder 69
Gobierno de la ciudad 69
Sistemas políticos 69
La ciudad autocrática 69
La ciudad democrática 70
La ciudad feudal 70
La ciudad magocrática 70
La ciudad teocrática 71
La ciudad tribal 71
Posiciones políticas 72
Interludio: el desconocido misterioso 73
Cuerpos políticos 74
Servicios ciudadanos 74

Casas 75
Los PJs como miembros de casas 76
Mecenazgo de las casas 76
Cómo conseguir el mecenazgo 76
Ventajas del mecenazgo 76
Desventajas del mecenazgo 77
Pérdida del mecenazgo 77
Tipos de casas 77
Infiltrado Ebonmar 79

Gremios 84
Miembros de un gremio 84
Tipos de gremios 85
Azote escarlata 92

Organizaciones 96
Miembros de una organización 96
Tipos de organizaciones 98
Erudito urbano 100

Iglesias 105
Cómo unirse a una iglesia 105
Tipos de iglesia 106

Capítulo 4: acontecimientos y encuentros 109

Acontecimientos urbanos 109
Acontecimientos planificados 109
Desastres y acontecimientos imprevistos 111

Encuentros con PNJs 113
Guardias de la ciudad/Matones callejeros 113
Artesanos/Tenderos 114
Guardias a sueldo 115
Nobles 115
Sectarios secretos 116
Ladrones 117
Villanos 118
Clyrrik el Anquilosado 118
Doucral de Telaraña 120
Padre Darío Balthazar 121
El Símbolo 122
Turbas 124
Nuevos monstruos 126
Cieno séptico 126
Destripador 129
Espíritu del tiempo 131
Gólem de asedio 133
Ladrón sepulcral 135
Plaga de alimañas 139

Capítulo 5: jugando en la ciudad 141
¿Por qué la ciudad? 141
Historia de la ciudad 143
Diez aventuras históricas 144
La ciudad como dungeon 145
Características de la ciudad como dungeon 145
Impuestos 147
Relaciones entre razas 147
Empleos 148
¿Plebeyo o experto? 149
Localizaciones urbanas 149
Más allá del dungeon 152
Oleada de crímenes 152
Conflictos entre gremios/organizaciones 153
Misterios 153
Épicas políticas 154
La guerra 155
Conflictos raciales 156
Ley ciudadana 156
Rango de ley y procesos legales 156
Armas, armaduras y conjuros 158

Preludio: callejón sin salida

La puerta del sótano se abrió de golpe con un crujido apagado, y el ladrón salió a la noche dando un traspiés. Su nombre era Selion, y la mayoría de las veces era bastante más grácil.

El suelo del callejón estaba escurridizo, húmedo debido a la lluvia de la tarde, y la humedad empapaba casi de inmediato la delgada figura del elfo. Musitó una breve y discreta maldición mientras la pirueta tantas veces practicada lo incorporaba de un salto sobre sus pies acolchados... que puso de inmediato en movimiento para abandonar el callejón, lejos de toda mirada indiscreta, antes incluso de que su juramento se desvaneciera en el aire. Tras la esquina, se permitió el más breve de los descansos para sacudirse el frío, y desapareció.

* * *

No es que hubiera quedado fuera de juego aquella noche. Selion se tenía por un experto en lo suyo y, por ello, raramente tenía una mala noche. En circunstancias normales era más que capaz de entrar en el edificio más seguro, hacerse con aquello que estuviera buscando y salir sin dejar huella alguna tras su paso, en menos tiempo del que se tarda en estabular a un caballo fatigado tras una buena carrera. Pero, por supuesto, gracias al maldito comandante de la Guardia, estas no eran circunstancias normales.

Las cosas se habían puesto cada vez más difíciles para Selion en esta ciudad desde el incidente con la hija del comandante de la Guardia, algunos meses atrás. Los clientes que se habían enterado del asunto se habían vuelto recelosos a contratar los servicios del ladrón, temerosos de llamar la atención de quienes habían puesto precio a su cabeza, e incluso los contactos más antiguos comenzaban a agotarse a una velocidad que el elfo encontraba de lo más desasosegante. Era evidente que el comandante de la Guardia no estaba escatimando en gastos para atrapar al "perro callejero" responsable del estado de su hija.

Como cualquier ratero sabe, alguien en la situación de Selion tiene únicamente tres opciones: abandonar la ciudad, esperando que la mano de sus enemigos no le alcance en su nuevo destino; pasar desapercibido durante un tiempo, esperando a que las cosas se calmen; o bien crecerse ante la adversidad y, si el órdago sale bien, ganarse el respeto de sus iguales. Selion se había decidido por una combinación de estas dos últimas opciones: esconderse con un amigo secreto pero realizar ocasionalmente alguna incursión nocturna. Y le había ido bien... hasta esa noche.

El elfo había escogido como objetivo de su operación vespertina a un conocido ocasional del comandante de la Guardia; un charlatán entrado en años que trabajaba con antigüedades y que, a juzgar por el estado de su casa, prácticamente invitaba a que lo robasen. Un primer reconocimiento había revelado una rutina perfectamente predecible y trasnochada basada en un puñado de supuestas medidas de seguridad que serían un juego de niños para cualquier ratero, por no hablar de un maestro del robo como Selion. Una vez dentro, sin embargo, se hizo evidente que alguien (el mismísimo comandante de la Guardia, sin duda) había aconsejado al humano incrementar la seguridad.

Y desde luego que lo había hecho...

Un pequeño ventanuco en la planta superior, apenas lo suficientemente ancho como para dejar pasar a un niño, era la tara en el diseño de la casa que permitió entrar al elfo. Éste permaneció arrodillado bajo dicha ventana, un instante de relajación que raramente se permitía durante un trabajo. Dos dulces ideas le llenaban de confianza: que lo peor había quedado atrás y que ahora tendría todo el tiempo del mundo para explorar la casa a su antojo (el día era diaventa*, y el elfo había elegido esa noche para su incursión sabiendo que Charlatán era un hombre de costumbres... que cada* diaventa*, llegada la noche, marchaba hacia el barrio de las luces rojas, dispuesto a no regresar hasta altas horas de la madrugada.)*

Tal y como acostumbraba, Selion se paró un momento, una mano en el pomo de su cuchillo, para permitir que sus ojos se adaptaran a la poca luz y, a continuación, escudriñar minuciosamente el entorno. En la penumbra comenzaron a definirse formas sombrías: una cama de roble de cuatro postes y delicado dosel; un voluminoso arcón de ajuar junto a la pared más cercana; una robusta cómoda algo más allá. Se encontraba en el dormitorio de una mujer joven. A juzgar por la decoración y los tejidos posiblemente se trataba de alguien que no había visto 14 inviernos. Podría haberlo confirmado en un minuto rebuscando entre las pertenencias, pero tenía asuntos más importantes que atender. Las valiosas alhajas que, sin duda, encontraría en el dormitorio principal, por ejemplo.

Alejando de su mente el aroma dulzón de la cómoda (¿serían lilas?), Selion cruzó la estancia de tres silenciosas zancadas y se detuvo junto a la puerta de la sala. Silencio. El elfo asintió para sí mismo y se deslizó silenciosamente en la sala, cerrando tras de sí la puerta.

Se encontraba ahora en el rellano de una lujosa escalera que bordeaba el espacioso interior de la casa, enroscándose para conectar los dos pisos superiores con la planta baja. Encaramándose a la barandilla, de un vistazo analizó la situación. Desde su posición privilegiada podía ver con claridad aquello que primero habría llamado su atención de encontrarse en la planta baja: la sección principal del suelo, bajo la cúpula abovedada, estaba formada por una gran vidriera de colores. A pesar de la escasa iluminación, podía ver que la escena representaba una jauría de perros rabiosos persiguiendo a un zorro asustado por un paraje cubierto de niebla, las siluetas de varios cazadores acechando desde el bosque del fondo. Selion realizó una valoración rápida del valor de la vidriera, suspirando ante la imposibilidad de salir de la casa cargando con aquello, y continuó su descenso hacia el vestíbulo, camino del dormitorio principal, tanteando con los dedos la barandilla de la escalera al pasar.

Lo que allí encontró le hizo detenerse más tiempo. A pesar de que el resto de la casa estaba dispuesta de acuerdo a la reputación del acomodado tratante de antigüedades (limpia, discretamente

decorada, con apenas algún ostentoso cojín mal colocado) el dormitorio principal era, en comparación, un completo desastre. Prendas de ropa, sábanas y lo que parecía una pila de pergaminos, desparramados por el suelo formando un tapete irregular y multicolor. Un olor sutil llegó hasta las narices del elfo, que se esforzó tratando de recordar su procedencia. Incapaz de lograrlo, lo expulsó de su mente y continuó con su tarea. La prioridad era la caja de seguridad que, estaba seguro, se escondía en algún lugar de la habitación.

Una vez halló su presa el elfo torció el gesto en una mueca. Sólo a un humano se le ocurriría esconder un objeto valioso dentro de otro de una forma tan evidente: en este caso habían escondido la caja de seguridad dentro de un tocador de tapa abatible con un candado que parecía tener 300 años.

Selion deslizó sus herramientas en el interior del candado que mantenía cerrado el tocador, y en cuestión de segundos la tapa abatible quedó suelta. Levantó lo justo para atisbar la caja de seguridad que descansaba en una balda en el interior, tal y como había previsto. La cerradura de la caja de seguridad sin duda se resistiría algo más, pero incluso los candados más modernos eran cuestión de minutos para un talento como el suyo.

Optó por no sacar la caja de su escondite, protegiéndose de una posible trampa que pudiera saltar si lo hacía. En lugar de ello se puso a trabajar con la cerradura. Tras una serie de satisfactorios clics, el pasador de la cerradura quedó desmontado, lo que permitía la apertura de la caja. En ese momento se activó una alarma silenciosa en la mente de Selion quien, actuando únicamente por instinto, apartó las manos del compartimento superior del tocador. A punto estuvo de no ser suficientemente rápido. Justo después del último clic, una cuchilla saltó desde el extremo inferior del tocador abierto con un seco "ching", y la tapa del mismo cayó con un sonoro golpetazo. Estuvo muy cerca de perder las manos.

Selion había contenido la respiración mientras trabajaba con la cerradura, y ahora expulsaba el aliento entre juramentos. La sorpresa por no haber detectado la trampa, unida a su creciente frustración, le hizo abandonar toda intención de sutileza. Su propósito habría sido volver a cerrar y asegurar la caja de seguridad y el tocador antes de salir (su tarjeta de visita como ladrón de casas), pero ahora únicamente quería encontrar aquello que había venido a buscar y salir de allí. Con un par de certeras patadas, reventó la tapa del vestidor. Vació el contenido de la caja de seguridad y, tras un rápido vistazo final al dormitorio, salió por la puerta por la que había entrado.

De vuelta en el recibidor se encontró con que su ruta de escape había sido rápida y silenciosamente cortada durante su incidente con el tocador. Allí, en el recibidor, entre el dormitorio principal y el dormitorio de la mujer joven, se erguían tres perros de aspecto feroz, su mirada fija sobre el intruso que permanecía frente a ellos. El recibidor ahora apestaba con aquel olor que antes le resultó familiar; el olor a perro. Selion sabía que apenas tenía unos segundos para trazar un plan.

Y el plan era simple: saltar. Con un pie firmemente apoyado contra la barandilla, el elfo tensó sus piernas catapultándose hacia la oscuridad. La vidriera sobre la que cayó se rompió en pedazos. El impacto contra ésta contribuyó a frenar su caída, tal y como había previsto, pero el golpe resultaba igualmente violento, y su cuerpo se tensó esperando las agujas de vidrio roto que penetrarían su piel. Sorprendentemente apenas había sufrido unos rasguños cuando se encontró sobre el frío suelo bajo la vidriera. No había tiempo para deleitarse con su pericia como acróbata, pues los perros, entre rugidos, ya se abalanzaban por la escalera tras él.

Un rápido análisis confirmó que se encontraba en el sótano. Había estado en muchas casas con este diseño, algunas en este mismo barrio, y sabía que una de las características que tenían en común era una salida directa al exterior. En cuanto recordó esto dio un giro rápido para fijar su mirada en la pared más alejada, y allí estaba; una puerta. Se levantó dolorido, pues un trozo de cristal había atravesado su ropa, y se lanzó a toda velocidad hacia la salida, con los gruñidos de los perros cada vez más cerca.

La puerta del sótano se abrió de golpe con un crujido apagado, y el ladrón salió a la noche dando un traspiés.

* * *

Sólo tras asegurarse de que los perros ya no le perseguían se permitió Selion ralentizar su paso al ritmo de un transeúnte cualquiera. Tras dar un rápido vistazo para asegurarse de que nadie le seguía, se quitó la capucha y la guardó en la bolsa que ahora contenía también los bienes de Charlatán. Con una sonrisa de suficiencia, volvió por donde había venido. En un par de minutos abandonaba el enésimo callejón, llegando a la puerta de la casa de su amigo. Sin ver otra actividad en la zona que un par de mendigos trastabillando calle abajo, el elfo entró en la morada.

Sentados a una mesa de roble en el medio de la habitación había dos hombres, ambos sonriendo ante la expresión de sorpresa de Selion. Uno de ellos, un enano de mediana edad con un capacete y barba del color de la herrumbre veteada de hebras grises, era su amigo secreto, Pordo. El otro era un humano alto y de anchos hombros de unos 50 inviernos, vestido con una cota de malla de elegante factura y una capa decorada con la efigie de un león de aspecto terrible.

Antes de que Selion pudiera girarse y huir por la puerta, se escucharon ruidos desde el exterior, y el humano habló.

"Mis hombres han bloqueado la salida. No tienes por donde huir", dijo el comandante de la Guardia.

"Buenas tardes, señor comandante de la Guardia", dijo el ladrón, enderezándose para recobrar la dignidad. Y, dirigiéndose al otro hombre, "¿Por qué, Pordo? ¿Por dinero?".

Aún sonriendo, el enano negó lentamente con la cabeza. "No, Selion, no ha sido por dinero".

"¿Por qué entonces, viejo amigo?" Preguntó el elfo, su voz súbitamente gélida.

El enano entrecerró los ojos.

"Porque yo también tengo una hija... viejo amigo".

Introducción

Bienvenido al suplemento *Entornos urbanos*, el último y puede que más inusual volumen de la serie sobre entornos de la última edición de Dungeons & Dragons® (*NdT: los anteriores, Frostburn, Sandstorm y Stormwrack, inéditos en castellano*). Al contrario que las anteriores entregas, centradas en medios más tradicionales (páramos helados, desiertos de arena, mares tormentosos...) el libro que tienes en tus manos trata de ofrecer un acercamiento similar a la ciudad, o "medio ambiente" urbano. De hecho, jugar largas campañas centradas en una única ciudad puede ser aún más desafiante que hacerlo en entornos naturales. Para que tu ciudad sea un buen huésped para tus personajes jugadores deberá extenderse en las tres dimensiones, como ocurre en la realidad, e incluso más allá. Los habitantes, las diferentes ubicaciones, políticas, facciones, leyes, barrios... el DM debe tenerlo todo en cuenta si quiere que la acción del juego transcurra de forma fluida y emocionante. En pocas palabras, la ciudad debe estar *viva*, y conseguirlo es una tarea que intimidaría a cualquier DM. El propósito de *Entornos urbanos* es ayudar a que tal proceso no resulte tan intimidatorio. Ya sea ésta tu primera aproximación a una historia basada en una ciudad, ya hayas arbitrado varias campañas urbanas, este libro contiene todo lo que necesitarás para crear un emocionante mundo plagado de vibrantes aventuras para tus jugadores.

LA CIUDAD EXPUESTA

Al igual que otros libros de la serie de entornos, *Entornos urbanos* pretende constituir una referencia exhaustiva para campañas destacando determinadas temáticas, historias e ideas. Cuando se juegue una campaña urbana, a los DM les vendrá tan bien tener este libro a mano como la *Guía del Dungeon Master*. El libro está organizado de la forma más modular posible para ayudar al Dungeon Master a encontrar exactamente el material que necesite, cuando lo necesite. A continuación, un sumario capítulo a capítulo del contenido del libro.

Capítulo 1: ámbito de la ciudad explora los aspectos fundamentales del diseño y estructura de la ciudad. Tras un breve vistazo a la vida urbana, esta sección analiza las ciudades según su tipo, e incluye arquetipos como la ciudad capital, la ciudad militar, la ciudad esclavista y el enclave comercial. Sin entrar en un análisis tradicional de base cultural o geográfica, el capítulo se centra en cuestiones de diseño y urbanismo como cloacas, fortificaciones y muros, y peligrosos del entorno, como sumideros, plagas e incluso contaminación arcana. El grueso del resto del capítulo examina varios tipos de barrio habituales en la mayoría de entornos urbanos. Se trata de un capítulo fundamentalmente orientado al Dungeon Master, pero los jugadores podrían encontrarlo útil también.

Capítulo 2: el aventurero urbano nos acerca al proceso de diseño de quienes protagonizarán nuestra historia: los personajes jugadores. El capítulo ofrece las herramientas para construir personajes adecuados para una ciudad, incluyendo dotes, habilidades y conjuros enfocados a lo urbano. El capítulo se completa con una discusión concienzuda acerca de la adquisición y mantenimiento de contactos. Evidentemente, la mayor parte del material de esta sección está dirigida a los jugadores.

Capítulo 3: política y poder versa, como es de suponer, sobre el gobierno de la ciudad, política y organizaciones de diversos tipos. Examina los diferentes tipos de gobierno y cómo estos gobiernos afectan a la vida en la ciudad, así como qué tipo de responsabilidades y deberes acarrea cada uno. También se describen con detalle las casas nobles, gremios y organizaciones de diversa catadura, cada una de ellas acompañada de una nueva clase de prestigio diseñada para personificar la naturaleza de cada grupo. El material de este capítulo resultará útil tanto a los jugadores como al Dungeon Master.

Capítulo 4: acontecimientos y encuentros presenta ejemplos de varios antagonistas y PNJs con quienes los personajes podrían algún día tener que negociar o combatir en las calles de tu ciudad. Los arquetipos clásicos se presentan en diferentes versiones para ofrecer buenos contactos, o buenos desafíos, a PJs de cualquier nivel, e incluyen figuras como la de la guardia de la ciudad, el matón, el noble, el artesano o una muchedumbre enfurecida. El capítulo queda completado por un puñado de nuevos monstruos, hechos a medida para una campaña urbana. Se trata de un capítulo destinado únicamente al Dungeon Master.

Capítulo 5: jugando en la ciudad se centra en ofrecer consejo al DM sobre cómo arbitrar una campaña urbana. Se discute la importancia de la historia de la ciudad, y cómo la historia afecta sucesos recientes, lo que desemboca en un análisis de la ciudad como escenario para la aventura, incluyendo trucos prácticos sobre la exploración de dungeons y maneras de conservar el entorno "vivo" mediante PNJs y gestión de las diferentes localizaciones. El capítulo finaliza con un repaso del crimen en la ciudad, y su castigo. La mayor parte de esta sección está destinada al Dungeon Master.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Entornos urbanos utiliza información de los tres libros básicos: el *Manual del jugador* (Mj), la *Guía del Dungeon Master* (GDM) y el *Manual de monstruos* (Mm). En el libro también encontrarás referencias a otros suplementos como la *Guía del Dungeon Master II*, *Arcanos desenterrados* y *Heroes of Horror* (NdT, inédito en castellano). Estos títulos son suplementos excelentes para organizar una campaña urbana, pero no resultan imprescindibles para sacar todo el provecho a Entornos urbanos.

Ilustración de D. Brycham

Lo primero que ha de tener en cuenta un DM que prepare una campaña urbana es en qué consiste realmente una ciudad. Las ciudades son diferentes de otras comunidades en muchos aspectos, siendo el más importante su gran población. Las cifras que encontrarás en la tabla 5–2 de la *Guía del Dungeon Master* representan poblaciones medias, y pueden variar dependiendo de la campaña. Si decides variar las cifras, debes conservar los tamaños relativos de las diferentes comunidades. Por ejemplo, si tu mundo tiene una población que duplica a la de un mundo estándar de fantasía, simplemente multiplica por 2 las cifras de la tabla. En ese caso, un caserío podría albergar a hasta 160 adultos, y una ciudad grande tendría 50.000 habitantes.

La "personalidad" de una ciudad también es un rasgo distintivo. Al contrario que comunidades de menor tamaño, que tienden a asemejarse a sus alrededores, una auténtica ciudad tiene su propio carácter, desarrollado por sus habitantes, las ideas de éstos y los acontecimientos que hayan dado forma a su historia. Esta personalidad se manifiesta en el aspecto físico de la ciudad, su distribución y arquitectura. Un centro urbano planificado desde sus orígenes mediante un urbanismo tradicional basado en la rejilla tendrá un aspecto muy diferente a otro que se haya desarrollado de forma orgánica a lo largo de los años. La mayoría de las ciudades están divididas en barrios cuyo carácter y distribución refuerzan la personalidad del conjunto. Una ciudad con varios barrios mercantiles, por ejemplo, estará claramente orientada hacia el comercio, mientras que una con un barrio de las embajadas será posiblemente una capital u otro centro urbano políticamente activo.

Un análisis completo de los diferentes tipos de barrio, junto a sus características principales, comienza en la página 34.

ALINEAMIENTO

Un aspecto fundamental de todo centro urbano es la catadura ética y moral de sus habitantes. El alineamiento del centro de poder de una comunidad (*Guía del Dungeon Master* pág. 138) es, por supuesto, importante, pero la actitud general de sus habitantes, lo que se conoce como alineamiento de la comunidad, es independiente del alineamiento de su líder o grupo de líderes. El alineamiento de comunidad de una ciudad cualquiera no depende únicamente de la predisposición de sus líderes, sino también de la historia de la región, los aspectos culturales indígenas, e incluso de la geografía local. Los individuos específicos tendrán sus propios alineamientos, pero el alineamiento de comunidad representa el posicionamiento cultural general de la ciudad.

En la mayoría de los escenarios fantásticos, el alineamiento de comunidad por defecto es legal, en

representación del consenso a la hora de acatar las leyes y tradiciones locales. A menudo una ciudad no se inclina por el bien ni por el mal, algo típico de los humanos en general. Una campaña típica también presupone que los humanos son la raza dominante. Las ciudades fundadas o dominadas por razas no humanas podrían tener actitudes muy diferente que reflejasen el alineamiento racial típico (por ejemplo, caótico bueno para los elfos o legal bueno para los enanos).

Consulta la tabla de más abajo cuando estés determinando al azar el alineamiento de comunidad de un centro urbano de tamaño considerable (en general, cualquier comunidad mayor que un pueblo pequeño).

Alineamiento de comunidad

d%	Alineamiento
01–20	Legal bueno
21–28	Neutral bueno
29–36	Caótico bueno
37–61	Legal neutral
62–67	Neutral
68–69	Caótico neutral
70–89	Legal maligno
90–95	Neutral maligno
96–100	Caótico maligno

Tipos de ciudades

Las siguientes ciudades de ejemplo tienen un doble propósito. Cada una tiene un nombre y un detalle demográfico que permite utilizarlas tal cual en casi cualquier campaña. Una ciudad de ejemplo puede formar la base para aventuras urbanas a largo plazo, o ser simplemente una breve parada para los PJs de camino a otro punto de destino.

Estos ejemplos también sirven como modelos, de modo semejante a los materiales de terreno de anteriores libros de entornos. Cada uno de ellos manifiesta las características principales correspondientes a su función, ya sea esta militar, comercial o política. Puedes simplemente reemplazar los nombres y detalles con los tuyos propios, o construir ciudades propias siguiendo patrones similares a los que a continuación se presentan.

MURONEGRO (CIUDAD MILITAR)

Ciudad grande: inusual (tribunal militar); AL LB; límite de 40.000 po; activos 42.554.000 po; población 21.277; integrada (45% humanos, 40% enanos, 7% medianos, 5% gnomos, 3% otros).

Muronegro se yergue sobre una gran meseta, lo que le proporciona una vista dominante sobre todo el terreno circundante. Es uno de los más importantes enclaves militares del reino de Kaddas (ver Kaddastrei en la pág. 18). La ciudad fue construida en el emplazamiento de un simple pueblo, llamado Pozonegro por sus oscuras aguas. Cuando Kaddas escogió erigir aquí una fortificación militar el nombre cambió a Muronegro, un título que confunde a los extranjeros, ya que las imponentes defensas de la ciudad no tienen un color particularmente oscuro. Muronegro tiene un pequeño bazar comercial, pero su propósito principal es la vigilancia contra fuerzas monstruosas invasoras.

La gran ciudad tiene a un noble en el poder (actualmente se trata de un duque con lazos de sangre con el rey de Kaddas) pero su papel es básicamente ceremonial. El verdadero poder recae en un tribunal castrense presidido por el general de mayor rango y experiencia del ejército de Muronegro. La ciudad funciona totalmente bajo la ley marcial, y los soldados actúan como policías y protectores.

ARQUITECTURA

Las edificaciones de Muronegro priorizan la función sobre la forma. Los edificios de esta ciudad militar están hechos principalmente de piedra, y las pocas estructuras de madera no son nunca edificios importantes o parte de rutas tácticamente significativas. Los tejados de la mayoría de los edificios (e incluso de las casas de viviendas) son planos para poder ser utilizados como plataformas para arqueros e incluso, en el caso de los edificios más grandes, bases para grandes armas de proyectiles. La mayoría de los tejados están más o menos almenados, para proporcionar algo de cobertura a los soldados de la ciudad que disparen contra los invasores. Los edificios tienen ventanas estrechas, para disparar

¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

Cuando el posicionamiento ético o moral de una comunidad difiere significativamente durante largo tiempo del de su centro de poder, la ciudad se encamina hacia una revolución.

En términos de juego, la sensación de descontento depende de cuánto se diferencien los alineamientos de la comunidad y del centro de poder. Si la diferencia es de uno o más pasos en ambos ejes, ético y moral, la ciudad sufrirá un grave riesgo de levantamiento. Un ejemplo sería el de un centro político neutral maligno en una comunidad legal neutral. Una ciudad también es potencialmente inestable si uno de los elementos del alineamiento difiere en dos pasos entre el centro de poder y la población general. Por ejemplo, una población cuyo alineamiento de comunidad fuese caótico bueno toleraría un centro de poder legal bueno sólo durante un tiempo, reprimida bajo sus restricciones a pesar de compartir el mismo posicionamiento moral.

Estas no son reglas de aplicación directa, sino herramientas que te permitirán crear arcos narrativos que incluyan una posible revuelta. La naturaleza de las tensiones sociales depende de cuánto difieran la población y sus líderes. Si los ciudadanos son gentes bienintencionadas, cumplidoras de la ley, pero se encuentran bajo el yugo de un tirano despiadado, sin duda tratarán primero de eliminar al gobernante sin destruir los fundamentos de su sistema de gobierno. Y, en el caso contrario, una población fuertemente autosuficiente gobernada por un grupo de fanáticos morales podría muy bien destruir el régimen de gobierno de arriba a abajo.

mejor a través de ellas sin quedar expuesto, y pesadas puertas construidas para resistir impactos de ariete.

Varios edificios albergan reservas secretas de armas. Los ciudadanos saben a dónde acudir para armarse si son atacados, pero los invasores sudarán la gota gorda para encontrar estos almacenes. En algunos barrios, los edificios y casas que hacen esquina disponen de grandes montones de escombros y piedras en tejados y callejones, y algunas estructuras cuentan con muros exteriores adicionales fáciles de derribar. Estos escombros están listos para ser arrojados en cualquier momento, y llenarían las calles de obstáculos para los atacantes.

Como es de esperar, Muronegro no puede presumir de una gran variedad de estilos visuales, incluso a pesar de su tamaño. Esto no significa que sus ciudadanos no hagan sus esfuerzos estéticos. Las clases altas practican lo que podría definirse como "chic militar". Las casas privadas están construidas para tener el aspecto de fortificaciones, en ocasiones a un nivel innecesario. Los propietarios acaudalados prefieren decorar en tonos oscuros, y algunos toques de color en forma de banderolas o emblemas.

Incluso en los barrios donde los extranjeros son relativamente comunes, los estilos de otras naciones están prácticamente ausentes. Son muchos los que, sintiendo el peso de tantos ojos siempre vigilantes, prefieren la discreción a llamar la atención.

DISTRIBUCIÓN

Las ciudades militares habitualmente cuentan con grandes avenidas como vías principales, pero las calles laterales son muy estrechas. Esta distribución es una combinación perfecta de capacidad0es ofensivas y defensivas. Las calles anchas permiten el movimiento rápido de tropas y caballería. Las calles y callejones estrechos son lugares perfectos para tender emboscadas, desde las cuales los defensores pueden realizar ataques de guerrilla e inmediatamente retirarse a sus saeteras, inalcanzables para el enemigo.

Algunas ciudades militares utilizadas como guarnición tienen una estructura de rejilla circular simple. Esta distribución permite desplazar tropas rápidamente hacia las puertas de la ciudad. Otras, como Muronegro, están más centradas en la defensa. Las calles de la ciudad forman una enrevesada red de calles y callejuelas que giran o incluso terminan sin salida

INTERLUDIO: LA ESFORZADA INVESTIGACIÓN

Algunos PJs se plantean a veces preguntas esotéricas que no pueden resolver por sí solos: "¿Cuál es la solución del acertijo del dragón?" "¿Cómo se abren las puertas místicas de Shurengaul?" "¿Cuál es el punto flaco del demonio que casi nos mata?" En resumen: tienen que investigar. Afortunadamente, la ciudad dispone de numerosas fuentes de información, desde los escritorios de arrugados sabios a los estanques de escudriñamiento de los sumos sacerdotes o las bibliotecas de sus colegas magos.

En términos de juego, los PJs deberán encontrar a un PNJ erudito que esté dispuesto a realizar una prueba de Saber para ellos. Realizar tal esfuerzo de investigación es un proceso de dos pasos. Primero, los PJs deberán encontrar a alguien con la habilidad de Saber apropiada (a menudo a través de una prueba de Reunir información, dando con sabios más capaces cuanto más alto sea el resultado). A continuación deberán pagar lo que el sabio les pida.

Haz una prueba de Saber con el sabio tan pronto como los PJs le hagan la pregunta correspondiente. Si la prueba no tiene éxito, el sabio les explicará que dar con la respuesta requerirá una investigación más a fondo (consultar con colegas, rebuscar en la biblioteca, etc) y planteará cuánto tiempo y dinero necesitará para ello. Dicha investigación se traduce en un bonificador de circunstancia: un día de investigación y consulta proporciona un bonificador de circunstancia de +2, una semana uno de +4 y un mes uno de +8. Los eruditos cobran por día, de modo que tratar de obtener un bonificador de circunstancia elevado se hace cada vez más caro.

Para dar con el sabio apropiado, consulta la siguiente tabla. Cuanto mayor sea el resultado de la prueba de Reunir información, más eruditos con la habilidad de Saber que se necesite podrán los PJs localizar (los sabios de ejemplo están descritos después de la tabla).

Buscando un sabio

Habilidad Saber	CD Reunir Información	Sabios
Arcano	10	Orlana la maga
	15	El anterior más Antragaus Sorlomón, Janadi el Delirante, Hiro Saru, Jenishi el Versado, Rasputek Caminamundos
	20	Los anteriores más Banshastra la Tejedora
Arquitectura e ingeniería	10	Durnek Azotarrocas Clyranna Jannau
	15	Los anteriores más el maestro Orvidius
	20	Los anteriores más Janadi el Delirante
Dungeons	10	Gori Kau el Pálido
	15	El anterior más Clyrrana Jannau
	20	Los anteriores más Jrun Pasorrecio
Geografía	10	Karkalo el maestro cartógrafo, Plauto de Pluma, Rena Dobletrenza
	15	Los anteriores más el capitán Devorn
	20	Los anteriores más Trina Suspiro
Historia	10	Rena Dobletrenza
	15	El anterior más Yarush el Joven, Trina Suspiro, barón Brannak
	20	Los anteriores más Hiro Saru
Local	10	Montago el "Tirón", maestro Orvidius, barón Brannak
	15	Los anteriores más Anadra la escriba, Gradaún el herbalista
	20	Los anteriores más Augusto Meridichi
Naturaleza	10	Bansón Verdrum, Capitán Devorn, discípula Nala
	15	Los anteriores más Laarai, druida de las piedras
	20	Los anteriores más Gradaún el herbalista
Nobleza	10	Castellano Firripal, Trina Suspiro, Augusto Meridichi
	15	Los anteriores más Jenishi el Versado, Yarush el Joven
	20	Los anteriores más el barón Barrak
Los planos	10	Zaruthek el Loco
	15	El anterior más Franto Elgenne, Banshastra la Tejedora
	20	Los anteriores más Rasputek Caminamundos
Religión	10	Discípula Nala, Anadra la escriba Banshastra la Tejedora
	15	Los anteriores más Plauto de Pluma, Jrun Pasorrecio
	20	Los anteriores más Sagaz Chandra

SABIOS DE EJEMPLO

Eres libre de renombrar o modificar de cualquier otro modo los siguientes ejemplos para que se adecuen a tu campaña.

Anadra la escriba: Saber (local) +20, Saber (religión) +15. Responsable de registrar la historia diaria de uno de los templos de la ciudad. Cobra 150 po por una consulta básica, más 75 po por día de investigación.

Antragaus Sorlomón: Saber (arcano) +20. Bibliotecario jefe de la escuela de magos. Cobra 300 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Augusto Meridichi: Saber (local) +25, Saber (nobleza) +15. Organizador de los pregoneros de la ciudad. Cobra 300 po por una consulta básica, más 150 po por día de investigación.

sin ningún motivo aparente, y algunas calles no conservan el mismo nombre durante toda su extensión. Los locales saben cómo ir de un sitio a otro, pero para los intrusos esta caótica distribución constituye una defensa tan efectiva como una muralla. Alguien que permaneciera junto a las puertas de la ciudad podría ver la fortaleza de Muronegro, el centro administrativo de la ciudad, pero sería incapaz de llegar hasta allí.

Incluso antes de llegar a las puertas de la ciudadela, los enemigos deberían abrirse camino a través de dos anillos concéntricos de fortificaciones defensivas: una muralla exterior compuesta y una muralla interior de piedra, con un foso lleno de estacas entre ambas.

Leyenda del mapa de Muronegro

Las localizaciones marcadas del mapa de Muronegro indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios.

1. Muralla defensiva

Banshastra la Tejedora: Saber (arcano) +25, Saber (los Planos) +20, Saber (religión) +15. Una poderosa señora del conocimiento que habita en su propia torre. Cobra 500 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Bansón Verdrum: Saber (Naturaleza) +15. Los granjeros a menudo pagan por sus predicciones del tiempo. Cobra 4 po por una consulta básica, más 50 po por día de investigación.

Barón Brannak: Saber (nobleza) +25, Saber (historia) +20, Saber (local) +15. Como noble, el barón está obsesionado con la genealogía. Cobra 500 po por una consulta básica, más 225 po por día de investigación.

Capitán Devorn: Saber (geografía) +20, Saber (Naturaleza) +15. Lobo de mar famoso por sus largos viajes de exploración. Cobra 150 po por una consulta básica, más 75 po por día de investigación.

Castellano Firripal: Saber (nobleza) +15. Visir de la corte conocido por sus conocimientos de etiqueta. Cobra 4 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Clyrrana Jannau: Saber (dungeons) +20, Saber (arquitectura e ingeniería) +15. Diseñador del sistema de de cloacas de la ciudad. Cobra 250 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Discípula Nala: Saber (religión) +15, Saber (Naturaleza) +10. Pasó años como misionera antes de centrar su vida en el estudio académico. Cobra 5 po por una consulta básica, más 50 po por día de investigación.

Durnek Azotarrocas: Saber (arquitectura e ingeniería) +15. Minero enano de gran reputación. Cobra 3 po por una consulta básica, más 50 po por día de investigación.

Franto Elgenne: Saber (los Planos) +20. Académico famoso por su rebuscado e ininteligible vocabulario. Cobra 400 po por una consulta básica, más 150 po por día de investigación.

Gori Kau el Pálido: Saber (dungeons) +15. Opera desde una tienda sencilla en un barrio de clase media. Cobra 4 po por una consulta básica, más 50 po por día de investigación.

Gradaún el herbalista: Saber (Naturaleza) +25, Saber (local) +20. Tiene una tienda de remedios naturales frecuentada por los ricos de la ciudad. Cobra 450 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Hiro Saru: Saber (historia) +25, Saber (arcano) +20. señor del conocimiento de lejanos tiempos que pasó cientos de años petrificado en el cubil de un gorgón. Cobra 500 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Janadi el Delirante: Saber (arquitectura e ingeniería) +25, Saber (arcano) +20. Inventor propenso a bruscos arrebatos sobre temas al azar. Cobra 400 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Jenishi el Versado: Saber (nobleza) +20, Saber (arcano) +15. Poderoso hechicero especializado en el efecto del linaje sobre las aptitudes para la magia. Cobra 400 po por una consulta básica, más 125 po por día de investigación.

Jrun Pasorrecio: Saber (dungeons) +25, Saber (religión) +20. Clérigo gnomo que una vez fue un reputado aventurero. Cobra 450 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Karkalo el maestro cartógrafo: Saber (geografía) +15. Antiguo empleado de los gobernantes de la ciudad, dimitió hace poco para instalar su propio negocio. Cobra 2 po por una consulta básica, más 30 po por día de investigación.

Laarai, duida de las piedras: Saber (Naturaleza) +20. Pasa la mitad del tiempo en la ciudad, la otra en los bosques cercanos. Cobra 250 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Maestro Orvidius: Saber (arquitectura e ingeniería) +20, Saber (local) +15. Consultor habitual del ejército sobre defensas de la ciudad. Cobra 200 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Montago el "Tirón": Saber (local) +15. Elegante pícaro con contactos en los gremios de ladrones de la ciudad. Cobra 2 po por una consulta básica, más 30 po por día de investigación.

Orlana la Maga: Saber (arcano) +15. Gruñona habitante de los barrios de clase baja. Cobra 5 po por una consulta básica, más 50 po por día de investigación.

Plauto de Pluma: Saber (religión) +20, Saber (geografía) +15. Conocido por sus transcripciones y traslaciones de textos religiosos. Cobra 300 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Rasputek Caminamundos: Saber (los Planos) +25, Saber (arcano) +20. Archimago que ha visto muchos de los planos Exteriores. Cobra 750 po por una consulta básica, más 300 po por día de investigación.

Rena Dobletrenza: Saber (historia) +15, Saber (geografía) +10. Mediana que ha viajado mucho en sus días jóvenes. Cobra 4 po por una consulta básica, más 80 po por día de investigación.

Sagaz Chandra: Saber (religión) +25. Consejero sobre cuestiones de fe de varias religiones diferentes. Cobra 500 po por una consulta básica, más 200 po por día de investigación.

Trina Suspiro: Saber (geografía) +25, Saber (historia) +20, Saber (nobleza) +15. Regenta una tienda de libros como negocio secundario y colecciona manuscritos raros. Cobra 300 po por una consulta básica, más 150 po por día de investigación.

Yarush el Joven: Saber (historia) +20, Saber (nobleza) +15. Historiador oficial de la corte que ofrece consultoría independiente como pluriempleo. Cobra 300 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

Zaruthek el Loco: Saber (los Planos) +15. Una vez fue un poderoso mago, pero ahora sólo es el cascarón de un hombre, lleno de paranoia, y una pequeña parte de su antiguo poder. Cobra 10 po por una consulta básica, más 100 po por día de investigación.

2. Fortaleza
3. Barrio municipal
4. Barrio de embajadas
5. Tiendas de calidad
6. Barrio de magos
7. Villas nobles
8. Barrio residencial acomodado
9. Barrio residencial medio
10. Guarnición
11. Barrio de sedes gremiales
12. Mercados
13. Barrio de templos
14. Barrio de caravanas
15. Barrio de posadas y tabernas
16. Barrio de luces rojas
17. Chabolas
18. Arrabales y casas de vecindad
19. Barrio de almacenes

PERSONALIDAD

La gente con frecuencia supone que los habitantes de Muronegro son severos y austeros, apesadumbrados por la vida marcial. Esto es cierto, pero sólo hasta cierto punto. El servicio militar es obligatorio, pero sólo por unos pocos años. Los ciudadanos se toman en serio sus obligaciones y entrenan duro, dispuestos a defender Muronegro y Kaddas ante cualquier invasor.

En cualquier otro aspecto, las gentes de Muronegro son alegres y joviales, y se muestran hospitalarias con los viajeros que han demostrado ser de confianza. Acuden al bazar para comprar productos extranjeros, se deleitan con las travesuras de los artistas ambulantes y disfrutan de la camaradería de una noche con los amigos en la taberna.

El delito en Muronegro es habitual, pero se compone fundamentalmente de faltas y delitos leves que se castigan con multas o cortas estancias en prisión. El crimen violento, poco habitual, es castigado con severidad, casi siempre mediante la ejecución o el exilio.

CUATROVIENTOS (ENCLAVE COMERCIAL)

Ciudad grande: convencional; AL LN; límite de 60.000 po; activos 56.040.000 po; población 18.680; mixta (80% humanos, 8% medianos, 4% gnomos, 3% enanos, 2% elfos, 1% semielfos, 1% semiorcos, 1% otros).

Cuatrovientos se encuentra en la encrucijada de dos vías principales que permiten el viaje y el comercio entre cuatro grandes naciones. La ciudad existe para el comercio, y ha crecido hasta su actual tamaño siendo literalmente el centro de su región económica. La ciudad funciona bajo un gobierno tradicional de aristócratas, apoyado por los cuatro reinos colindantes, estando los cuatro muy satisfechos de ver nobles al mando de un enclave mercantil de tal importancia.

Cuatrovientos tiene un límite de po mayor que otras ciudades de su mismo tamaño debido al flujo continuo de viajeros y caravanas de comercio que llegan de todo el mundo. Es frecuente que albergue a más de 8.000 viajeros, aparte de su población. Tanto el límite de gasto incrementado como la gran población flotante son características de las grandes ciudades comerciales.

ARQUITECTURA

Las principales estructuras de Cuatrovientos son grandes e impresionantes, aunque carentes de un estilo común unificador. Los arquitectos de la ciudad se debaten entre impresionar a los mercaderes y dignatarios de países lejanos, y evitar una tendencia concreta hacia una única cultura. El resultado son grandes edificios públicos que aspiran a una grandiosidad que en realidad no alcanzan, pues transmiten un aire pomposo sin ninguna majestuosidad real. Se diría que están basados únicamente en descripciones de otras estructuras que, en realidad, nadie de la ciudad ha llegado a ver.

Los edificios menos importantes, como tiendas pequeñas y las casas privadas de los ciudadanos menos destacados, son bastante simples y construidas de madera barata. La mayoría son sencillas, sin adornos, aunque algunas están decoradas de forma chillona en un tenue intento por parecer más importantes de lo que en realidad son.

DISTRIBUCIÓN

Cuatrovientos está rodeada por una única muralla defensiva de 20' de alto y 10' de grosor. La muralla es lo suficientemente ancha como para que los guardias puedan patrullarla y lo suficientemente fuerte como para resistir al menos un breve asedio (dureza 8, 450 pg, CD romper 55). Sin embargo, un enclave comercial no puede permitirse obstaculizar el acceso, y la ciudad nunca ha tenido que defenderse de invasores. Así, grandes puertas atraviesan la muralla en numerosos puntos, incluyendo en cada uno de los cuatro caminos principales. Aunque suelen permanecer abiertas día y noche, las puertas son sólidas y defendibles, al estar construidas de madera pesada (dureza 5, 20 pg, CD romper 23). Cada puerta está vigilada por una pareja de guardias de la ciudad (guerreros humanos de 5.º nivel).

El gobierno de la ciudad no escatima en gastos de mantenimiento de los caminos, incluso a costa de reducir costes en otros servicios. Las calles adoquinadas están hechas para acomodar pies, pezuñas y ruedas. Las calles principales son anormalmente anchas, permitiendo el paso de los carros más grandes. Las intersecciones tienen los nombres de las calles claramente señalados, y la mayoría de las vías públicas están iluminadas durante la noche, bien mediante linternas, bien, en los barrios más acomodados, efectos de *llama continua*. La disposición de las calles pequeñas es la de una rejilla simple, de modo que los visitantes pueden orientarse fácilmente. Las calles aún más pequeñas y los callejones permanecen ocultos tras los edificios, de modo que los comerciantes no sean importunados por basura o mendigos.

Cuatrovientos

Leyenda del mapa de Cuatrovientos

Las localizaciones marcadas del mapa de Cuatrovientos indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios. Las murallas y puertas de la ciudad están descritas en la anterior sección 'Distribución'.

1. Muralla defensiva
2. Puerta de la ciudad
3. Barrio municipal/Casa señorial
4. Barrio de embajadas
5. Tiendas de calidad
6. Barrio de magos
7. Villas nobles
8. Barrio residencial acomodado
9. Barrio residencial medio
10. Guarnición
11. Barrio de sedes gremiales
12. Mercados
13. Barrio de templos
14. Barrio de caravanas
15. Barrio de posadas y tabernas
16. Barrio de luces rojas
17. Chabolas
18. Arrabales y casas de vecindad
19. Barrio de almacenes

PERSONALIDAD

Irónicamente, los intentos de Cuatrovientos por permanecer culturalmente neutral han generado una personalidad única. Los estilos y modas de reinos cercanos y lejanas tierras se mezclan en un carnaval de colores, escandaloso para el visitante pero considerado el colmo del buen gusto por los habitantes de la ciudad. También se mezclan comidas, músicas, juegos y lenguas de todo el mundo: Cuatrovientos tiene un acento y aroma propios.

Las gentes de Cuatrovientos tienen una idea exagerada de su importancia para la región, pero tratan de esconder tal actitud frente a los viajeros. Los ciudadanos se consideran cosmopolitas, y declaran su tolerancia con los demás, aunque en realidad tengan actitudes bastante provincianas. Se burlan de las opiniones con las que no están familiarizados y a menudo también del modo de vestir o del comportamiento de los extranjeros, aunque sólo a sus espaldas, pues desean que el visitante se sienta a gusto y, por tanto, esté dispuesto a gastarse un buen dinero en la ciudad. Esta fachada se manifiesta como una frágil cortesía, una pseudosimpatía que no pasa desapercibida para el visitante. Los mercaderes acuden en tropel a Cuatrovientos para comerciar, o al menos hacen allí parada durante sus viajes a otros mercados, pero son pocos los que se quedan mucho tiempo.

Para conseguir que los comerciantes se sientan seguros y a salvo, el gobierno de la ciudad hace todo un espectáculo de lo rígidamente que hace cumplir la ley. En realidad, Cuatrovientos tiene unas tasas de criminalidad excepcionalmente altas, pero mientras los malhechores se limiten a pequeños hurtos y a otros robos menores, los guardias les darán manga ancha en nombre de la preservación de la paz. Pero si un mercader resulta herido o muerto, la Guardia recorrerá Cuatrovientos de arriba a abajo hasta encontrar al criminal.

PUERTODRAGÓN (CIUDAD PORTUARIA)

Ciudad grande: convencional/monstruoso; AL LN; límite de 40.000 po; activos 26.216.000 po; población 13.108; mixta (82% humanos, 6% medianos, 4% gnomos, 2% enanos, 1% elfos, 1% semielfos, 1% semiorcos, 3% otros).

Así llamada por el gran dragón tortuga que una vez habitó la bahía, Puertodragón ha crecido desde ser un pequeño pueblo con un único embarcadero a convertirse en uno de los puertos más importantes de su costa. Tiene un tráfico constante desde y hacia sus muchos muelles. Sin embargo, Puertodragón no obtiene tantos beneficios de sus actividades mercantiles como Cuatrovientos: está diseñada para facilitar el tránsito de mercancías, no para fomentar el negocio local.

Puertodragon está oficialmente regida por un consejo de gobernantes que cooperan en secreto con una tribu de sajuaguines que habitan en las profundidades de la bahía. El consejo paga un tributo a la tribu con parte de los beneficios de la ciudad, y consulta a los sajuaguines antes de realizar expansiones o cambios políticos. A cambio, los sajuaguines no atacan Puertodragon. También evitan que los barcos puedan salir a la mar sin haber pagado las tarifas de embarcadero, protegen a la comunidad de ataques de piratas, y dificultan el desarrollo de puertos rivales cercanos.

ARQUITECTURA

Puertodragón está construida para resultar funcional. La mayoría de sus edificios son achaparrados y cuadrados, aunque algunos disponen de tejados inclinados para protegerse de las tormentas marinas. La mayoría de las estructuras de la ciudad son de madera; la piedra es, sencillamente, muy cara y complicada de traer en grandes cantidades. Únicamente cerca de los muelles principales, y a lo largo de las vías más importantes puede encontrarse un cierto empeño por embellecer la ciudad, e incluso dichos esfuerzos tienen más de limpieza y blanqueamiento que de construcción elegante.

Puertodragón, al igual que otras ciudades portuarias, ha desarrollado un batiburrillo cultural como un efecto secundario de su función, y no como un efecto buscado como ocurría en Cuatrovientos. A lo largo de los muelles los tenderos, tanto nativos como extranjeros, han montado sus negocios en base a sus propias preferencias o para atraer a cierta clientela. Bares hogareños se alzan frente a restaurantes exóticos, y tiendas de sastres elfos junto a forjas de herreros gnomos.

DISTRIBUCIÓN

Varios caminos pavimentados discurren por Puertodragón, desde los muelles de un extremo hasta los caminos principales que salen de la ciudad por el otro.

Puertodragón
N
O
E
S
100
0 250 500
1000
2000
5000
1 milla

Estas vías son anchas y están razonablemente bien conservadas. Dirigen a los viajeros hacia los embarcaderos y malecones centrales, que se encuentran en buen estado y están rodeados de edificios razonablemente limpios.

El aspecto limpio y ordenado de estas calles centrales no tiene nada que ver con el aspecto del resto de la ciudad. Las calles y callejones alejados de las vías principales son estrechos y sucios, con numerosos adoquines sueltos o rotos, o incluso sin pavimentar en absoluto. Además, muchas calles tienen giros al azar y forman un verdadero nudo de callejuelas sin señalizar. Lejos de los muelles centrales, los embarcaderos y sus caminos de acceso están deteriorados y sucios, al igual que los edificios centrales. Los visitantes de Puertodragón harían bien en no alejarse de las partes céntricas de la ciudad. Aquellos incautos, o que no pueden permitirse el alojamiento en las zonas más caras, tendrán mucho tiempo, al caminar por sus calles para observar las dos caras de la ciudad portuaria.

Leyenda del mapa de Puertodragón

Las localizaciones marcadas del mapa de Puertodragón indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios.

1. Barrio municipal
2. Tiendas de calidad
3. Barrio residencial acomodado
4. Barrio residencial medio
5. Barrio enano
6. Guarnición
7. Barrio gnomo
8. Barrio de sedes gremiales
9. Mercados
10. Barrio de templos
11. Barrio de caravanas
12. Muelles de pescadores/Puerto
13. Barrio de posadas y tabernas
14. Barrio de luces rojas
15. Chabolas
16. Barrio de esclavos
17. Arrabales y casas de vecindad
18. Barrio de curtidores
19. Barrio de almacenes

PERSONALIDAD

Puertodragón es una gran ciudad, no un sucio pueblucho lleno de piratas propio de un cliché de fantasía. Pese a ello, podría decirse que da esa imagen en ciertos aspectos. El gobierno de la ciudad fomenta el buen trato con los extranjeros, y los mercaderes de Puertodragón acogen con agrado el comercio exterior, pero gran parte de los habitantes se muestran hoscos y groseros. Esta actitud forma parte del trato habitual con marineros; en parte se trata de una adhesión a las costumbres locales frente a ideas nuevas, en parte es consecuencia del resentimiento hacia la riqueza de ciudades más importantes. A pesar del peso de la ciudad en el comercio local, las mayoría de sus habitantes no viven tan bien como sus semejantes de otros centros comerciales como Cuatrovientos, ciudad que anima activamente a sus ciudadanos a emprender negocios.

Como la mayoría de las ciudades portuarias, Puertodragón tiene una tasa de crimen bastante elevada. La guardia de la ciudad conserva la paz en las vías principales y los muelles centrales, dispersando las bandas de delincuentes que se hacen demasiado numerosas, evitando que el crimen se extiende a los barrios más acomodados, y asegurando el confort y la seguridad de los capitanes de navío y líderes de caravanas. En los callejones traseros, sin embargo, los extranjeros se juegan la vida, o al menos sus monederos. Muchos ciudadanos de Puertodragón están orgullosos de la reputación criminal de la ciudad, que consideran prueba de su dureza.

SUTULAK (CIUDAD ESCLAVISTA)

Ciudad pequeña: inusual AL NE; límite de 25.000 po; activos 13.101.250 po; población 10.481; mixta (65% humanos, 25 trasgoides, 8% semiorcos, 2% otros).

Sutulak fue una vez un simple punto de encuentro entre tierras orcas y humanas donde los miembros menos escrupulosos de ambas comunidades podían comerciar con bienes robados, ganado y, en ocasiones, prisioneros. Sólo después de que se extendieran rumores y comenzasen a llegar nobles corruptos de todas partes en busca de mano de obra esclava, empezaron los habitantes locales a comprender el potencial de su situación. Sutulak creció hasta convertirse en un enclave funcional, aunque nada atractivo. Hoy en día, sus edificios son sólidos, sus calles son anchas, y sus muros son altos, pero su aspecto no resulta menos feo o miserable que antaño.

Sutulak está gobernada por un consejo formado por los ciudadanos más ricos, es decir, los esclavistas más poderosos. Una gran parte de la población consiste en esclavos y aquellos que los custodian, lo que dota a la ciudad de una atmósfera de miseria.

Sutulak tiene un límite de po mayor que la mayoría de ciudades de su tamaño debido al constante flujo de esclavistas. En cualquier momento puede albergar a más de 2.000 viajeros, tanto compradores como vendedores, que se suman a la población residente de la ciudad.

ARQUITECTURA

Como ocurre con muchos otros aspectos de la ciudad, la arquitectura de Sutulak está firmemente diferenciada en función de las líneas entre clases. Las casas de piedra y oficinas de los poderosos forman extraños híbridos de estilos opulentos y militares. Disponen de fuertes puertas, ventanas estrechas y grandes pórticos para protegerse de fuerzas rivales, intentos de asesinato, y del siempre presente riesgo de una revuelta. Aún así, pueden estar al mismo tiempo adornadas con suntuosas estatuas de llamativos colores, que proclaman la riqueza de su dueño.

La mayoría de las demás estructuras de la ciudad son sencillas, de madera, ya se trate de los hogares de los ciudadanos pobres, o de tabernas, tiendas y establos de esclavos. Los ciudadanos de Sutulak prefieren lo sencillo y barato a lo complicado y caro.

El gobierno de la ciudad dedica cierto esfuerzo a influir en las primeras impresiones de los visitantes. Aunque los clientes de Sutulak vienen simplemente a hacer negocios y no se dejan impresionar por las muestras de riqueza de la ciudad, sí que aprecian la eficiencia. Por ello, los edificios más grandes e importantes se concentran a lo largo de las avenidas principales, de modo que el visitante los vea antes que cualquier otra cosa.

DISTRIBUCIÓN

Sutulak, como muchas otras ciudades esclavistas, tiene el aspecto de un complejo militar en lo que a su distribución general se refiere. Las calles están casi todas sin pavimentar, salvo las pocas que conducen a los mercados de esclavos. Las avenidas principales son anchas, aunque no bien conservadas, para permitir el paso de las carretas cargadas de esclavos desde y hacia los mercados. Las calles más pequeñas son serpenteantes y enmarañadas, para dificultar la huída de cualquier esclavo que trate de escapar.

Hay soldados en todas las intersecciones principales, y los diferentes barrios de la ciudad disponen de muros que los separan unos de otros. Las puertas custodiadas constituyen otro

obstáculo más que tendría que superar un esclavo si tratase de escapar de la ciudad.

Una muralla de piedra circunvala la ciudad, pero es diferente a las otras. Dispone de estacas de madera y vidrio roto sobresaliendo de ambos lados de la muralla, y de rejas metálicas que protegen las dos caras de las pesadas puertas de madera. La muralla de Sutulak está diseñada para permitir la defensa tanto de un invasor externo como de una revuelta de esclavos desde el interior.

Leyenda del mapa de Sutulak

Las localizaciones marcadas del mapa de Sutulak indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios.

1. Muralla defensiva
2. Puerta de la ciudad
3. Barrio municipal/Casa señorial (combinados)
4. Barrio de embajadas
5. Tiendas de calidad
6. Barrio de magos
7. Villas nobles
8. Barrio residencial acomodado
9. Barrio residencial medio
10. Guarnición
11. Barrio de sedes gremiales
12. Mercados
13. Barrio de templos
14. Barrio de caravanas
15. Barrio de posadas y tabernas
16. Barrio de luces rojas
17. Chabolas
18. Arrabales y casas de vecindad
19. Barrio de almacenes
20. Barrio de esclavos

PERSONALIDAD

Sutulak es una ciudad abarrotada, sucia y miserable, y sus habitantes igual. La gran población de esclavos es desdichada, aunque transitoria, y la mayoría de los ciudadanos son pobres. Los artesanos y tenderos apoyan la única industria que prospera en la ciudad, fabricando y vendiendo mercancía apropiada para las necesidades de los tratantes de esclavos, como puedan ser herramientas, grilletes y ropas sencillas. Los mercaderes extranjeros no vienen aquí buscando otras mercancías salvo éstas y, por tanto, una tienda de muebles o ropa a medida, por ejemplo, prosperará únicamente hasta el punto que le permita la demanda local. El desfile continuo de nuevos esclavos, que gritan de dolor y desesperación, ha ensombrecido las almas de los habitantes de Sutulak, quienes se ocupan de sus quehaceres diarios pero no prestan gran atención a otros asuntos.

En el polo opuesto se encuentran los nuevos mercaderes de esclavos que tienen éxito y echan raíces en la ciudad. Construyen lujosas viviendas, visten vistosos ropajes de colores, y se hacen traer manjares y artículos de lujo desde otras ciudades. Como el resto de la población, también ellos están acostumbrados al sufrimiento, pero demuestran su nula compasión mediante la avaricia y la crueldad, en lugar de abandonarse al hastío general del resto.

Con este clima de pobreza y miseria es de esperar que el crimen prolifere en las calles de Sutulak. El gobierno trata con los delincuentes como es de imaginar: se los vende a los tratantes de esclavos.

KADDASTREI (CAPITAL)

Metrópolis: convencional/mágico; AL LN; límite de 100.000 po; activos 136.670.000 po; población 27.334; mixta (73% humanos, 6% enanos, 5% gnomos, 5% medianos, 4% elfos, 2% semielfos, 1% semiorcos, 4% otros).

Kaddastrei es la gran capital de Kaddas, el último vestigio de un antiguo imperio, todavía una nación rica y poderosa. Muchas capitales de estado siguen el modelo de ciudad militar o enclave comercial (descritos anteriormente) pero Kaddastrei es una ciudad que no fue edificada para otra cosa sino ser la capital de una nación.

Kaddastrei y Kaddas están en la actualidad gobernadas por el rey Rumeius IV. La monarquía de Kaddas es heredada por el hijo mayor según el sistema habitual de sucesión; al mismo tiempo, es costumbre que se le exija al mandatario que esté versado en magia y hechicería. Es por ello que el centro de poder de Kaddastrei es tanto mágico como convencional.

ARQUITECTURA

Los edificios oficiales de Kaddastrei son visiones grandiosas y espectaculares, con arcos curvados y altas agujas coronadas por llamativas banderolas. A pesar de estar hechas fundamentalmente de granito, estas estructuras cuentan con fachadas de mármol blanco. Los pisos inferiores tienen ventanas de vidrieras de colores, mientras que los pisos más elevados cuentan con aspilleras. El palacio en sí es tan grande como un pueblo pequeño. Contiene no sólo los aposentos reales y su lugar de trabajo, sino también la mayor parte de las oficinas gubernamentales de la ciudad, una guarnición militar al completo, y un laboratorio de magia que utilizan el rey Rumeius y el resto de magos reales.

Los edificios no gubernamentales, como tiendas y casa privadas, son también de mucha mejor construcción que la mayoría de ciudades. Los ciudadanos conservan sus propiedades limpias, y son muchos los que encalan sus casas. Incluso los hogares modestos disponen, la mayoría, de dos pisos, y algunos de ellos hasta cuatro y cinco. Como es frecuente en ciudades militares, la mayoría de los edificios de Kaddastrei tiene el techo plano. Servirían de base para los arqueros, de sufrir la ciudad una invasión, pero habitualmente son utilizados por los ciudadanos como plataformas elevadas privilegiadas desde las que contemplar el desfile del monarca y de otros nobles.

Kaddastrei
N
O
E
S
250 1000
0 500 2000 4000 10,000
1 milla

DISPOSICIÓN

Kaddastrei está rodeada por una muralla defensiva de capas que no tiene nada que envidiar a la de cualquier fortaleza militar. Con sus 32' de altura y 15' de grosor, tiene dureza 8, 1.170 pg y un CD contra romper de 70. Las puertas de la ciudad son más grandes y numerosas que las de la mayoría de ciudades, para facilitar la entrada de comitivas reales o de embajadores. Construidas de hierro (dureza 10, 60 pg, CD romper 28), cada una de las puertas permanece habitualmente abierta, pero vigilada por seis guardias reales (guerreros humanos de nivel 5.º). Una muralla secundaria, más pequeña, rodea el palacio, que se yergue sobre una pequeña colina. Dicha muralla tiene 10' de altura y 1' de grosor y está hecha de piedra (dureza 8, 180 pg, CD romper 40). Cada una de sus puertas de madera (dureza 5, 20 pg, CD romper 23) permanece normalmente vigilada por cuatro guardias reales.

Las calles principales de la ciudad forman una rejilla circular con el centro desplazado. Desde el palacio hasta las puertas de la ciudad discurren avenidas exageradamente anchas, como rayos de sol, y calles perpendiculares forman a su alrededor anillos concéntricos. Las calles más pequeñas y los callejones conectan las vías de mayor tamaño como una tela de araña. No hay mendigos en las calles principales, y los edificios que dan a ellas tienen todos las fachadas encaladas e impolutas. Estas avenidas adoquinadas reciben un mantenimiento escrupuloso. En muchos lugares hay arcos elevados que cruzan sobre las calles, lo que le da a toda la ciudad el aspecto de un enorme palacio. Las avenidas principales permanecen iluminadas por farolas con *llama continua*, y todas las calles están debidamente señalizadas, con guardias permanentes en las intersecciones más importantes.

Leyenda del mapa de Kaddastrei

Las localizaciones marcadas del mapa de Kaddastrei indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios. Las murallas y puertas de la ciudad están descritas en la anterior sección 'Distribución'.

1. Muralla defensiva principal
2. Puerta de la ciudad
3. Muralla defensiva secundaria
4. Puertas del castillo
5. Barrio municipal/Casa señorial
6. Barrio elfo
7. Barrio de embajadas
8. Tiendas de calidad
9. Castillo del señor
10. Barrio de magos
11. Villas nobles
12. Barrio del parque
13. Universidad
14. Barrio residencial acomodado
15. Barrio residencial medio
16. Barrio del coliseo/Estadio
17. Guarnición
18. Barrio gnomo
19. Barrio de sedes gremiales
20. Barrio mediano
21. Mercados
22. Barrio de templos
23. Barrio de caravanas
24. Barrio de posadas y tabernas
25. Necrópolis
26. Barrio de la prisión
27. Barrio de luces rojas
28. Chabolas
29. Barrio de esclavos
30. Arrabales y casas de vecindad
31. Barrio de curtidores
32. Barrio de teatros
33. Barrio de almacenes

PERSONALIDAD

Las gentes de Kaddastrei son conscientes de la importancia de su ciudad, y pueden resultar pomposos y arrogantes. Los visitantes a menudo los encuentran cansinos. En cualquier caso, la población es bastante cosmopolita. Los ciudadanos son tolerantes con otras razas, culturas y magias extrañas, a menudo acogiendo con agrado tales cosas.

El crimen en Kaddastrei se restringe al ámbito de los diferentes gremios acreditados de ladrones, los cuales tienen diversos acuerdos tanto con la Guardia como con la Corona. Mientras mantengan a sus miembros controlados e impidan el robo o asalto de alguien importante, los gremios criminales pueden operar sin mayores interferencias. Aunque muchos en el poder están en contra de estos acuerdos, reconocen que la alternativa sería un mayor número de criminales independientes sin ningún control. Los gremios fomentan la protección de los individuos que han sido designados como objetivos prohibidos, y eliminan la competencia de ladrones de fuera, realizando ambas tareas con mucha más eficacia de la que sería capaz la Guardia de la ciudad. Esta situación ayuda a perpetuar la creencia, al menos entre los ricos, de que esta "ciudad definitiva" está prácticamente limpia de crimen, a costa de la discriminación de los menos pudientes, que sufren el pillaje de los gremios de ladrones.

ESCARPADURA (CIUDAD DESARROLLADA)

Ciudad pequeña: mágico; AL N; límite de 15.000 po; activos 6.996.000 po; población 9.328; mixta (74% medianos, 15% enanos, 8% humanos, 2% gnomos, 1% otros).

Nombrada así por la manera en que la ciudad está construida en el lateral de una montaña, Escarpadura es una próspera comunidad asentada sobre el mismo borde de la línea costera. Los residentes nativos de la zona, un conglomerado de tribus medianas que veneran a la Naturaleza, construyeron sus primeros hogares aquí en confortables cuevas localizadas

en lo alto de las montañas, lejos del mar. Cuando la ciudad comenzó a expandirse en serio, las tribus invitaron a habilidosos constructores de las vecinas comunidades enanas y humanas para que les ayudaran a planificar y levantar una auténtica ciudad encaramada a la montaña. A cambio, a los trabajadores extranjeros se les permitió quedarse y vivir en paz entre los agradecidos residentes. El buen ojo de los enanos para la construcción, unido a la intuición de los humanos en cuestiones de estilo y eficacia, convirtieron a Escarpadura en un fascinante ejemplo de diseño urbano poco usual.

El gobierno oficial de Escarpadura lo constituye un consejo de druidas, que se remontan a los antepasados de los medianos, aunque su liderazgo no está libre de competidores. Existe en la ciudad un influyente culto dedicado a una antigua deidad marina, una diosa de la que se dice dio forma a las cavernas originales de Escarpadura mediante el poder de la lluvia y el viento. Algunos fieles de este culto cooperan con las fes dominantes en la ciudad, apenas incitando un ocasional "tributo al mar" (con lo que cumplen sus objetivos sin insultar las creencias de nadie). Otros seguidores hacen campaña para que se vuelvan a realizar sacrificios en honor a la deidad marina, y así evitar que ésta regrese y provoque la destrucción de la ya muy desarrollada ciudad.

ARQUITECTURA

Escarpadura es un caso poco habitual al contar con cimientos creados por la propia naturaleza. Las tormentas estacionales

que soplan desde el océano durante milenios han provocado la erosión de grandes aberturas en la cara de la montaña, dando origen a algo que recuerda a una colonia de insectos excavada en la roca. La mayoría de las estructuras están construidas sobre la piedra nativa, integrando cuidadosamente elementos artificiales con la forma natural. Los constructores tienen en cuenta la necesidad de fortificar las paredes de los edificios que dan directamente al agua, reforzando la roca existente con madera tratada, magia o ambas cosas. Los habitantes tienen una habilidad natural para trabajar la madera, que crece en abundancia en la cima del acantilado. Únicamente en las zonas más elevadas, donde habitan los más ricos y poderosos, cuentan las estructuras con materiales más delicados y lujosos.

DISTRIBUCIÓN

Escarpadura dispone de varias "calles" principales, y diversas "calles laterales" entrecruzadas. En una ciudad en la que cada estructura se alza a una altura ligeramente diferente de las demás, crear calles tradicionales es todo un desafío. Los residentes originales utilizaban cuerdas y salientes naturales para desplazarse de un sitio a otro, y cruzar la ciudad de un extremo a otro requería de ciertas dosis de escalada. Los ingenieros de la ciudad decidieron posteriormente aprovechar este sistema para construir a partir de él, en lugar de descartarlo por completo; el resultado se parece más a una red de puentes colgantes que a una distribución de calles habitual. Esta red de las denominadas calles colgantes conecta los principales barrios con una gran zona de tierra plana a media altura en la cara de la montaña. Este espacio abierto es lo más parecido que hay en Escarpadura a una plaza pública, y muchos de los principales negocios y mercados están localizados allí o muy cerca.

El resto de la ciudad, especialmente los barrios más pobres en las partes bajas de la montaña, se parece más a una colmena. Las zonas de negocios son las de más fácil acceso y orientación, mientras que las residencias privadas se ubican en las zonas periféricas.

Los visitantes que llegan desde el lado del mar tienen por delante una considerable escalada, ya busquen provisiones o vengan a la ciudad para pedir consejo a alguno de sus muchos sabios. La mayoría de las localizaciones importantes están a media altura del acantilado. Los visitantes de Escarpadura harían bien en permanecer en las zonas más seguras de la ciudad, que incluyen la plaza central y las robustas calles colgantes que allí conducen.

Leyenda del mapa de Escarpadura

Las localizaciones marcadas del mapa de Escarpadura indican los diferentes barrios de la ciudad. Ver 'Barrios urbanos' en la pág. 34 para más información sobre los distintos barrios.

1. Casa señorial
2. Barrio municipal
3. Barrio de embajadas
4. Tiendas de calidad
5. Barrio de magos
6. Villas nobles
7. Barrio residencial acomodado
8. Barrio residencial medio
9. Guarnición
10. Barrio de sedes gremiales
11. Mercados
12. Barrio de templos
13. Barrio de caravanas
14. Barrio de posadas y tabernas
15. Barrio de luces rojas
16. Chabolas
17. Arrabales y casas de vecindad
18. Barrio de almacenes

PERSONALIDAD

A pesar de lo inusual de su fundación, Escarpadura continua siendo una comunidad esencialmente mediana, y esa es la sensación que transmite. La vida diaria aquí es precaria, pero los habitantes siempre se esfuerzan por ofrecer, incluso al visitante desconocido, una sonrisa amistosa o una bienvenida cordial. Debido a sus orígenes y creencias, los medianos de Escarpadura no tienen la bondad innata de sus primos más pastoriles, aunque tampoco forman una comunidad maligna. Vivir en un entorno como éste exige una armonía absoluta con su peligrosa naturaleza. A pesar de los progresos y de la eficaz ingeniería, en Escarpadura continúa habiendo cada año un cierto número de heridos y muertos por caída o ahogamiento. La omnipresente posibilidad de un desastre, incluso la pérdida de un ser querido, ha hecho que las gentes de Escarpadura se endurezcan, aunque sin perder su lado más compasivo.

Escarpadura está casi libre de actividades criminales, al contrario de lo que sucede en otras ciudades costeras. La naturaleza despreocupada de sus habitantes, unida a los poderes mágicos de sus gobernantes, disuade de cualquier comportamiento hostil. Como es habitual, sin embargo, esto no es tan cierto en las partes más pobres de la ciudad, donde los residentes apenas tienen el dinero y la habilidad necesarios para simplemente asegurar sus casas con una puerta. La ciudad tiene una Guardia (que depende directamente del consejo de druidas) pero dado que se compone fundamentalmente de guardias humanos, se ocupa principalmente por proteger a los humanos, antes que a los medianos. Los residentes más pobres deben valérselas por si solos, lo que no sólo fomenta el crimen, sino que hace crecer su resentimiento hacia la Guardia y la élite gobernante.

Ciudades por cultura

Los ejemplos de ciudades anteriores suponen una cultura dominada por los humanos. Si éste no es el caso de tu campaña, deberías modificar la descripción de tu ciudad para ajustarse mejor a un entorno de dominación no humana.

CIUDADES ENANAS

Sin contar a los humanos, los enanos son los constructores de ciudades más prolíficos de entre las razas humanoides comunes.

Los enanos trabajan la roca, simple y llanamente. La madera es para quemar, para apuntalar túneles y prevenir derrumbamientos, o para construir armazones para materiales más pesados.

La imagen tradicional del complejo subterráneo enano es bastante acertada, pero representa únicamente uno de los diferentes métodos de construcción. Los enanos que construyen bajo tierra excavan ciudades enteras en la roca: salones, vestíbulos, enormes cámaras e incluso espacios abiertos como plazas públicas y templos. Siempre que pueden, los enanos construyen aprovechando las cuevas ya existentes. Algunas ciudades subterráneas consisten en numerosas salas con la forma del espacio preexistente, pero otras están formadas por verdaderos edificios, con paredes, techos y ventanas, levantados en el interior de enormes cavernas.

Los enanos que habitan la superficie también prefieren construir en la piedra, recreando esos "nidos en la tierra" que tan reconfortantes les resultan. Estas ciudades de la superficie están bien defendidas, construidas dentro de valles aislados, o rodeadas por murallas tan gruesas que albergan salas en su interior. Los edificios tienen puertas pesadas y relativamente pocas ventanas, lo que les da un aspecto aún mayor de solidez.

En cualquier caso, los enanos prefieren construir en vertical antes que en horizontal, una práctica que data de los tiempos en los que su raza habitaba exclusivamente en estrechas cavernas subterráneas. Una ciudad enana aprovechará la elevación natural del terreno, de tal forma que los edificios de aspecto achaparrado en realidad dispongan de varios pisos. En algunos casos, un nivel de la ciudad comparte un único techo, que sirve a su vez de suelo para una segunda capa de edificios en la parte superior.

Encontrarás más información sobre cultura y comunidades enanas en *Races of Stone* (*NdC: inédito en castellano*).

CIUDADES ELFAS

Los elfos construyen sus ciudades conjuntamente con la naturaleza, en lugar de luchar contra ella. Tal actitud no significa que todas las comunidades consistan en casas en los árboles, tal y como ocurre en algunos pueblos elfos más pequeños, sino que los edificios incorporan aquello que les rodea como parte de su estructura. Los longevos elfos pueden permitirse moldear lentamente el entorno natural para adaptarlo a sus deseos.

Muchos edificios elfos utilizan árboles vivos como columnas de soporte, o permiten que los árboles crezcan atravesando suelos y techos. En ocasiones utilizan ramas de árboles como puentes que conectan los distintos barrios de una ciudad. Algunas estructuras carecen de un suelo pavimentado en su planta baja, conservando el suelo de tierra y hierba. En las comunidades donde la magia es habitual, los elfos en ocasiones utilizan conjuros para moldear materiales inertes, como el cuarzo, para construir edificios. La magia también puede aplicarse a árboles vivos para que formen estructuras habitables.

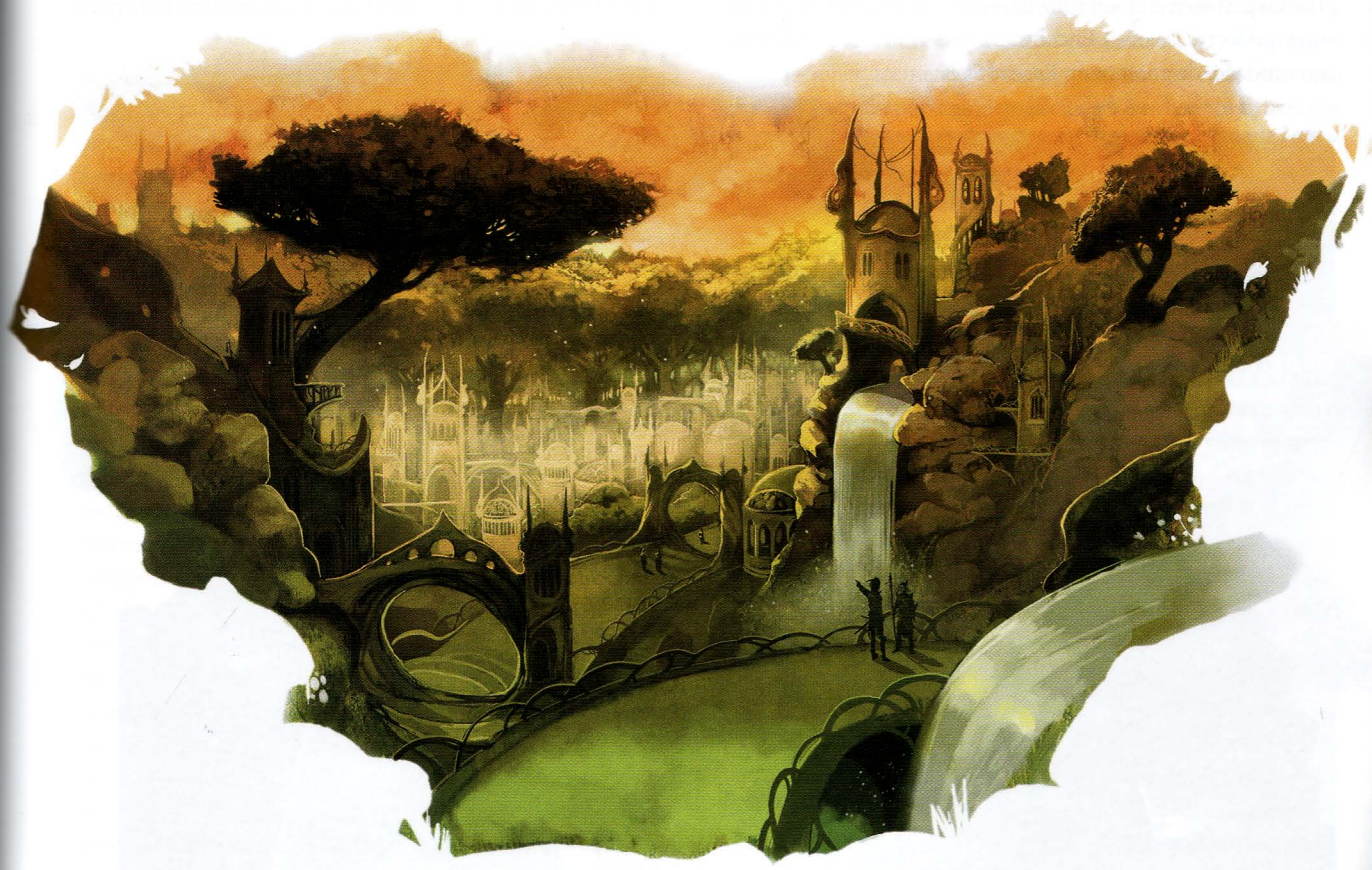


Ilustración de J. Hodgson

Los elfos construyen sus ciudades conjuntamente con la Naturaleza, en lugar de luchar contra ella.

Muchas comunidades disponen de agua potable y sistemas de alcantarillado; en lugar de emplear cañerías y bombas, utilizan canales creados mediante magia para conectar con los ríos cercanos, o incluso conjuros de *crear/destruir agua*.

Las ciudades elfas se levantan siempre cerca de fuentes de agua potable y siempre cuentan con medios para su defensa. Por ejemplo, un muro de árboles alrededor de la ciudad que también sirve como plataforma para arqueros, y una ciudad construida en lo alto de una colina. Encontrarás más información sobre cultura y comunidades elfas en *Races of the Wild* (NdT: *inédito en castellano*).

CIUDADES GNOMAS

Los gnomos a menudo construyen ciudades subterráneas, pero sus comunidades son bastante diferentes a las de los enanos. Rara vez construyen edificios complejos, limitándose normalmente a excavar casas confortables en la roca. Sus ciudades suelen estar cerca de la superficie, para facilitar la ganadería y jardinería, y algunas no son ni siquiera subterráneas. Los gnomos que habitan en la superficie construyen sus casas con madera, piedra y cualquier material que tengan a mano. Los humanos a menudo se sorprenden de lo mucho que se parecen los edificios gnomos a los suyos (teniendo en cuenta la diferencia de tamaño, por supuesta).

Los gnomos no planifican sus ciudades por adelantado, expandiéndolas a medida que es necesario en lugar de siguiendo un plan prefijado. Las ciudades están poco o nada defendidas. Los gnomos prefieren emplear rutas de escape y puntos de emboscada antes que fortificaciones. Encontrarás más información sobre las comunidades de gnomos en *Races of Stone*.

CIUDADES MEDIANAS

Los medianos rara vez construyen sus propias ciudades. Muchos son nómadas, y aquellos que deciden asentarse, normalmente establecen pequeños asentamientos o viven en ciudades humanas. Los pocos pueblos medianos que crecen hasta poder considerarse como ciudades son poco más que un barullo de estructuras de madera. Las ciudades medianas crecen según su entorno natural, como ocurre en el caso de Escarpadura (ver pág. 20). Los medianos no construyen únicamente sobre y alrededor de elementos naturales, como hacen los elfos, sino que trabajan sobre el entorno natural para que forme parte de sus edificios. Los hogares medianos están a menudo adornados con plantas de colores, o techos de paja y grandes hojas. Muchos están abiertos al exterior, con grandes ventanas o incluso paredes enteras ausentes, utilizando lonas para protegerse de las tormentas. Como los elfos, los medianos prefieren construir cerca de fuentes de agua y terrenos fértiles. Encontrarás más información sobre comunidades medianas en *Races of the Wild*.

CIUDADES ORCAS Y TRASGOIDES

Aunque hay algunas excepciones (especialmente con los osgos), los orcos y demás trasgoides pertenecen a culturas primitivas, lo que se refleja en sus ciudades. Una ciudad típica consiste básicamente de toscos edificios de madera, muy pocos

Ilustración de B. Hagan

Sigil, la ciudad de las puertas; el arquetipo de ciudad planaria.

levantando más de dos o tres pisos. La construcción es basta: las puertas no encajan bien, o son simplemente cortinas hechas de piel de animal, mientras que los techos suelen ser de paja o de madera. La mayoría de estas comunidades dispone de algún tipo de perímetro defensivo, como un muro de madera, un foso con estacas, o una serie de torres de vigilancia sobre postes o árboles.

Muchas ciudades orcas o trasgoides son subterráneas y utilizan piedra en lugar de madera, pero en lo demás son iguales a las ciudades de la superficie.

Aprovechan los recursos naturales, los zonas de fácil defensa o las comunidades cercanas a las que poder acosar. Las ciudades subterráneas se orientan más hacia la defensa, a menudo levantándose en cavernas con pocas entradas.

Estas entradas son toscamente funcionales, sin mucha consideración por la estética. La decoración es mínima: trofeos de presas antiguas, paredes embadurnadas con llamativos colores, y muy pocas esculturas u objetos de arte. Otras razas suponen que estos humanoides primitivos no tienen ningún interés por la belleza. Aunque esto es verdad hasta cierto punto, la clave es que los orcos y trasgoides suponen que sus asentamientos, incluso las ciudades más grandes, son normalmente temporales. Se enfrentan continuamente con otras razas, incluso con tribus de su propia raza, y con grupos de aventureros. Por eso consideran una pérdida de tiempo y energía cualquier esfuerzo que vaya más allá de las necesidades básicas para la vida.

CIUDADES PLANARIAS

Algunas campañas llevan a los personajes muy lejos de las tierras que les son familiares, lejos incluso de sus propios planos de existencia. Las ciudades de otros planos tienen un aspecto exótico. La magia y las fuerzas gravitatorias variables suponen toda una serie de insólitos desafíos para la arquitectura y la ingeniería, al menos desde el punto de vista de los humanos. El ejemplo perfecto es Sigil, la ciudad de las puertas. Aquí, en el centro de los Dominios concordantes de las tierras Exteriores, la realidad se dobla sobre si misma. En cualquier punto de la ciudad es posible levantar la vista hacia el cielo y ver la misma ciudad.

Al igual que los elfos, los constructores y habitantes de ciudades planarias son tremendamente longevos, y sus centros urbanos reflejan su percepción de la historia y del paso del tiempo. Al mismo tiempo, las ciudades planarias son la materialización de la eternidad: siempre serán así, y siempre serán como son hoy. El aspecto cultural de una ciudad depende de la posición que ocupe en el multiverso. Las ciudades de los planos Exteriores reflejan el carácter de los habitantes nativos de la zona. Por ejemplo, el pueblo portal de Torácica, en las tierras Exteriores, hace frontera con los Nueve infiernos de Baator y está habitado por infernales y suplicantes de dicho plano. Para ver más información sobre comunidades planarias, consulta el *Manual de los Planos*.

Localizaciones insólitas

La ubicación de una ciudad influye tanto como quién la habite o cómo fue construida. Aquí se presentan ejemplos de localizaciones interesantes para ciudades, que van de lo mundano pero atípico a lo realmente fantástico.

COSTA

No todas las ciudades construidas en la costa son centros comerciales importantes como Puertodragón (pág. 14). Algunas crecen a partir de industrias cercanas o dependen del comercio local por tierra. Incluso en estos casos, la vida diaria y la economía de estas ciudades dependen del océano de un modo u otro. La pesca constituye el sustento más habitual, y la dieta local incluye no sólo pescado y crustáceos, sino también algas marinas y otras plantas acuáticas.

Los moradores de la costa deben prestar atención a las lanzas de los sajuaguines y a los tentáculos de los kraken, por no mencionar otros peligros más mundanos como puedan ser los piratas. Debido a estos riesgos, las defensas de una ciudad costera deben contar con una fuerza naval, además de la infantería habitual. Este tipo de ubicación, de hecho, puede hacer que estas ciudades sean más vulnerables que sus equivalentes tierra adentro, al no tener éstas que dividir la totalidad de sus defensas entre el mar y la tierra.

El clima en una ciudad costera es generalmente templado: los vientos y corrientes marinas mantienen el fresco en verano y temperaturas más moderadas durante el invierno que las de las ciudades del interior. La ciudad es, sin embargo, vulnerable a inundaciones, tormentas costeras y maremotos, catástrofes que pueden inundar por completo la ciudad. Los buenos urbanistas se sirven de rompeolas y diques, o emplazan los edificios en zonas elevadas. Las ciudades ricas utilizan incluso defensas mágicas, como por ejemplo conjuros permanentes de *muro* diseñados para la protección contra el agua, o magia de control del clima que prevenga las tormentas más grandes.

CARA DE ACANTILADO

Al contrario que Escarpadura, que creció a partir de una serie de cavernas costeras, estas ciudades se yerguen sobre escarpados acantilados. Algunas civilizaciones del mundo real han construido asentamientos en acantilados, pero en un mundo de fantasía comunidades como estas pertenecen generalmente a razas voladoras como los raptores, de *Races of the Wild*, o los aarakocra, del *Escenario de campaña de Reinos olvidados*. Las razas humanoides tradicionales pueden construir a veces ciudades como éstas por diversas razones.

La ubicación es evidentemente muy fácil de defender, al obligar a los posibles atacantes a bajar en *rappel* desde la cima o escalar desde la base del acantilado, siendo vulnerables mientras tanto a la magia y las armas de proyectiles. Incluso si el enemigo llegase hasta la ciudad no podrían entrar al mismo tiempo en ella más de un puñado de atacantes. Sólo mediante magia o tropas voladoras habría alguna posibilidad de tomar

una ciudad erigida en la cara de un acantilado. La altitud de la ciudad la protege de la mayoría de las inundaciones, y de todas las tormentas, salvo aquellas que vengan del lado del mar.

No todos los acantilados son apropiados para la construcción de estas ciudades. Deben tener cavernas que puedan utilizarse como hogares, o al menos permitir la excavación. Las viviendas deben estar conectadas entre sí por el interior de la cara del acantilado, o los habitantes tendrán que construir escaleras y escalas desde las cornisas más salientes. Las cornisas son los puntos más vulnerables al clima o a posibles ataques, aunque a pesar de ello son más abundantes las ciudades que se levantan en este tipo de acantilados, con cornisas en sus caras.

Las comunidades levantadas en la cara de un acantilado se enfrentan a varios desafíos económicos. Las mercancías deben ser bajadas desde la cima o elevadas desde la base hasta las cavernas, lo que requiere auténticas proezas de ingeniería o magia. Con frecuencia se cultiva en la cima del acantilado, o en lo alto de su cara vertical. La consecuencia es que estas ciudades son vulnerables a situaciones de escasez, ya sea por motivos naturales o debido a un asedio: la mayoría de estas comunidades dispone de reservas de emergencia almacenadas en las cuevas más profundas.

CIUDADES DIVIDIDAS

Una ciudad dividida puede ocupar los dos márgenes de un río, extenderse desde la cima de una colina hasta el valle de abajo, o levantarse a lo largo de una serie de pequeñas islas. Ya se deba a motivos geográficos, físicos, políticos o sociales, la división tiene un efecto fundamental en el desarrollo de una ciudad. La gente se considera en primer término habitante de su barrio, y después de la ciudad. Puede que las tasas de crimen, las modas, arquitectura y decoración sean homogéneas en toda la ciudad, o puede que sean tan diferentes entre unos barrios y otros, que pasar de un sector a otro sea un cambio total.

Una ciudad dividida puede haberse desarrollado por diferentes motivos. Si el suelo es más fértil al otro lado del río, o una zona elevada de la ladera más fácil de defender, es posible que la población tienda a expandirse en ese dirección. También puede ocurrir que dos comunidades vecinas crezcan y se unan formando una única ciudad, superando los obstáculos geográficos. En ocasiones una ciudad rodea deliberadamente un recurso en concreto o un lugar sagrado. Y una ciudad dividida no tiene por qué tener sólo dos mitades: la bifurcación de un río podría dividir una ciudad en tres, un pueblo montañoso podría estar formado por media docena de barrios a diferentes alturas, y una comunidad situada en un archipiélago podría estar compuesta por docenas de pequeños barrios independientes.

Inclusos si no se pretende que una parte de la ciudad sea más rica o importante que el resto, los ciudadanos tenderán a vivir allí donde se sientan más a gusto. Será inevitable que una de las partes de la ciudad dividida sea más popular que las otras, lo que provocará el rencor contra quienes vivan allí. En ciudades con mezcla de razas es posible que la raza más poderosa ocupe la mayor parte de las zonas más demandadas, provocando tensiones con los habitantes menos afortunados. Estas tensiones serán mucho mayores en el caso de que una zona sea realmente más importante que el resto. Una ciudad construida entre un valle y la cima de una colina cercana sólo podrá defender sus partes más elevadas, a las que deberían acudir en busca de refugio todos los habitantes del valle si se produjese un ataque. Una ciudad construida cruzando un río peligroso recibirá más visitantes y comerciantes en una de las dos orillas, haciendo que esa parte de la ciudad se enriquezca más y sea más cosmopolita. En cualquier ciudad dividida, una sección claramente privilegiada atraerá a los habitantes más ricos e influyentes, aumentando las diferencias sociales y políticas entre barrios.

CIUDADES ISLA

Incluso para un entorno de escasa magia, una ciudad isla es un concepto perfectamente realista. El papel e influencia de la ciudad dependerán de la localización de la isla, sus habitantes y centros de poder. Por ejemplo, una metrópolis podría desarrollarse sobre una isla en el medio de un océano que separase dos continentes. Una ubicación así fomentaría que la ciudad se convirtiese en centro comercial y ciudad portuaria al mismo tiempo, un lugar vital para la comunicación entre las dos masas de tierra.

En entornos donde la magia es más común, una ciudad flotando en el océano no tendría por qué ubicarse en absoluto sobre una isla. El modelo de la Atlántida es un clásico de la fantasía: una ciudad antigua, construida por seres misteriosos muy evolucionados, de reciente descubrimiento. Ya haya emergido tras siglos bajo las olas, ya haya sido empujada por corrientes desde aguas desconocidas, una ciudad flotante ofrecerá siempre un entorno idóneo para la exploración. Por otra parte, si la ciudad ha sido habitada continuamente durante siglos o incluso milenios, su peculiar ubicación habrá sin duda afectado a la personalidad y estructura social de sus moradores.

Otras situaciones interesantes podrían producir una ciudad flotante. Piensa en un escenario tipo *Brigadoon*, en el que un asentamiento (habitado o deshabitado) sufre el efecto de una maldición y aparece y desaparece de improviso en lugares inesperados. (*NdT: Brigadoon es un famoso musical de 1954 protagonizado por Gene Kelly*).

Resulta irónico que uno de los principales problemas de cualquier ciudad flotante o ubicada en una isla sea, precisamente, el agua. El agua de mar no se puede beber, e incluso los humanoides Pequeños necesitan 1 litro de agua potable al día para sobrevivir, de modo que los habitantes necesitarán una fuente de agua potable. En climas tropicales, es posible que llenen cisternas con agua de lluvia o que tengan acceso a manantiales en el interior. Si esto no es posible, la ciudad necesitará un método de desalinización, ya sea mágico o tecnológico.

CIUDADES AÉREAS

Otro elemento fantástico clásico es la ciudad en las nubes. Muchas de las características y desafíos que se daban en las ciudades en islas aparecen también en ciudades aéreas, aunque éstas tienden a darse únicamente en escenarios ricos en magia.

Almorhabbi, ciudad en las nubes

Ilustración de B. Hagan

Los habitantes de ciudades aéreas deben tener en cuenta, entre otras cosas, la gravedad. Caer del borde de una ciudad isla no supone, normalmente, más que mojarse un poco, pero caerse de una ciudad aérea puede ser directamente fatal. ¿Estarán los ciudadanos protegidos por efectos mágicos permanentes? ¿O tendrán todos ellos algún tipo de habilidad que les permita volar?

Otro factor a tener en cuenta es si la ciudad aérea será móvil, bien debido a la voluntad de sus moradores o bien por alguna fuerza externa. Es posible que los constructores originales, desaparecidos hace largo tiempo, diseñaran un mecanismo de propulsión, o que simplemente la ciudad sea arrastrada por el viento. Una ciudad móvil trae consigo nuevas preocupaciones que afectan a elementos sociales y medioambientales, especialmente en lo referente a las relaciones con otras comunidades en cuyo espacio aéreo se penetre. Cuestiones cotidianas como el suministro de comida y agua, o la eliminación de residuos, pueden haber sido solucionadas de forma poco habitual. Al igual que otras zonas aisladas, las ciudades aéreas lo tienen difícil para comerciar con otras comunidades. Incluso allí donde el viaje aéreo sea habitual, como en el *Escenario de campaña de* EBERRON, un viaje de ida y vuelta hacia una ciudad en las nubes nunca será algo trivial.

Las ciudades aéreas tienen sus ventajas, en cualquier caso, especialmente en lo concerniente a su defensa. Estar a una milla de altura y, si la ciudad es también móvil, tener la posibilidad de alejarse de cualquier fuente de peligro hace que estas ciudades sean muy difíciles de capturar, de no contar con un verdadero ejército de aeronaves o una horda de criaturas voladoras.

CIUDADES SUBTERRÁNEAS

Nada representa mejor el concepto de *Dungeons&Dragons* como una civilización subterránea. En muchas campañas de D&D aparecen ciudades subterráneas. A pesar de todo, construir bajo tierra continua siendo una tarea que impone toda una serie de restricciones a los ingenieros urbanos.

Las ciudades subterráneas están inevitablemente ligadas a las razas que las habitan, siendo el ejemplo perfecto los elfos drow, seres que odian la luz del sol. Las razas de la superficie pueden toparse con ciudades subterráneas por diferentes razones. Un cataclismo, como un diluvio que no cese o una lluvia de meteoros, podría obligar a una comunidad a buscar refugio bajo tierra. También puede ocurrir que un grupo de exploradores haya encontrado un valioso recurso natural subterráneo, como por ejemplo un enorme lago de agua potable y abundante pesca, y se haya mudado a la cueva para aprovecharlo.

Una adecuada provisión de luz, comida y aire son las necesidades principales de toda ciudad subterránea. Al menos que sus habitantes puedan ver en la oscuridad, necesitarán alguna forma de iluminación y, suponiendo que se trate de criaturas vivas, también necesitarán comer y respirar. Las ciudades subterráneas tienen menos problemas para el comercio que las ciudades en localizaciones inusuales. También pueden atacar y ser atacadas más fácilmente, lo que da pie a los clásicos conflictos entre los habitantes de la superficie y aquellos que viven bajo ellos.

Características y peligros de la ciudad

La configuración general de una ciudad dictamina los rasgos principales de su personalidad, pero son los pequeños detalles los que la hacen memorable. Cada ciudad tiene sus propias rarezas y peculiaridades. La combinación de los siguientes rasgos es lo que hará que cada una de tus ciudades sea distinta

ILUMINACIÓN

Es habitual que la prosperidad de un barrio, o de la ciudad al completo, repercuta directamente sobre la iluminación nocturna. Cuanto peor sea la iluminación, más pobre será la zona, y mayor tasa criminal encontraremos.

Ninguna: las ciudades y barrios más pobres no se molestan en iluminar sus calles en modo alguno. Aquellos que salgan de noche deberán llevar sus propias fuentes de luz, o valerse de la luz de la luna y las estrellas.

Antorchas: las ciudades que no pueden permitirse nada mejor utilizan antorchas colocadas en postes para iluminar las calles. Las antorches se consumen rápidamente y es necesario cambiarlas a menudo, de forma que en este tipo de ciudades es frecuente que sólo las vías principales estén iluminadas.

Lámparas de aceite: estas luces, baratas y corrientes, consisten en depósitos de aceite con una mecha, colocados sobre postes. Son de mantenimiento más fácil que las antorchas y arden más despacio, pero dan una luz bastante débil. El humo del aceite al arder puede acumularse formando nubes de desagradable olor y que dificultan la visibilidad, especialmente en calles estrechas y callejones (ver 'Peligros urbanos' pág. 31).

Faroles: las farolas cerradas de vidrio son típicas de los barrios acomodados y más frecuentes en ciudades prósperas. Proporcionan una luz más intensa y limpia que la mayoría de medios de iluminación no mágicos (los cetros solares dan aún más luz, pero su alto coste los hace inviables para iluminar una ciudad entera). Allí donde no se disponga de vidrio, o ni siquiera se conozca su existencia, los faroles estarán construidos con papel o tela fina para proteger la llama del viento (*NdT: como los farolillos japoneses*).

Llama continua: las grandes metrópolis utilizan a menudo conjuros de *llama continua*, al menos en los barrios más importantes. Esta iluminación, limpia y que no necesita mantenimiento alguno, es la forma más eficaz de iluminar, al menos para aquellos que pueden permitirse el alto coste de contratar lanzadores de conjuros o de construir objetos mágicos. Las antorchas y faroles con *llama continua* son robados en ocasiones, y obligan a la Guardia de la ciudad a tener siempre un ojo puesto en toda actividad sospechosa que ocurra cerca de un poste de luz. La consecuencia es que sólo las mejores partes de una ciudad disfrutan de este tipo de iluminación, incluso si la ciudad puede permitirse comprar más.

Luz del día mágica: si el DM decide permitir que los conjuros de *luz del día* sean permanentes (*Mdj 272*), este efecto será la mejor forma de iluminación posible. Sin embargo, únicamente los barrios más ricos de las más prósperas ciudades podrán permitirse este lujo. Esta iluminación baña en luz las intersecciones principales y las estructuras más importantes. Independientemente de su elevado coste, este tipo de iluminación hace muy difícil conciliar el sueño, y por ello casi nunca se utiliza en zonas residenciales.

CALLES Y CAMINOS

La siguiente información expande las características urbanas descritas en la *Guía del Dungeon Master*.

Callejones: la mayoría de callejones tienen 5' o 10' de anchura, aunque algunos son más estrechos, de sólo 2' o 3'. Los callejones no suelen estar pavimentados, excepto en los barrios más ricos. Casi nunca disponen de iluminación, incluso cuando dan a vías bien iluminadas.

Calles: la calle típica de una ciudad tiene de 15' a 20' de anchura, aunque las calles secundarias pueden tener únicamente 10' de ancho. El pavimento irá en función de lo rico que sea el barrio y de la importancia de la calle.

Avenidas: estas vías principales no se encuentran en todas las ciudades. Suelen tener 25' de anchura, lo que permite el paso de carretas y carruajes en ambas direcciones y la circulación de peatones por aceras laterales, y normalmente están pavimentadas con adoquines. Estas vías suelen conectar las puertas de la ciudad, los principales centros gubernamentales y religiosos y los mercados principales.

SUPERFICIE Y PAVIMENTO

El tamaño y anchura de una calle pueden no ser lo que determina su calidad.

Tierra: una vía sin pavimentar que tenga mucho uso podría quedar horadada por las ruedas de los carros y llena de agujeros después de una lluvia intensa, haciéndose bastante irregular. Un camino de tierra irregular equivale a escombros leves, aumentando la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas en 2. Durante una lluvia intensa, un camino de tierra se podría convertir en barro. En este terreno, cada casilla de movimiento cuesta el doble, equivalente a una ciénaga superficial.

Tierra prensada: un camino de tierra que recibe mantenimiento y que es conservado en un estado decente, no se deteriora tan rápido, de modo que no aplica penalizadores a las pruebas de Equilibrio y Piruetas como ocurría en los caminos de tierra irregulares. De todas formas la lluvia puede convertirlos igualmente en barro.

Adoquines rotos: incluso las ciudades que pueden permitirse pavimentar sus calles pueden no poder permitirse mantenerlas adecuadamente. Con el tiempo, los adoquines se rompen y se desplazan, y las calles pueden llenarse de baches. Considera este terreno como equivalente a escombros leves, aumentando en 2 la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas. Una superficie de adoquines rotos nunca se llena de barro debido a la lluvia.

Adoquines: una calle pavimentada con adoquines y bien conservada permanece lisa y firme, independientemente del tiempo atmosférico, y no impone penalizadores al movimiento.

Trastornos: todo lo anterior se aplica a las condiciones normales. Las tormentas, terremotos, asaltos mágicos y otros desastres pueden convertir las calles en vías llenas de obstáculos. Trata un camino de tierra que haya sido dañado por un desastre como si fuese barro, aplicando los penalizadores antes descritos. Una calle pavimentada hecha pedazos se convierte en el equivalente a escombros densos. Cada casilla de movimiento cuesta el doble, la CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas aumenta en 5, y la CD de las pruebas de Moverse sigilosamente aumenta en 2.

CLOACAS

Los serpenteantes sistemas de alcantarillado, llenos de oscuros pasillos y extrañas criaturas, son un elemento clásico de los escenarios de aventuras fantásticas. En realidad sólo las ciudades más grandes y ricas disponen de este tipo de instalaciones. Las comunidades más pequeñas o más pobres deben valerse de métodos menos sofisticados.

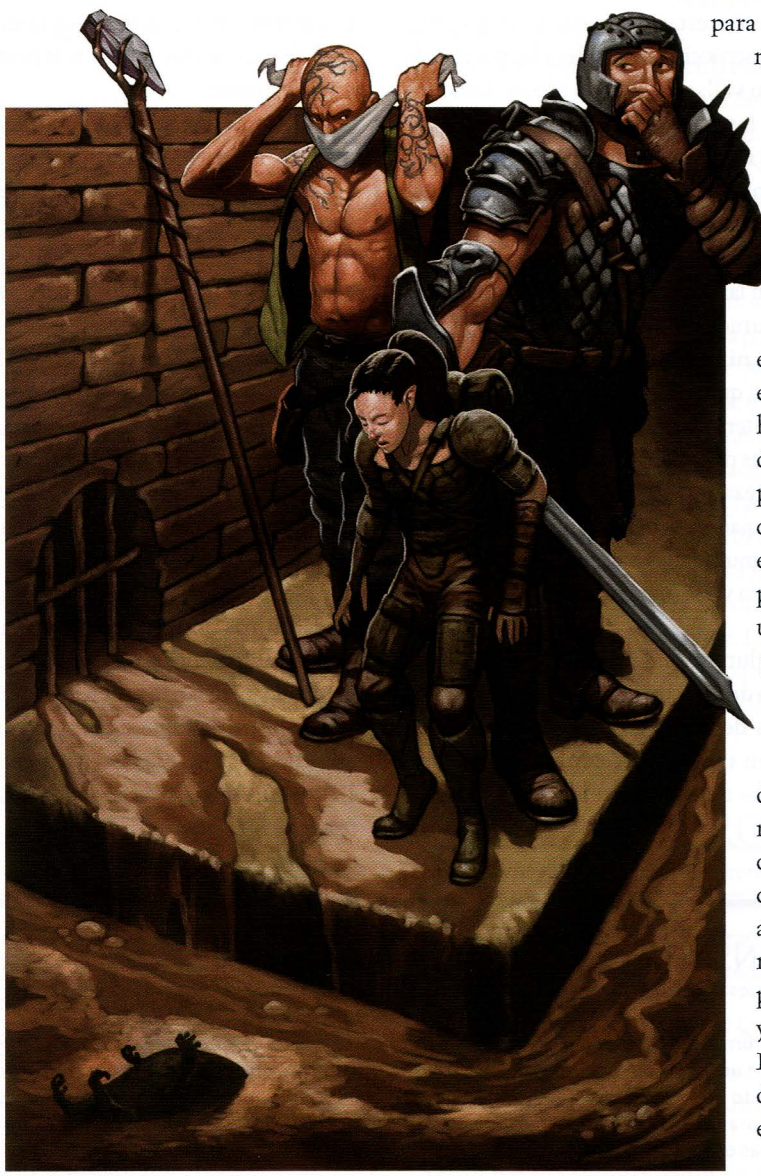
Sin cloacas: muchas comunidades pobres, especialmente aquellas con gobiernos ineficaces o incompetentes, no disponen de ningún sistema de eliminación de residuos. La gente tira su basura y desperdicios en los callejones e incluso en las calles principales, y allí se queda toda la porquería, pudriéndose. Además de apestar terriblemente, estas zonas son un caldo de cultivo para todo tipo de enfermedades. Para evitar las náuseas es necesario superar un TS de Fortaleza CD 15. Consulta 'Peligros de la insalubridad' en la barra lateral.

Zanjas de desagüe: se trata de acequias y zanjas excavadas en los laterales de las calles. Algunas están inclinadas, permitiendo que sus contenidos se evacuen hacia algún depósito de agua cercano, o al menos que fluyan y se alejen de la ciudad. En otras zanjas los residuos no se eliminan y simplemente se mantienen apartados de las calles principales. En estas zonas es necesario superar un TS de Fortaleza CD10 para evitar las náuseas. Consulta 'Peligros de la insalubridad' en la barra lateral. Los personajes que sean heridos estando sobre una de estas zanjas, o pegados a una, corren riesgo de contraer fiebre de la mugre.

Desagües: el sistema de alcantarillado más simple, consistente en una serie de desagües y rejillas situados en calles, callejones y en algunos hogares. Los desagües evacuan directamente sobre algún río subterráneo o cisterna, o simplemente arrojan los desechos a algún pozo. Los desagües en sí apestan, pero no representan ningún peligro sanitario.

Alcantarillas: corredores de cenagosas paredes de piedra o ladrillo, por los que discurren tuberías de arcilla o metal, selladas con barrotes, que permiten evacuar de las calles tanto los desechos como el agua de lluvia. La mayoría de los sistemas de alcantarillado dan a alguna masa de agua cercana. Los pasillos son lo suficientemente amplios como para permitir un adecuado mantenimiento, aunque pueden resultar confusos, incluso laberínticos. Una ciudad, o parte de ella, que disponga de un sistema de alcantarillado no presenta ningún riesgo sanitario, salvo para los que entren en ellas. Los que así lo hagan se enfrentarán a los peligros habituales de la insalubridad: TS de Fortaleza CD 15 para evitar las náuseas. El combate en las alcantarillas es especialmente peligroso, pues es necesario superar un TS de Fortaleza CD 15 para evitar contraer fiebre de la mugre cuando se es herido aquí.

Magia: pocas ciudades se deshacen de sus residuos por medios mágicos, ya que hacerlo resulta caro y poco práctico, aunque podría emplearse magia de teleportación para vaciar las alcantarillas y las zanjas de desagüe. Este tipo de sistemas deben diseñarse teniendo en cuenta a dónde irán a parar en último término los deshechos.



¡Este trabajito es un auténtico asco!

Ilustración de W. Maby

Encontrarás más información sobre las cloacas como lugar de aventuras en la sección 'La ciudad como dungeon' pág. 145.

FORTIFICACIONES

En ocasiones una ciudad está definida por sus defensas, o su falta de ellas. Las defensas tradicionales tienen forma de barreras, murallas, fosos y obstáculos similares. En un entorno de fantasía, sin embargo, estas medidas no son tan efectivas como lo han sido históricamente. Un foso puede detener a un ejército, pero un dragón o un mago pueden simplemente atravesarlo volando. Una muralla puede impedir el paso de un humano de 1'80 m, pero ¿qué puede hacer contra un gigante de 12 metros de altura? En cualquier caso, este tipo de medidas son la forma de defensa más frecuente de las ciudades: después de todo son mejor que nada.

En casi todas las murallas de resistencia superior a la de una simple valla de madera, las puertas serán el equivalente a puertas de madera recia o puertas de hierro (*GDM* pág. 61), en función del tipo de construcción. Considera las puertas de una valla de madera como vallas de madera buena. En todos los casos a continuación, los puntos de golpe dados son por sección de 10' de muro (si quieres información más detallada sobre fortificaciones defensivas, consulta el Capítulo 2: 'Cómo diseñar aventuras' del suplemento *Héroes de guerra*).

Ninguna: a pesar de lo sorprendente que pueda resultar, dado lo frecuentes que son las guerras y la presencia de tantos monstruos, muchas comunidades, incluso algunas ciudades grandes, no cuentan con ningún tipo de defensa. La causa podría ser la falta de fondos, que las defensas hubieran quedado arrasadas en un ataque anterior o que la ciudad estuviese en una zona pacífica donde las defensas no fuesen necesarias.

Valla de madera: dureza 5, 15 pg, CD 18 para romper. Estas simples barreras de madera son frecuentes en pueblos y aldeas, aunque algunas comunidades más grandes no pueden permitirse nada mejor. Una valla tiene normalmente entre 5' y 10' de altura.

Baluarte de madera: dureza 5, 45 pg, CD 28 para romper. Una muralla pesada hecha de troncos. Los baluartes de madera son más baratos y fáciles de construir que las murallas de piedra, aunque no ofrecen tanta protección. (Y además son vulnerables al fuego). Estos muros suelen tener entre 8' y 15' de altura.

Muro de tierra prensada: dureza 6, 60 pg, CD 28 para romper. Tierra amontonada y prensada formando una muralla baja. Resultan rápidos de construir pero no son difíciles de derribar ni de escalar (considera la tierra prensada como una superficie irregular para las pruebas de Trepar). Además, una lluvia intensa puede debilitar seriamente estas estructuras. Los muros de tierra prensada no levantan más de 5' a 10' del suelo: de ser más altos correrían riesgo de derrumbe.

Muro de piedra: dureza 8, 180 pg, CD 45 para romper. Bloques de granito o de una piedra similar formando muros que son difíciles de construir, pero más efectivos que cualquier otra cosa hecha de madera o tierra. Suelen tener aproximadamente 1' de anchura y entre 8' y 15' de altura.

Muro compuesto: dureza 8, 450 pg, CD 55 para romper; o dureza 8, 1.170 pg, CD 70 romper. Estos muros, que tienen el aspecto clásico de muralla de castillo, tienen un considerable grosor y consisten en dos capas de piedra con arena prensada en medio. Resultan edificaciones muy difíciles de atravesar. Los muros compuestos típicos tienen entre 20' y 30' de altura y 10' de grosor. Hay muros más grandes de hasta 40' de altura y 15' de grosor.

Defensas mágicas: muchas fortificaciones defensivas mágicas no resultan en si mismas más efectivas que las de origen más mundano. Las barreras creadas por conjuros de *muro de hierro*, y *muro de piedra* apenas se diferencian de los muros estándar, y rodear con ellos una ciudad por completo resultaría tremendamente caro. Resulta más habitual que algunas comunidades contraten a lanzadores de conjuros para que respondan a las brechas que se abran en los muros durante una batalla: un conjuro puede cerrar el agujero mucho más rápido de lo que trabajadores mundanos serían capaces.

La barrera mágica más efectiva sería un *muro de fuerza* permanente combinado con un efecto de *cerradura dimensional*, capaz de resistir cualquier tipo de ataque. Pero lanzar la suficiente cantidad de hechizos para proteger una ciudad por completo resultaría prohibitivamente caro. Tan sólo las ciudades más ricas, o aquellas regidas por practicantes arcanos lo suficientemente poderosos como para hacer ellos mismos el trabajo, podrían tener en cuenta métodos como estos. Algo más habitual, aunque sigue siendo muy caro, es proteger con estos hechizos sólo las estructuras o barrios más importantes. De ser así, el grueso de la ciudad estará protegido por defensas tradicionales.

PELIGROS DE LA INSALUBRIDAD

La falta de higiene no es sólo desagradable a la vista, también es un peligro para la salud.

Todo aquel que no esté acostumbrado al pestazo deberá superar un TS de Fortaleza cuando entre en una zona poco salubre. Si tiene éxito, el personaje quedará indispuesto durante 2d4 minutos. Si fracasa, el personaje quedará mareado durante 2d4 minutos e indispuesto durante 24 horas. Pasadas 24 horas es necesario otro TS, pero la CD baja en 1 por cada día después del primero. El personaje se acostumbrará al olor cuando la CD del TS sea inferior a su bonificador normal al TS de Fortaleza.

El riesgo de enfermedad está siempre presente en estas zonas. Cualquiera que en estas zonas sufra una cantidad de puntos de daño en 1 asalto que sea mayor que su puntuación de Constitución (sin modificar) deberá tener éxito en un TS de Fortaleza CD 12 o contraerá fiebre de la mugre (*GDM* pág. 292).

Foso: la mayoría de la gente tiene la idea de un foso como algo que rodea un castillo, pero lo cierto es que también puede rodearse una ciudad entera con uno. Un foso puede no ser más que una zanja profunda, pero estará llena de agua, estacas o sustancias más horribles, como ácido o espinas venenosas. Considera estas barreras como trampas de foso, obstáculos de agua o escombros densos, en función de su composición. Los laterales de un foso son pendientes empinadas (*GDM* pág. 89).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Una ciudad puede tener características interesantes o únicas que no hayan quedado descritas en la clasificación anterior. A continuación encontrarás algunos ejemplos, tanto mundanos como místicos. No tengas reparos en añadir tus propias ideas, inspirándote tanto en escenarios históricos como en mundos fantásticos.

Acueductos: algunas ciudades avanzadas utilizan un sistema de acueductos para canalizar el agua desde lagos y ríos lejanos. Tuberías de piedra y túneles con pendiente gradual conducen en el agua hacia las cisternas y cloacas de la ciudad. Una ciudad fantástica podría valerse de un *portal* mágico a un lago cercano, o incluso un pequeño *umbral* conectado al plano Elemental del agua (este último haría necesaria la presencia de guardias o defensas mágicas contra criaturas potencialmente hostiles que pudiesen atravesar el portal con el agua).

Casas de baños: muchas ciudades grandes disponen de casas de baños comunales, grandes complejos de piedra lisa o mármol donde la gente puede relajarse y socializar. Algunos sólo cuentan con piscinas de agua fría y caliente. Otros son centros recreativos completos, con salas de vinos, restaurantes, barberías, zonas para hacer ejercicio y otras instalaciones. Al contrario que la mayoría de los lujos, las casas de baños suelen esta disponibles para todos los ciudadanos, aunque es posible que los más ricos y poderosos tengan acceso a mejores instalaciones. Normalmente, sólo las ciudades que disponen de agua corriente cuentan con casas de baños.

Canales: una red de canales recorriendo una ciudad puede facilitar el transporte y comercio, funcionar como sistema de alcantarillado y drenaje, o servir para separar barrios. Los canales pueden estar poblados por extrañas criaturas, amigas o enemigas de los habitantes de la ciudad.

Comunicación y noticias: ¿cómo se enteran los habitantes de una ciudad de lo que ocurre en el mundo? En algunas zonas, la gente se hace eco de los rumores siempre que puede, y los viajeros son la mejor fuente de noticias. Algunas ciudades emplean un pregonero, una persona que recorre las calles dando a voces las últimas noticias. Incluso sin contar con tecnologías de imprenta, en los mercados será habitual encontrar panfletos y octavillas anunciando acontecimientos próximos. En escenarios con abundante magia, las autoridades de una ciudad podrían proyectar imágenes ilusorias en un lugar preestablecido y a horas determinadas, informando así a los ciudadanos de las últimas noticias.

Instituciones: una ciudad de cierto tamaño o importancia dispondrá muy posiblemente de instituciones destacadas, como colegios de magos, una biblioteca principal o una gran catedral. Las instituciones que incluyas en la ciudad afectarán de varias formas a qué recursos podrán acceder sus habitantes (y los PJs).

Murallas interiores: algunas ciudades aíslan sus barrios unos de otros mediante murallas y puertas. La presencia y naturaleza de estas murallas será un indicativo de la actitud de los gobernantes y poderosos, o podría ser la consecuencia de una alta tasa criminal (y quizás ambos factores estén relacionados).

Habitantes monstruosos: ¿son bienvenidos en la ciudad los visitantes inusuales? Si la cultura dominante es humana, ¿estarán permitidos los gigantes en el Ejército? ¿los osgos en la Guardia de la ciudad? Ciudades diferentes tienen distintos niveles de tolerancia hacia los seres monstruosos. Algunos aceptan de buen grado a humanoides inusuales, pero no a nada más exótico, mientras que las metrópolis totalmente fantásticas bien podrían tener políticos azotamentes o un barrio de muertos vivientes.

Transporte público: ¿ofrece la ciudad algún sistema para que sus habitantes puedan desplazarse de un lado a otro? En función del contexto y de la disponibilidad de magia poderosa, estos servicios irán de carros y *rickshaws* (*NdT: carretillas tiradas por un hombre, típicas de países asiáticos*) de alquiler a sistemas públicos de teleportación. Por ejemplo, en el Escenario de campaña de *Eberron*, la ciudad de Sharn dispone de carruajes voladores que transportan a los ciudadanos hasta sus muchas torres.

Seguridad: una ciudad próspera podría emplear protecciones mágicas contra ataques o delitos. Algunos ejemplos podrían ser pórticos que detectasen armas, e incluso las inutilizasen, o torres de vigilancia que lanzasen automáticamente *bolas de fuego* contra máquinas de asedio que se acercaran. Si existen este tipo de salvaguardas contra el crimen, las organizaciones delictivas locales sabrán bien dónde se encuentran y cómo evitarlas, al menos hasta que la ciudad vuelva a mejorar sus defensas.

Extensión: dependiendo de su ubicación, una ciudad se expande hacia arriba o hacia fuera. La mayoría tienden a crecer en una dirección o en la otra, pero no en ambas. Dependiendo de su método de expansión, los edificios de una ciudad serían altas agujas o bloques chaparros.

PELIGROS URBANOS

Como ocurre en otros tipos de terreno, el entorno urbano tiene sus propios peligros. Algunos son evidentes y fáciles de evitar, al menos para los nativos, mientras que otros pueden atrapar o dañar incluso a aquellos más precavidos.

PELIGROS NATURALES

Además de los peligros descritos a continuación, las condiciones de las calles de una ciudad y su nivel de salubridad podrían aumentar los peligros.

Edificios decrépitos: edificios viejos, abandonados, que pueden venirse abajo con facilidad. El tiempo y la edad los

han debilitado, y sus componentes materiales tienen la mitad de dureza. Un ataque o conjuro de área dentro de uno de estos edificios dañará más fácilmente su estructura. Cada vez que un edificio decrépito sufra daño, tira 1d20: si el resultado es igual o mayor al daño sufrido, el edificio se derrumba. Cualquiera dentro de un edificio que se derrumba sufre 1d8 puntos de daño contundente por cada planta que tuviese el edificio (suponiendo 10' de altura por planta) y queda atrapado bajo los escombros. Un TS de Reflejos CD 15 con éxito reduce el daño a la mitad y evita quedar atrapado. Un personaje puede escapar teniendo éxito en una prueba de presa o Escapismo CD 24. Cada asalto que un personaje permanezca atrapado, sufre 1d6 puntos de daño adicionales.

Humo de lámpara: en ciudades que utilizan lámparas de aceite como iluminación, el humo puede acumularse en pequeños callejones y calles estrechas. El humo irrita los ojos, dificultando la visión, pero no proporciona ocultación. Las criaturas dentro del humo tienen un penalizador -2 a las tiradas de ataque, así como a las pruebas de Buscar y Avistar.

Animales de plaga: la mayor parte de los animales salvajes que habitan una ciudad se alimentan de basura o habitan las cloacas, estando expuestos a todo tipo de enfermedades. Cualquier animal callejero tiene un 10% de probabilidades de ser portador de una enfermedad. Si la ciudad sólo cuenta con zanjas de desagüe para deshacerse de los residuos, esta probabilidad aumenta a un 20%; si la ciudad no tiene ningún sistema de eliminación de residuos la probabilidad es del 40%. Aquel que sea atacado por un animal callejero y resulte herido puede contraer la fiebre de la mugre (TS Fortaleza CD 12 niega). Este TS se añade a los que sea necesario realizar debido a condiciones insalubres.

Baches: incluso en las calles bien conservadas, los adoquines se rompen de vez en cuando, o la tierra prensada se hunde, y se forman baches potencialmente peligrosos. Para percibir un bache pequeño (de 1' o menos de diámetro) es necesaria una prueba con éxito de Avistar CD 15. Cualquier criatura que se mueva por una superficie con baches pequeños que no haya visto debe realizar un TS de Reflejos CD 10 o se caerá, sufriendo 1d4 puntos de daño no letal. Un bache pequeño no daña un carro o carruaje, pero la CD de Concentración para lanzar conjuros moviéndose en una zona de baches aumenta en 5.

Los baches grandes (de 2' a 3' de diámetro) son más fáciles de detectar, siendo necesaria una prueba de Avistar CD 10. Una criatura que se mueva por una superficie con baches grandes que no haya visto debe realizar un TS de Reflejos CD 15 o se caerá, sufriendo 2 puntos de daño de Destreza y un penalizador -5 en todo movimiento terrestre debido a la herida de la pierna. El conductor de un carro o carruaje que tope con un bache grande deberá realizar una prueba de Trato con animales u Oficio(conductor/arriero) CD 15. Si no tiene éxito, las ruedas y ejes del vehículo sufrirán daños, y será necesario dedicar 1d20 horas y la habilidad de Artesanía apropiada para repararlos.

Socavones: debido a depresiones en la tierra o a la erosión de lluvias intensas, a veces ocurre que zonas enteras de terreno se hunden por completo. Un socavón lento es parecido a arenas movedizas (*GDM* pág. 88), pero un socavón súbito se considera una trampa de foso de 20' de profundidad (o incluso más) que no puede rearmarse.

PELIGROS MÁGICOS

La prevalencia de la magia en una ciudad fantástica produce peligros artificiales que son exclusivos de estos entornos.

Niebla alquímica: los experimentos mágicos y alquímicos y la creación de objetos mágicos, a menudo involucran la combustión y ebullición de todo tipo de sustancias. En días secos y sin viento, los vapores que emiten estos procesos se acumulan en bolsas de niebla alquímica. Una niebla puede cubrir únicamente un sólo edificio o manzana de la ciudad, o extenderse por todos los barrios.

Una criatura que entra en una zona de niebla alquímica debe realizar un TS de Fortaleza CD 12, con una salvación adicional cada 24 horas que pase dentro de la niebla. Si tiene éxito no tendrá problemas físicos aparte de una molesta tos. Si fracasa, la criatura quedará indispuesta durante 24 horas. Si una criatura permanece indispuesta debido a la niebla durante un número de días consecutivos igual a su modificador de Constitución (mínimo 1), sufrirá 1d2 puntos de daño de Constitución por cada día consecutivo que esté indispuesto.

Una niebla alquímica puede durar días o, en raras ocasiones, semanas o meses. Tira 1d10. Si el resultado es 1–9, la niebla permanece ese número de días. Si el resultado es 10, tira de nuevo y añade el resultado a 10 (continúa tirando todas las veces que obtengas 10). La duración de la niebla también depende de que permanezca seca y en calma. Si se levanta un viento fuerte o estalla una tormenta, la niebla se disipará sin importar la duración antes establecida.

Lluvia alquímica: en ocasiones los vapores que crean una niebla alquímica ascienden a la capa superior de la atmósfera, dando lugar a una lluvia alquímica. La primera lluvia que sucede a una niebla alquímica que se dispersa suele ser lluvia alquímica, pero éste es un fenómeno que también puede ocurrir sin ninguna advertencia previa.

Las sustancias disueltas en la lluvia alquímica son muy cáusticas: cualquier criatura u objeto bajo una lluvia alquímica sufre 1 punto de daño por asalto de forma acumulativa (1 punto de daño el primer asalto, 2 puntos el segundo, 3 el tercero, y así). De esta forma es posible que una lluvia alquímica que dure lo suficiente dañe incluso objetos con mucha dureza.

Las lluvias alquímicas suelen ser breves, pero en ocasiones duran varios minutos. Tira 1d10. Con un resultado de 1–9, la lluvia cae durante ese número de asaltos. Con un resultado de 10, tira de nuevo y añade el resultado a 10 (continúa tirando todas las veces que obtengas 10).

Contaminación arcana (VD 5): la contaminación arcana es un extraño fenómeno que ocurre en el interior y en las cercanías de colegios de magos y laboratorios mágicos. En un radio de 60' alrededor de un punto central, la atmósfera se impregna de residuos mágicos y efluvios de los experimentos arcanos, generando efectos de conjuro aleatorios. Una criatura que entre en una zona de contaminación arcana debe tener

Ilustración de E. Widermann

La contaminación arcana tiene varias formas, y la de poliformar funesto *es una de las peores.*

éxito en un TS de Fortaleza CD 17 para evitar sus efectos. Si fracasa, tira 1d20 y consulta la siguiente tabla; la criatura será el objetivo del efecto correspondiente.

Efectos de la contaminación arcana

d20	Efecto de conjuro*
1	*Polimorfar funesto* (sólo hasta animal Pequeño o sabandija Pequeña)
2–3	Obtiene resistencia a conjuros 14 durante 4d20 minutos
4–6	Cambia de color al azar durante 4d20 minutos
7–9	*Confusión*
10–11	*Sueño profundo*
12	Afectado por *disipar magia*
13	*Desplazamiento*
14	*Enervación*
15	*Agrandar persona*
16	*Acelerar*
17	*Inmovilizar persona*
18	*Reducir persona*
19	*Ralentizar*
20	*Teleportar* (1d10 millas, dirección aleatoria)

* Si un efecto de conjuro precisa un TS, la CD será 13 + nivelde conjuro. Todos los conjuros tiene un nivel de lanzador por defecto de 10.º

Un *campo antimagia* suprime el efecto de la contaminación arcana. La contaminación arcana puede destruirse mediante un intento de *disipar magia* con éxito (CD 10 + nivel del efecto de conjuro). A no ser que la contaminación sea suprimida o destruida, permanecerá en el sitio permanentemente.

Moho negro (VD 4): el moho negro es una sustancia insidiosa que puede provocar epidemias que afecten a toda una ciudad y que no tengan causa aparente. El moho negro puede aparecer en cualquier lugar a 1 milla de una fuente importante de energía mágica o de vapores alquímicos (en otras palabras, en cualquier parte de la ciudad). Este moho suele crecer formando extensiones de 5'. Prefiere los rincones y zonas sombrías, y es necesaria una prueba con éxito de Avistar o Buscar a CD 15 para detectarlo. Las criaturas vivas a 30' de un moho negro deben tener éxito en un TS de Fortaleza CD 14 o contraerán ascua mental (*GDM* pág. 292). Deberán repetir esta salvación cada 24 horas de exposición, incluso aunque hayan tenido éxito la primera vez. El contacto físico con el moho negro causa 1d4 puntos de daño de Inteligencia y obliga a realizar una salvación para evitar la enfermedad. La luz del día directa inactiva al moho negro. El fuego o un conjuro de *quitar enfermedad* lo destruyen.

Miasma necrótico (VD ≥3): en ocasiones el residuo mágico de una ciudad se combina con la angustia psíquica de las víctimas de crímenes violentos. Este miasma necrótico se estanca en callejones o edificios, provocando que la zona o la estructura consuman energía vital. Estos lugares dan a menudo pie a todo tipo de historias de terror, ya que los muertos vivientes tienden a congregarse en estos puntos.

Una criatura viva sufre 1d6 puntos de daño cada asalto que permanece en el interior de un edificio o zona impregnada de miasma necrótico. Un TS de Fortaleza CD 12 con éxito reduce este daño a la mitad. Esta salvación debe repetirse cada asalto que continúe la exposición. El daño puede manifestarse como una sensación de debilidad o dolor, o puede que se abran heridas en la piel del sujeto. Se trata de un efecto de muerte nigromántico, y por tanto no podrá penetrar un conjuro de *custodia contra la muerte* u otra protección similar. Los muertos vivientes en la zona se benefician del efecto como si se tratase de un conjuro de *profanar*.

Un conjuro de *consagrar* suprime el efecto del miasma necrótico, y *sacralizar* elimina el peligro definitivamente. Nada más funciona; incluso si la estructura afectada por el miasma es derribada, éste permanecerá en la zona.

Barrios urbanos

Muchas ciudades están divididas en barrios. La decisión de crear barrios puede tomarse durante la planificación de la ciudad, con vistas a acomodar estructuras o funciones específicas. En muchos casos los barrios han crecido a partir del uso diario: los ricos prefieren las zonas con mejores vistas y mayor seguridad, mientras que los curtidores, carniceros y alquimistas suelen ubicarse en zonas alejadas de la población general y en la dirección en que sople el viento.

Un barrio puede consistir en unas pocas manzanas u ocupar un área extensa. Los barrios tienen sus propios propósitos e identidades. Algunos contienen edificios de un mismo tipo, como la zona del puerto o un barrio de tiendas. Otros, como el castillo del señor o la guarnición, consisten en un único edificio o complejo que acomoda a un gran número

DESCRIPCIONES DE EDIFICIOS Y NEGOCIOS

Los apartados de esta sección hacen referencia a menudo a conceptos como "alojamientos lujosos" o "comercio exótico". Aquí se dan ejemplos y descripciones de todos ellos.

Templos: altar callejero, capilla, catedral, iglesia (los templos están destinados a deidades representativas pero permiten el culto a otras deidades).

Alojamiento: hospicio, hostal, pensión, posada. El alojamiento va de bueno a pobre (*Mdj* pág. 129); en barrios de clase alta hay alojamiento de calidad disponible.

Comida: club, restaurante, taberna, tasca La comida va de buena a pobre (*Mdj* pág. 129); en barrios de clase alta hay comida de lujo disponible.

Comercio (exótico): alquimista, calígrafo, comerciante de armas mágicas, comerciante de armaduras mágicas, comerciante de objetos mgicos (general), comerciante de pociones, fabricante de jabón, mercader de especias, mercader de maderas exóticas, mercader de pergaminos, mercancías importadas, tienda de animales, tienda de disfraces, trampero, tratante de arte, vendedor de varitas.

Comercio (de calidad): destilador, encuadernador, escultor, fabricante de alambre, fabricante de dados, fabricante de juguetes, fabricante de papel, fabricante de sellos, fabricante de tintas, joyero, librero, mercader de productos cosméticos, orfebre, peltrero, perfumero, platero, relojero, repostero, sastre de calidad, soplador de vidrio, tallador de gemas, tienda de baratijas, tratante de antigüedades, tratante de esclavos, vendedor de curiosidades, vendedor de mapas, vidriero, vinatero.

Incluye mercancías normales de mejor calidad y mayor coste (de gran calidad).

Comercio (normal): albañil, alfarero, aprovisionador, armero, bardador, bazar, calderero, cantero, carnicero, carpintero, carpintero de obra, carpintero naval, carretero, cerero, cerrajero, cervecero, constructor de muebles, ebanista, fabricante de alfombras, fabricante de arcos, fabricante de azulejos, fabricante de látigos, fabricante de pelucas, fabricante de tapices, ferretería, flechero, florista, herbolario, herrero, lamparero, lechería, mercader, mercero, panadero, peletero, proveedor, quesero, ruedero, sastre, sillero (de caballería), soguero, taxidermista, techador, tejedor, tendero, tienda de música, tonelero, tratante de artículos religiosos, velero, zapatero.

Incluye mercancías pobres de mejor calidad y mayor coste (de gran calidad), así como mercancías de calidad peores y más baratas (80% del precio normal).

Comercio (pobre): almacén de madera, batanero, carbonero, cerero, cestero, corrales de ganado, curtidor, escobero, ladrillero, leñero, molinero, peletero, pescadero, redero, tienda de cebos y aparejos, tintorero.

Incluye mercancías normales peores y más baratas (80% del normal).

Servicios (de calidad): arquitecto, asesino, banco, boticario, caballeriza, cambista, cartógrafo, cazador de recompensas, dentista, domador de animales, escriba, grabador, iluminador, lanzador de conjuros de alquiler, masajista, perrera, procurador, sabio, tutor.

Servicios (normales): afilador, baños públicos, barbería, burdel, casa de subastas, contable, decidor de fortuna, domador de caballos, establos, funeraria, guía, ingeniero, intérprete, juglar, lavandería, médico, mensajero, navegante, pintor, sanador, secretario, tatuador, transportista, veterinario.

Servicios (pobres): acróbata, actor, almacenero, arriero, barquero, bufón, carretero, casa de empeños, chico de los recados, jornalero, ladrón, malabarista, niñera, pintor de barcos, pintor de casas, perista, porteador, prestamista, retratista, sala de juegos, silo.

No todos los servicios representan negocios establecidos. Muchos, especialmente los proveedores de servicios criminales (asesinos, ladrones y peristas), son individuos que viven en el barrio y que pueden ser contratados por aquellos que saben cómo encontrarlos. De igual forma, los profesionales como el arquitecto, el contable, y los guías pueden no tener oficinas físicas, y trabajar desde sus casas o yendo al lugar de trabajo de quien les contrata. Dar con estos profesionales suele ser fácil, pues la mayoría de ellos recurre a la publicidad o al boca a oreja.

Viviendas: las viviendas de calidad cuestan 2d8×10 po por mes de alquiler, o 2d×1.000 po si se quieren comprar. Las viviendas medias cuestan 1d4×10 po al mes de alquiler, o 1d4×1.000 po para comprar. Las viviendas pobres cuestan 1d4 po al mes de alquiler o 1d4×100 po para comprar.

Además de comprar o alquilar una vivienda, los personajes pueden querer adquirir un negocio o cualquier otro edificio de la ciudad. Una tienda pobre (de comercio o servicios) suele costar unos 2d4×100 po, incluyendo toscas estanterías, un mostrador y una trastienda para utilizar como almacén. Una tienda media cuesta 2d4×1.000 po, e incluye suelos de madera barnizada, estanterías elegantes, un escaparate y expositores de vidrio. Una tienda de calidad cuesta 4d8×1.000 po y tiene suelos de mármol, expositores con cierre, sillas de cuero y otros lujos.

de residentes o empleados. Un barrio puede estar habitado por unas pocas docenas de personas, o por varios miles. La mayoría tiene entre 300 y 600 habitantes. Algunas ciudades cuentan con distintos ejemplares de un mismo tipo de barrio, aunque pocas los tienen todos. Como guía general, las ciudades pequeñas tienen unos 20 barrios, las ciudades grandes unos 40 y las metrópolis unos 80.

Los términos "distrito", "sección", "barriada" o "suburbio" son equivalentes a "barrio" (*NdR: a efectos de este libro, espero*).

DESCRIPCIONES DE LOS BARRIOS

Las siguientes descripciones de barrios suponen que el gobierno de la ciudad es convencional (gobiernan la nobleza y realeza), y que se trata de una cultura de dominación humana. Altera los detalles para adaptarlos a circunstancias específicas. Por ejemplo, los barrios de teatros y barrio de luces rojas están considerados habitualmente como zonas de clase baja, pero en una ciudad que sea muy conocida por sus artes o su libertinaje puede que se consideren zonas de clase media o alta. De igual forma, una ciudad con una gran población de enanos bien podría tener un barrio enano de clase alta, mientras que una dominada por elfos podría no tener un barrio elfo en sí, sino un barrio humano.

Los barrios están representados en orden descendente por clase social. Cada ficha de barrio contiene la siguiente información.

Clase social: clase alta, media o baja. Consulta 'Prosperidad de la comunidad' en la pág. 46.

Centro de poder: este apartado describe si un barrio tiene su propio centro de poder. Si es el caso, la presencia de dicho poder no tiene por que afectar al centro de poder de la ciudad de la ciudad en su conjunto. Un barrio que "siempre" tiene un poder independiente no puede existir sin el necesario líder poderoso (por ejemplo, un barrio municipal necesita un gobierno municipal). Habitualmente, una ciudad pequeña tiene dos centros de poder independientes, una ciudad grande tiene tres y una metrópolis hasta cuatro.

Si un barrio puede tener un centro de poder, su tipo será identificado según *GDM* pág.137: convencional, mágico, inusual o monstruoso. Un apartado entre paréntesis describe la forma más habitual que adopta un centro de poder.

Edificios: este apartado aporta información sobre qué tipo de edificios se encuentran en un barrio dado. Los porcentajes de las listas no suman 100, pues reservan un 1–2% para edificios únicos, como templos, posadas, tiendas especializadas, guarniciones y demás.

Descripción: este apartado describe la finalidad general del barrio, así como su aspecto y ambiente: qué verán, oirán y olerán los personajes cuando paseen por aquí.

Gancho argumental: este apartado propone una breve sugerencia para una aventura que involucre a los PJs que vistan el barrio.

MUNICIPAL

Clase social: alta.

Centro de poder: siempre, convencional (consejo municipal).

Edificios: consejo, oficinas burocráticas, monumento/memorial, puesto de guardia, templo (Heironeous, Pelor, San Cuthbert), alojamientos de calidad (5%), comida de calidad (10%), comercios exóticos (15%), comercios de calidad (23%), comercios normales (23%), servicios de calidad (23%).

Descripción: el barrio municipal, o barrio noble, es contiene la sede del gobierno (o al menos de la burocracia). Casi todo el mundo que trabaja en este barrio trabaja para el gobierno, ya sea directamente o atendiendo a las necesidades de los funcionarios de la ciudad. Aunque los aventureros tendrán que venir hasta aquí para conocer a los funcionarios que hayan anunciado posibles trabajos y recompensas, los guardias y la población local fruncen el ceño ante tipos "rudos y revoltosos". Aquellos que evidentemente no pertenecen al barrio (especialmente los pobres, y quizás los PJs) harían bien en no holgazanear. Las vestimentas elegantes a la última moda son frecuentes, hechas de los mejores materiales. Las calles están abarrotadas de carruajes y correos tanto a pie como a caballo. El murmullo de la conversación lo llena todo, roto sólo por el ocasional sonido de una trompeta que avisa del inicio de alguna asamblea o reunión. Los trabajadores mantienen las calles relativamente limpias, así que el barrio tiene mejor olor que la mayoría.

Gancho argumental: los PJs han llegado al barrio municipal en respuesta a una demanda de aventureros. La misión es típica, puede que limpiar un nido de hombres-rata en la ciudad, o expulsar a una tribu de trasgos de alguna granja cercana. Al llegar, descubren que el noble que les iba a contratar ha sido asesinado, y que ahora ellos son sospechosos. ¿Fue su muerte una coincidencia? ¿Estará relacionada con el trabajo que iban a aceptar? ¿O era la misión un cebo para atraerles?

BARRIO ELFO

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, inusual (ancianos).

Edificios: templo (Corellon Larethian), arboleda druídica, alojamiento de calidad (10%), comida de calidad (8%), comercios exóticos (5%), comercios de calidad (20%), servicios de calidad (10%), viviendas de calidad (44%).

Descripción: los barrios elfos pueden ser lugares de belleza natural o grotescas parodias, dependiendo de la ciudad. Las comunidades que realmente respetan a los elfos, y que disponen de suficientes recursos, les permiten construir como ellos quieran. Así, levantan estructuras que incorporan elementos naturales, tal y como ocurre en las auténticas ciudades elfas. En otros lugares, estos barrios padecen los más burdos estereotipos que los humanos tienen de los elfos, como casas en los árboles nada prácticas y cosas así. En ocasiones los elfos tienen que apañárselas con estructuras de estilo humano. En cualquier caso los habitantes de estos barrios muestran una gran elegancia

en sus maneras y ornamentos, que siempre impresionan a los visitantes. Los colores tienden hacia los verdes, dorados y tonos tierra. El aire parece impregnado de melodías, gracias en gran medida a la predominancia del idioma élfico, y el barrio tiene el olor característico de la marga (*NdT: arcilla*) y las cosas que crecen.

Gancho argumental: los elfos de las partes más externas de su barrio están siendo víctimas de lo que parecen ser asaltos motivados por motivos raciales. Si no se descubre pronto a los agresores, los propios elfos tomarán cartas en el asunto, lo que podría desembocar en una guerra entre razas por toda la ciudad.

EMBAJADAS

"Odio patrullar por las embajadas. Intenta detener la pelea equivocada y puedes acabar metido en una guerra con un reino del que ni siquiera habías oído hablar".

–Cholak, guardia novato

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, inusual (nobles extranjeros).

Edificios: embajadas (10%), residencias diplomáticas (20%), alojamiento de calidad (14%), comida de calidad (17%), comercios exóticos (7%), comercios de calidad (15%), viviendas de calidad (15%).

Descripción: la mayoría de los extranjeros de una ciudad habitan en los barrios más pobres, limitados tanto por los prejuicios de los locales como por su poca comprensión hacia costumbres extrañas, pero pocos gobiernos quieren correr el riesgo de enojar a otras naciones. Por eso, los embajadores, funcionarios y nobles visitantes que vienen del extranjero, a menudo son alojados en el barrio de las embajadas, si no se cuenta con suficientes aposentos en los barrios de clase alta. En algunas ciudades, los edificios de este barrio son de gran calidad, pero de diseño local. En aquellas ciudades en particular que tratan habitualmente con una o dos naciones, es frecuente que los constructores hagan un esfuerzo para diseñar imitando estilos extranjeros. El sonido ambiental de esta zona es bastante diferente al del resto de la ciudad, dado lo extraño de las lenguas y acentos que aquí se hablan, y los ropajes y modas exóticos están por todas partes. Los barrios de embajadas están bien protegidos, y aquellos que no tengan asuntos legítimos que resolver aquí serán escoltados con rudeza hacia cualquier otro lugar.

Gancho argumental: un emisario de un país hostil a los PJs (o quizás a un miembro de la familia o antepasado de uno de los PJs) se está alojando en el barrio de las embajadas. Desde su llegada, los personajes han experimentado considerables dificultades políticas y han sido víctimas de ataques "aleatorios" en la calle. ¿Estará el embajador extranjero detrás de todo esto? Y, si lo está, ¿qué pueden hacer los PJs al respecto? Incluso si se demuestra su culpabilidad, el emisario se acogerá a la inmunidad diplomática.

TIENDAS DE CALIDAD

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, inusual (plutócratas).

Edificios: bancos (2%), alojamiento de calidad (6%), comida de calidad (8%), comercios exóticos (14%), comercios de calidad (40%), viviendas de calidad (28%).

Descripción: allí donde los mercados generales son caóticos y bulliciosos, este barrio es tranquilo y calmado. Aunque en las tiendas se ve un intenso tráfico y regateo, sus elegantes clientes llegan en carruajes. Los tratos se realizan de forma calmada y cortés. Las tiendas están limpias y ordenadas, disponen de rótulos y letreros y están decoradas con buen gusto. En el ambiente hay un ligero olor a perfume, y las calles están patrulladas por guardias armados.

Gancho argumental: a pesar de la presencia de la Guardia, numerosas tiendas del barrio han sufrido robos desde el mes pasado. En todos los casos sólo fue robado un único objeto de cada tienda, un objeto de gran valor. Muchos comerciantes han contratado seguridad privada, y algunos han instalado incluso protecciones mágicas, pero nada parece funcionar. Se ha realizado una petición a todos los "investigadores privados" para que determinen quién, o qué, es responsable de los robos, y que eviten que estos continúen.

CASTILLO DEL SEÑOR

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, convencional (noble).

Edificios: palacete, oficinas burocráticas, aposentos de los sirvientes (12%), puesto de la guarnición, capilla (Heironeous, San Cuthbert), comercios normales (85%).

Descripción: en muchas ciudades, el señor local habita una inmensa villa, a menudo separada de los barrios adyacentes mediante muros y puertas. Dicho edificio alberga los aposentos del gobernante de la ciudad, oficinas y salas de reunión, y a menudo un zona de desfiles o reuniones ceremoniales donde tienen lugar las audiencias públicas. El castillo del señor suele contener también, aunque no siempre, el tribunal más importante de la ciudad. Los ciudadanos que no vienen a este barrio por asuntos oficiales son expulsados, a menos que hayan sido invitados o que vengan como postulantes. Las instalaciones palaciegas reciben un mantenimiento meticuloso, y normalmente disponen de grandes jardines, lujosas fuentes, laberintos de setos y cosas así. La gente va a la última moda, y los carruajes son tan numerosos como los peatones. El aire está muy limpio aquí. Normalmente esta zona no sólo tiene sus propias defensas, sino que también cuenta con una reserva independiente de agua que permitiría a sus moradores resistir un asedio no muy largo, aún cuando el resto de la ciudad hubiese sucumbido.

Gancho argumental: algunos ciudadanos que habitan cerca del castillo del señor han hablado de que algunas noches se ven extrañas luces y se escuchan ruidos horribles provenientes del palacio y sus alrededores. Algunos rumores afirman que

aquellos que se acercan a las puertas pasada la medianoche simplemente desaparecen. El señor y los empleados gubernamentales niegan que ocurra nada fuera de lo común, y no hay ninguna investigación oficial en marcha.

BARRIO DE MAGOS

"Yo sólo pasaba cerca de la torre cuando se convirtió en una baba verde y se escurrió por las cloacas. Intenta explicarle algo así al capitán de la Guardia."

–Cholak, guardia novato

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, mágico (gremio de lanzadores de conjuros).

Edificios: comercios exóticos (18%; 3% comerciantes de objetos mágicos), comercios de calidad (29%; 9% lanzadores de conjuros de alquiler), templo (Boccob o Wee Jas), comida de calidad (8%), servicios de calidad (15%), viviendas de calidad (28%).

Descripción: los barrios de magos son tan variados como los practicantes de magia que los habitan. Algunos edificios son lujosos pero mundanos, apenas distinguibles de villas nobles. Otros hacen alarde de espigadas torre de altura imposible, flotan por encima del suelo, presentan formas imposibles o maleables, o hacen gala de características aún más extrañas. Los peatones a menudo tienen un aspecto vulgar en los barrios de magos más discretos, mientras que en las calles de barrios claramente arcanos pueden verse ajenos, elementales, muertos vivientes y fatas. Los visitantes percibirán aromas y sonidos singulares; incluso aunque el estímulo en si no sea muy exótico, las extrañas combinaciones pueden resultar desconcertantes.

Especial: la presencia de un barrio de magos aumenta un 25% el límite de po de la ciudad, aunque no afecta a los activos disponibles. Este ajuste refleja la mayor disponibilidad de objetos mágicos costosos. El límite de po no aumenta aunque haya más de un barrio de magos.

Gancho argumental: una conjura de magos poderosos ha declarado el barrio de magos como una ciudad independiente dentro de la ciudad, y se niega a reconocer cualquier ley que no sea la suya propia. Los gobernantes de la ciudad no pueden permitir que esta situación continúe. No solo resulta una afrenta a la ciudad en su conjunto, sino que perder los ingresos que genera el barrio de magos sería un duro golpe para la economía municipal. Además, muchos de los habitantes del barrio no apoyan a los conspiradores. La ciudad no dispone de suficientes fuerzas como para enfrentarse a los magos rebeldes. El gobernador necesita que un grupo de tipos duros recorra el barrio y solucione el problema, sin destruir la zona, ni la ciudad que la contiene.

VILLAS NOBLES

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, convencional (noble).

Edificios: villas (100%).

Descripción: las villas y haciendas nobles son lugares de verde césped, jardines bien cuidados y extensos palacetes que albergan todo lujo imaginable. Hay estatuas y fuentes ornamentales adornando las esquinas de las calles y los patios privados. Las calles están llenas de sirvientes o esclavos atendiendo los recados de sus señores. Los carruajes pueden circular sin problemas por las anchas calles. Muchas villas están valladas, y guardias privados patrullan sus entradas. En aquellas ciudades sin espacio suficiente para el crecimiento urbano, las villas nobles podrían ser fincas adosadas o apartamentos, o podrían ocupar alas del mismo castillo, fortaleza o palacio en el que residiese el señor de la ciudad. Las vistas y sonidos del barrio se parecen mucho a las del castillo del señor, excepto por el hecho de que aquí destacan los emblemas de las diferentes casas nobles.

Gancho argumental: dos miembros de casas nobles rivales se han enamorado. Han decidido casarse a pesar de las objeciones de sus parientes, y cuentan con suficiente apoyo en sus respectivas familias como para que la boda tenga lugar. Los PJs han sido contratados como guardias de seguridad para las preparaciones de la boda y para la celebración en si. Deberán tratar con las interferencias, malintencionadas pero no letales, de ambas casas, el incordio de la Guardia y de otros funcionarios municipales, e intentos mucho más peligrosos de sabotaje y asesinato. Un misterioso personaje parece tener un interés especial en todo el asunto.

PARQUE

Clase social: alta.

Centro de poder: nunca.

Edificios: parques (uno grande o varios pequeños), templo (Corellon Larethian, Ehlonna, Obad-Hai, Yondalla), círculo druídico, comida de calidad (9%), comercios exóticos (7%), comercios de calidad (12%), servicios de calidad (25%), viviendas de calidad (45%).

Descripción: en este lugar la imagen de la ciudad (que no su ruido y sus olores) se difumina, permitiendo a los visitantes disfrutar de unos minutos de paz en un entorno idílico y bucólico. Sólo las ciudades más ricas pueden permitirse tener parques, que ofrecen extensiones de césped, cuidados vergeles de árboles podados, riachuelos, pequeñas colinas, montículos rocosos y quizás incluso fauna del bosque. Muchos parques están vallados, en parte para mantener a raya a los vándalos por las noches, pero también para evitar que los animales escapen. El barrio huele a verdor, incluso si el olor se mezcla con el sudor de obreros trabajando cerca. Salvo en las ocasiones especiales, únicamente la élite adinerada puede permitirse perder el tiempo visitando el parque, de modo que la mayoría de la gente que aquí se encuentra, va bien vestida y elegantemente acicalada.

Gancho argumental: algo está devorando los animales del parque: ciervos, conejos, pájaros y demás. Al principio se dio por sentado que un lobo o algún depredador similar se había colado en el parque, pero la criatura ha conseguido eludir una y otra vez a los cazadores más expertos... en una zona de menos de una milla cuadrada. Alguien tiene que atrapar esta cosa, sea lo que sea, antes de que deje el parque limpio de animales o, peor todavía, comience a atacar a las personas.

UNIVERSIDAD

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, inusual (gremio académico).

Edificios: edificios de la universidad; oficinas y aulas (6%), biblioteca, templo (Boccob), alojamiento de calidad (7%), comida de calidad (12%); comercios de calidad (15%; especialidades literarias como libreros, papelerías, vendedores de mapas o fabricantes de sellos); servicios de calidad (15%; especialidades literarias como escriba, sabio, traductor o cartógrafo); dormitorios (7%); viviendas de calidad (36%).

Descripción: el orgullo de la ciudad y el hogar de las juventudes de élite, la universidad no es únicamente un centro de formación, sino de prestigio. Grandes edificios de imponente roca, de estilos anticuados y clásicos, adornan el paisaje. Algunos son achaparrados y robustos, y otros se alzan hacia el cielo, pero todos dan una sensación de antigüedad, conocimiento y, en ocasiones, arrogancia. Los experimentos mágicos y alquímicos son casi tan comunes como en los barrios de magos. Los habitantes son jóvenes, salvo por el personal académico, y la mayoría visten bien. Como ocurre en tantos otros barrios ricos, a los pobres y desaliñados se les disuade de permanecer mucho tiempo en los bonitos terrenos de la universidad.

Gancho argumental: uno de los profesores favoritos ha sido arrestado por fomentar la "sedición" contra la corona. Los funcionarios alegan que está impulsando a los estudiantes hacia la revuelta, mientras que el profesor y sus partidarios juran que simplemente estaba presentando los dos caras de la historia, señalando en qué aspectos podría mejorar el gobierno. Si alguien no pone algo de tranquilidad en el asunto (lo que podría requerir que se probase la inocencia del profesor... o su culpabilidad) se podría desatar la violencia en el *campus*, o incluso en la ciudad.

RESIDENCIAL ACOMODADO

Clase social: alta.

Centro de poder: frecuente, mágico (lanzadores de conjuros) o inusual (plutócratas).

Edificios: viviendas de calidad (85%), viviendas medias (13%).

Descripción: estos barrios son menos ostentosos que las villas nobles, pero no mucho menos. En algunos lugares pueden encontrarse casas engalanadas, y jardines que rivalizan con los de la nobleza. Otros edificios funcionan como grandes casas adosadas o apartamentos, mucho más espaciosos y lujosos que la mayoría de viviendas del resto de la ciudad. En las ciudades donde la nobleza es débil y los mercaderes tienen el poder real, estos barrios podrían ser más opulentos que los de los nobles. Las vistas y sonidos recuerdan a las villas nobles, pero aquí es menos frecuente que los sirvientes lleven la insignia de su señor, y las patrullas de vigilantes privados son tan frecuentes como las patrullas de la Guardia.

Gancho argumental: algunos jóvenes de clase alta están experimentando con magia de convocación y pactos oscuros. Hasta ahora, han liberado unos pocos infernales en la ciudad y han sacrificado a unos cuantos plebeyos como parte de sus rituales. Nadie ha sido capaz de dar con la causa de los problemas que azotan la ciudad, e incluso si se atrapa a estos jóvenes es posible que sus familias tengan la suficiente influencia como para evitar que sean procesados en ningún tribunal de la ciudad.

RESIDENCIAL MEDIO

Clase social: media.

Centro de poder: nunca.

Edificios: viviendas de calidad (10%), viviendas normales (78%), viviendas pobres (10%).

Descripción: las casas aquí son más pequeñas que en zonas más ricas de la ciudad, y las parcelas de viviendas también son menores. Algunas tienen patios de buen tamaño, mientras que otras se apelotonan unas con otras, con apenas 2' entre casas. Las viviendas están bastante apretujadas, y los edificios, menos cuidados que los de barrios más elegantes. La gente aquí no es pobre en absoluto, pero no es difícil toparse con alguna verja rota, unos adoquines quebrados o algún vagabundo. El olor a sudor y a excrementos de caballo se aprecia claramente al final del día, y el estilo general de vestir tiende más a lo práctico que a ir a la moda.

Gancho argumental: una fuente de riqueza, moderada pero de fácil acceso, ha fomentado un aumento de la clase media de la ciudad (el descubrimiento de una buena veta en la mina local, por ejemplo). Muchos de los que se han beneficiado de esta racha de buena suerte quieren ahora mudarse a mejores casas. No sólo no hay espacio suficiente en el barrio residencial de clase media, sino que sus actuales moradores se niegan a aceptar como iguales a los que antes eran pordioseros. La situación tiene mala pinta, pero a la Guardia de la ciudad sólo le preocupa evitar que la violencia llegue a los barrios más ricos. El gremio local de ladrones está aprovechándose de la distracción para "redistribuir" parte de la nueva riqueza.

Pocas formas de entretenimiento son más populares, tanto para la nobleza que para el pueblo llano, como los combates de gladiadores.

Ilustración de H. Lyon

COLISEO/ESTADIO

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, inusual (gladiadores famosos o poderosos propietarios de cuadras).

Edificios: coliseo/estadio/hipódromo, edificios asociados (5%; barracones de los gladiadores, establos y demás), Templo (Heironeous, Hextor, Kord), alojamiento medio (7%), comida normal (22%), comercio exótico (3%), comercio normal (19%), comercio pobre (7%), servicios normales (14%), viviendas normales (21%).

Descripción: el estadio domina este barrio, alzándose sobre todo lo demás. La estructura es normalmente ovalada, en ocasiones circular, y está diseñada para acomodar a miles de espectadores y para albergar todo tipo de competiciones y eventos deportivos. Los servicios del barrio satisfacen las necesidades de público y gladiadores por igual. Huele a arena, sudor y sangre en toda la zona, y gente de todo tipo abarrota las calles.

Gancho argumental: el coliseo ha sido el escenario de una serie de asesinatos. No se trató de muertes legítimas en la arena, sino de ataques contra gladiadores y trabajadores del estadio. Los propietarios de gladiadores ofrecen una recompensa para quien atrape a los culpables. Para investigar los crímenes es posible que los PJs tengan que operar de forma encubierta, presentándose como gladiadores.

BARRIO ENANO

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, convencional (nobles).

Edificios: templo (Moradin), alojamiento medio (1%), comida de calidad (1%), comida normal (8%), comida pobre (1%), comercio exótico (5%), servicios de calidad (15%), servicios normales (12%), servicios pobres (3%), viviendas de calidad (4%), viviendas normales (30%).

Descripción: aquí las estructuras son achaparradas y están hechas de sólidos bloques de piedra, tal y como les gusta a los enanos. La mayoría de viviendas son apartamentos, y no casas independientes, y con frecuencia simplemente habitaciones en la parte trasera de un taller, o sobre éste. El aire está lleno de sonidos de artesanía, desde sonoros martillazos a delicados grabadores, y el olor a humo es habitual. La mayoría de la gente en las calles son enanos, aunque algunos humanos también vienen aquí en busca de objetos de manufactura enana.

Gancho argumental: algunos artesanos de la ciudad están enfadados con los enanos "extranjeros" que perjudican sus negocios y reputaciones. Este grupo ha contratado a una banda

de criminales para que hostiguen a unos cuantos artesanos enanos recién llegados. Los enanos se las apañaron bien ellos solos al principio, pero el acoso ha ido en aumento y ahora necesitan ayuda. Recurrir a la Guardia (humana) de la ciudad no les hace mucha gracia, y quieren contratar seguridad privada, a los PJs por ejemplo.

GUARNICIÓN

"Cuando la mayoría de la gente ve la guarnición se sienten seguros, como si estuviéramos pendientes de todos ellos. Pero yo cuando paso por delante sólo siento cansancio. Deben haber sido todas las flexiones que tuve que hacer durante el entrenamiento básico".

–Cholak, novato de la Guardia

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, inusual (líderes militares).

Edificios: edificio de la guarnición, templo (Heironeous, Kord, San Cuthbert), alojamiento normal (5%), alojamiento pobre (2%), comida de calidad (2%), comida normal (5%), comida pobre (3%), comercio de calidad (5%), comercio normal (9%), comercio pobre (2%), servicios normales (11%), viviendas normales (43%), viviendas pobres (11%).

Descripción: en este barrio resuenan gritos marciales, botas desfilando, pezuñas contra el pavimento y entrechocar de metales. Aquí vive y entrena la Guardia de la ciudad o la Milicia, o incluso ambos grupos. La mayoría de los edificios del barrio son de estilo tradicional, parecidos a los del resto de la ciudad, pero la guarnición en sí parece una fortaleza. Hecha de piedra, tiene estrechas ventanas y tejados planos con almenas para cubrir a los arqueros que la defiendan. Hay patrullas entrando y saliendo de la guarnición todo el día, normalmente durante los cambios de guardia.

Gancho argumental: el crimen se ha disparado en la ciudad. Extrañamente, la mayoría de los miembros de la Guardia se muestran sorprendentemente apáticos y desinteresados desde hace tiempo. No se presentan al trabajo, o patrullan sin ningún interés. A menudo no hacen nada cuando ven un delito, y si llegan a intervenir, apenas pelean. ¿Habrán sido envenenados? ¿Hechizados? ¿Reemplazados? Alguien debería investigar, y está claro que la Guardia no va a hacerlo.

BARRIO GNOMO

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, convencional (consejo local).

Edificios: templo (Garl del Oro luminoso), alojamiento de calidad (1%), alojamiento normal (4%), comida de calidad (4%), comida normal (5%), comercio exótico (4%; 1% comerciantes de objetos mágicos), comercio de calidad (5%), comercio normal (7%), comercio pobre (3%), servicios de calidad (8%; 3% lanzadores de conjuros de alquiler), servicios normales (7%), viviendas normales (50%).

Descripción: el barrio gnomo zumba con su extraña mezcla de común y gnomo, interrumpida por el trino de instrumentos mágicos y, de vez en cuando, el trueno de un conjuro o un experimento alquímico. El aire está lleno de extraños inciensos y humos. Los edificios están casi todos en buen estado, aunque tienen el aspecto de un mundo de niños: aunque las tiendas tengan suficiente tamaño para clientes de todo tipo, las viviendas y muchos de los restaurantes están diseñados a la medida de los pequeños gnomos.

Gancho argumental: un gólem creado por uno de los magos de la ciudad se ha liberado y está fuera de control. Aprovechándose de prejuicios raciales, el mago ha extendido rumores culpando a magos gnomos irresponsables de la construcción de la criatura y de los destrozos que está causando. No sólo hay que detener al gólem, una misión que supera en mucho a la Guardia de la ciudad, también es necesario probar la inocencia de los gnomos antes de que la cólera popular se convierta en violencia.

SEDES GREMIALES

Clase social: media.

Centro de poder: siempre, inusual (gremio).

Edificios: sedes gremiales (3%), alojamiento normal (5%), comida normal (11%), comercio de calidad (5%), comercio normal (17%), comercio pobre (5%), servicios de calidad (5%), servicios normales (11%), servicios pobres (3%), viviendas normales (33%).

Descripción: estas zonas se parecen mucho a mercados o barrios residenciales, pero una serie de grandes estructuras dominan las calles. Estas sedes gremiales contienen tanto oficinas individuales como grandes salas de reuniones que pueden albergar a cientos de personas. Algunas fueron construidas precisamente para este propósito, mientras que otras son tabernas o almacenes reconvertidos. Aquí se ve a todo tipo de gente, pues los gremios están formados tanto por ricos como por pobres. Las carretas son más comunes que los carruajes, y las calles huelen a trabajadores sudorosos.

Gancho argumental: recientemente una poderosa organización criminal ha expandido sus operaciones a la ciudad. Los criminales están presionando a varios gremios legítimos para que colaboren en el contrabando, moviendo fondos o incluso en delitos más serios, como el secuestro. Los gremios se han negado hasta el momento, lo que ha desembocado en el asesinato de varios miembros y el acoso de los clientes de los gremios afectados. Los maestros cofrades de los gremios están buscando ayuda para liquidar a los criminales sin dar un espectáculo público.

BARRIO MEDIANO

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, inusual (ancianos).

Edificios: salón del consejo, templo (Yondalla), alojamiento normal (4%), comida normal (9%), comercio normal (17%), servicios normales (12%), residencias normales (56%).

Descripción: los barrios medianos por algún motivo nunca parecen permanentes, incluso a pesar de contar con estructuras de piedra y madera. La colorista decoración cambia a menudo, y las calles están todo el tiempo llenas de ponis, perros de monta y pequeños carromatos. Hay mucho espacio destinado al cultivo, ya sea en patios como en jardines vegetales. Las ventanas son grandes y sin cristales. Muchas viviendas albergan a varias familias en dormitorios separados alrededor de salones comunes. Como ocurre en los barrios gnomos, la mayoría de los edificios está construida a la escala de los medianos, por lo que los visitantes humanos se sentirán aquí torpes y fuera de lugar. El aire está lleno de parloteo, y a menudo del olor a tabaco de pipa.

Gancho argumental: una nueva organización criminal (quizás la misma descrita en el gancho argumental del barrio de sedes gremiales) se ha mudado a la ciudad. El grupo está liderado por una conjura de medianos que son capaces de esconderse a simple vista, algo que ni siquiera conocen la mayoría de miembros del grupo. Viven entre los demás medianos del barrio, y parecen perfectamente alegres y normales. Identificar e investigar a los líderes criminales va a ser tremendamente complicado, y los miembros de la comunidad mediana exigirán pruebas incuestionables de la culpabilidad de cualquier mediano antes de entregarlo a las autoridades humanas.

MERCADOS

"Me gusta considerar el robo de bolsillos como un 'impuesto social improvisado' Y yo he estado cobrando bastantes impuestos en la zona del mercado últimamente".

–Syretare, ladrón del gremio

Clase social: media.

Centro de poder: nunca.

Edificios: mercado al aire libre, templo (cualquiera), alojamiento normal (2%), comida normal (12%), comercio exótico (3%), comercio de calidad (12%), comercio normal (35%), comercio pobre (10%), servicios de calidad (5%), servicios normales (15%), servicios pobres (5%).

Descripción: el barrio más bullicioso de cualquier ciudad, un mercado lleno de gente de todo tipo y condición, comprando, vendiendo, regateando, discutiendo, rebuscando o simplemente pasando el día dedicados al comercio. Algunos mercados son bazares a cielo abierto, con tiendas que son poco más que mostradores de madera. Otros consisten en hileras de edificios con escaparates que muestran su mercancía. Muchos barrios de mercado tienen ambos tipos de tienda. Las ropas de la gente forman un torbellino de colores y estilos, y el aire está lleno de olores a comida, perfume, fruta madura, sudor y excrementos de animal. Por mucho bullicio que haya, siempre es posible escuchar los gritos y melodías de algún artista callejero que trata de ganarse unos cobres entreteniendo a los viandantes.

Gancho argumental: los carteristas y raterillos no son ninguna novedad en el mercado. Lo que las autoridades aún no saben es que la última ola de robos está en realidad beneficiando a un poderoso mago. Se trata de una mujer que ha contratado los servicios de los ladrones para que le traigan todo tipo de objetos personales que le sirven para escudriñar mejor a sus dueños, especialmente cuando son ricos y poderosos. Observando su comportamiento, la maga estará muy pronto en posición de dominar varios mercados y prever acciones legales. Todavía no está claro si pretende simplemente beneficiarse del espionaje o alterar de forma ilícita el curso de la política de la ciudad.

TEMPLOS

Clase social: media.

Centro de poder: frecuente, mágico (clérigos).

Edificios: templos (6%; cualquier deidad), alojamiento de calidad (1%), alojamiento normal (3%), comida de calidad (3%), comida normal (7%), comercio exótico (6%; 1% comerciantes de objetos mágicos), comercio de calidad (5%), comercio normal (10%), servicios de calidad (10%), servicios normales (23%), viviendas de calidad (5%), viviendas normales (19%).

Descripción: a primera vista esta zona parece un barrio residencial de clase alta. Muchos de los templos que dominan la zona están hechos de piedra, adornados con pilares monolíticos e imágenes grabadas. Las casas y tiendas alrededor rompen la ilusión, sin embargo, pues pocas veces son elegantes o están especialmente limpias. Los más poderosos suelen tener sus propios clérigos en nómina, y muchos barrios disponen de capillas propias, pero es al barrio de los templos a donde acude el grueso de la población para rezar. En las calles hay gente de todo tipo y condición, normalmente vestidos con sus mejores galas (o al menos con algo limpio). El olor a incienso y los sonidos de campanas y cánticos llenan el aire, y son frecuentes los funerales y otras ceremonias y procesiones.

Gancho argumental: mediante conjuros de *encantar* e *indetectabilidad*, una secta maligna se ha hecho con el control de un templo dedicado a una deidad buena. El exterior del edificio conserva la apariencia externa de su anterior fe, pero en el sanctasanctórum del interior apesta a enfermedad y a sacrificios humanos.

CARAVANAS

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: templo (Fharlanghn, deidades extranjeras), alojamiento normal (4%), alojamiento pobre (14%), comida normal (9%), comida pobre (29%), comercio normal (8%), comercio pobre (12%), servicios normales (8%), servicios pobres (14%).

Descripción: aquí se reúnen las caravanas que han llegado a la ciudad hasta que los mercaderes pueden transportar sus mercancías a los mercados o cargan sus carros para el siguiente viaje. El barrio tiene una atmósfera particular, y no es demasiado agradable. La mezcla de olores (polvo de la carretera, sudor humanoide, excrementos de animales y cueros estirados) hace que el olor de otros barrios parezca en comparación una fragancia. La comida y bebida son pasables como mucho, y a menudo por encima de su precio normal. Aquí se congrega gente de muchas regiones diferentes, y es habitual que se produzcan peleas dadas la mezcla de costumbres y lo crispado de los nervios, tras tan largo viaje.

Gancho argumental: en los caminos que llegan a la ciudad, las caravanas están siendo atacadas por bandidos cada vez con más frecuencia. Los atacantes parecen saber qué caravanas transportan las mercancías más valiosas, e incluso qué carretas en concreto deben atacar. Quienquiera que esté proporcionando tal información a los bandidos debe andar por el barrio de caravanas, donde los arrieros y guardias de caravana se emborrachan y charlan.

BARRIO DE PESCADORES/PUERTO

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: templo (Fharlanghn), alojamiento pobre (5%), comida pobre (10%), comercio normal (2%), comercio pobre (12%), servicios normales (3%), servicios pobres (7%), viviendas pobres (59%).

20 IMÁGENES DE LA GRAN CIUDAD

Los siguientes ejemplos son situaciones que enriquecen la ambientación de una ciudad. No forman parte de la historia, pero ejemplifican lo rico y variado de la vida en una gran ciudad. Imagina situaciones parecidas a éstas, que tú mismo imagines y que se adecuen a tu propia ciudad.

1 Un acróbata, malabarista, músico, tragafuegos u otro artista callejero entretiene a un pequeño público de plebeyos.
2 Un pequeño animal (un perro, gato o similar) yace muerto a un lado de una estrecha calle, aparentemente atropellado por una carreta.
3 Un poste de la luz vacío: han robado la luz, o la están reparando.
4 Un tipo desaliñado ronca en un portal o en un callejón, y su aliento apesta a alcohol desde varios metros.
5 El sonido de salpicaduras y el terrible olor anuncian que alguien acaba de vaciar desde una ventana un orinal o un cubo de basura, arrojando el contenido directamente al callejón.
6 Un mercader corre por la calle con los brazos extendidos y las mangas llenas de plumas. Persigue a una gallina que se ha escapado del gallinero.
7 Un joven mendigo recorre la acera extendido su mano implorante hacia todo aquel que parezca tener algo de dinero.
8 Trozos de madera astillada, lona rasgada y una rueda de carro rota apilados descuidadamente después de un accidente. Forman una pila en el lateral de una avenida, donde no obstaculizan el paso.
9 Pasa una patrulla de la Guardia apresuradamente. Los guardias caminan con energía sin prestar atención a nada, y parecen saber claramente a dónde se dirigen.
10 Un hombre camina dando traspiés por la calle, vistiendo ostentosos atuendos de mago, con bolsas colgando del cinturón llenas de extraños componentes. Lleva la barba chamuscada y su túnica se arruga y abulta de cuando en cuando, como si algo se escondiera debajo.
11 Una mujer atractiva se insinúa a un caballero bien vestido y comienza a coquetear con él de forma exagerada.
12 Dos niños muertos de risa atraviesan la muchedumbre como una flecha, mientras un hombre colérico trata de alcanzarlos a empellones mientras profiere toda clase de improperios.
13 Un hombre sale renqueando de un callejón, con una mano en la nuca, las ropas desordenadas y todos los bolsillos dados la vuelta.
14 Varios jóvenes rodean en círculo a algo o a alguien, señalando con el dedo y riendo, o simplemente observando atentamente.

Ilustración de C. Frank

15 Un ser de una raza exótica camina por la calle haciendo equilibrios con un enorme fardo que transporta.
16 Las monturas de dos desconocidos se pelean en medio de la calle. Sus dueños intentan dominarlas.
17 Una enorme escultura sirve como percha para un nutrido grupo de aves, palomas o cuervos, que observan el paso de los viandantes.
18 Un elegante palanquín atraviesa a empujones la multitud, llevado por cuatro fornidos porteadores.
19 A intervalos regulares se escuchan los gritos de los hijos de una vendedora callejera que anuncian las mercancías de la familia, mientras su madre se encarga del negocio.
20 Un grupo de aventureros pasa por delante de los PJs y les lanza miradas que van de lo amable a lo burlón.

Descripción: el barrio de los muelles apesta a pescado fresco, pescado podrido, pescado en hielo y pescado frito, y el tufo se mezcla con el intenso olor del mar y de trabajadores sin asear. Los edificios de la zona no están en muy buen estado, y muchas tiendas son simplemente tenderetes o carros. Los que vienen aquí a hacer negocios no pueden permitirse tener un sirviente, o incluso ellos mismos son sirvientes de otros, y el crimen está muy extendido en las calles. El batir de las olas, los gritos de los trabajadores de los muelles y el ajetreo de la descarga de los cargamentos de pescado se mezclan con los graznidos de las palomas y otros animales carroñeros.

El barrio del puerto dispone de grandes embarcaderos para recibir buques de carga. Por aquí hay más nobles y guardias, y menos raterillos, así que las tabernas están algo más limpias. En todo lo demás es casi idéntico a los muelles de pescadores.

Gancho argumental: se están encontrando con alarmante frecuencia extremidades y cuerpos humanos en los estómagos del pescado, sin que haya habido un aumento en la cantidad de personas desaparecidas. Algunos cuerpos llevan joyas o ropas que estuvieron de moda hace décadas. ¿De dónde salen? ¿Y por qué el gobierno municipal está pagando a los pescadores que hacen los horribles descubrimientos para que no cuenten nada?

BARRIO TRASGO

Clase social: baja.

Centro de poder: frecuente, inusual (jefe)

Edificios: templo (Maglubiyet, en ocasiones Gruumsh o Kurtulmak), alojamiento pobre (1%), comida pobre (8%), comercio pobre (20%), servicios pobres (10%), viviendas pobres (59%).

Descripción: aunque la mayoría de estos barrios están habitados únicamente por trasgos, algunos también albergan a otros humanoides bestiales, como a los orcos, y las tensiones raciales resultantes a menudo desembocan en peleas. La zona hiede: las calles está llenas de basura, y las rejillas de los sumideros (las pocas que hay) están muchas veces taponadas. Los edificios son miserables y apretujados. Los guturales sonidos del idioma trasgo (y, a veces, orco) contribuyen a lo desagradable del ambiente. La Guardia de la ciudad rara vez se molesta en patrullar esta zona, y les preocupa más que los habitantes del barrio no causen problemas en otras zonas. Como consecuencia la criminalidad es aquí alta.

Gancho argumental: una guerra callejera ha estallado entre orcos y trasgos en todo el barrio. La Guardia se ha movilizado, pero únicamente para evitar que la violencia se extienda a otros barrios. Ambas facciones han ofrecido a los PJs todo tipo de riquezas a cambio de su ayuda para liquidar al otro bando. Los PJs podrían simplemente aceptar una de las ofertas (o ambas), o bien podrían tratar de restaurar la paz investigando qué ha provocado el enfrentamiento.

POSADAS/TABERNAS

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: templos (2%), alojamiento normal (8%), alojamiento pobre (25%), comida normal (5%), comida pobre (20%), comercio normal (5%), comercio pobre (15%), servicios normales (5%), servicios pobres (15%).

Descripción: normalmente ubicado cerca de las puertas de la ciudad o entradas principales, el barrio de posadas se compone de manzana tras manzana de establecimientos destinados a satisfacer las necesidades del viajero. Algunos gobernantes han tenido el buen juicio de conservar limpias y seguras estas zonas con vistas a crear una buena impresión en el visitante. La mayoría, sin embargo, dejan que las tabernas, y sus propietarios, se las apañen por si solos (los visitantes importantes se alojan en los barrios de clase alta). Los viajeros llenan las calles con todo tipo de acentos e idiomas, pero también son la presa perfecta para los criminales, pues muy pocos permanecen en la ciudad el tiempo suficiente como para formalizar una denuncia. Los aventureros suelen alojarse en barrios como éstos.

Si reduces un poco la cantidad de alojamiento y aumentas la proporción de servicios de restauración, el barrio de posadas se transformará en un barrio de tabernas. Estas zonas se centran más en proporcionar entretenimiento barato que alojamiento barato. Los barrios de tabernas pueden encontrarse por toda la ciudad, pues son frecuentados tanto por la población local como por los visitantes.

Gancho argumental: dos grupos de aventureros rivales están alojados en la misma posada y se están hostigando mutuamente. Si los PJs son uno de los dos grupos, serán víctimas de bromas pesadas y sabotajes. En caso contrario, puede que los personajes tengan que intervenir para evitar que algún inocente salga herido.

NECRÓPOLIS

"Prométeme una cosa: no me entierres con joyas cuando muera. Los ladrones de tumbas son unos bastardos de lo más siniestro."

–Syretare, ladrón del gremio

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: depósitos de cadáveres (12%), criptas/mausoleos (80%), servicios pobres (3%), viviendas pobres (2%), templos (Vecna, Wee Jas).

Descripción: algunas ciudades tienen cementerios distribuidos en todos los barrios, pero la mayoría concentran estos lugares tan tenebrosos en una sola ubicación denominada necrópolis, a menudo vallada. El barrio podría ser una auténtica ciudad de los muertos, con filas y filas de tumbas o criptas formando las "calles". En otras ocasiones consiste en catacumbas subterráneas o campos de tumbas con señales sencillas hechas de piedra. Es frecuente que los pobres estén enterrados en simples parcelas de tierra, mientras los cuerpos de los ricos y poderosos descansan en

mausoleos y catacumbas, a menudo dentro de parcelas privadas para cada familia. Estos panteones se levantan en propiedades privadas o en lugares apartados y de acceso restringido de la necrópolis. Los sonidos de la ciudad llegan apagados hasta aquí, y en el aire flota un débil olor a descomposición. Carretas y carruajes traen hasta los lugares de enterramiento los cuerpos de los fallecidos y de su apenados familiares.

Gancho argumental: alguien ha estado excavando tumbas y profanando los cuerpos, y en las cercanías se han cometido una serie de asesinatos, aparentemente al azar. La lógica conclusión sería que un nigromante está animando los cuerpos, pero la realidad es que algunos criminales están escondiendo los cadáveres de sus rivales en ataúdes ocupados. Excavan alguna otra tumba para que nadie se fije en la tierra removida, y asesinan a alguien al azar para engañar a los investigadores y hacerles seguir pistas falsas.

PRISIÓN

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: prisión (23%), barracones de la Guardia (10%), servicios pobres (45%), viviendas pobres (20%).

Descripción: muchas ciudades agrupan sus prisiones en una sola zona para reforzar la seguridad. El barrio está dominado por los imponentes muros de piedra de edificios de estrechas ventanas enrejadas. Sólo los que no pueden permitirse nada mejor viven por aquí cerca. Hay guardias y carretas circulando a todas horas, y los gritos y amenazas que llegan desde el interior de la prisión apenas disminuyen durante la noche. La zona está sucia y mal conservada. Si la ciudad proporciona calefacción en las prisiones, el aire estará lleno de humo durante el invierno.

INTERLUDIO: UNA VISITA A LA TABERNA

A lo largo de la historia de D&D, ningún otro cliché ha pervivido como el de la taberna. Aquí se encuentran miles de aventureros y comienzan miles de campañas. Los PJs van a las tabernas para relajarse entre aventuras, conocer nuevos aliados (lo que puede ser una buena manera de que el DM introduzca nuevos PJs), y para reunirse con PNJs. A veces, los jugadores simplemente querrán interpretar a sus personajes sin la presión del peligro constante que hay en un dungeon.

Una visita a una taberna debería extenderse solamente mientras todos los de la mesa se lo estén pasando bien. Si alguno de los jugadores empieza a mostrar signos de aburrimiento, será el momento de poner fin a los juegos de borrachos, el robo de bolsillos y las broncas de bar y continuar con la aventura.

NOMBRES DE TABERNAS

Los DMs siempre tienen que estar inventándose sobre la marcha nombres de tabernas. La tabla que se presenta más abajo ofrece algunas sugerencias para cuatro grupos diferentes de tipos de nombres.

COSAS QUE HACER EN LA TABERNA

Algunas de las actividades que se presentan a continuación no estarán disponibles en algunas tabernas, o puede que sus propietarios no las contemplen con buenos ojos. En los "clubs sociales" de la clase alta, por ejemplo, ir andando por encima de las mesas buscando un concurso de pulsos no te proporcionará más que muecas de desprecio.

Emborracharse: en D&D el "bebedor social" no sufre consecuencias adversas. El estado de embriaguez sólo es pertinente si los jugadores están intentando emborracharse voluntariamente, quizás como parte de una competición. Por este motivo las siguientes reglas son bastante sencillas (y mucho más benignas que la vida real).

Un PJ puede trasegar tranquilamente un número de consumiciones por hora (una consumición es el equivalente a un pichel de cerveza, un vaso de vino o un chupito de algo más fuerte) igual a la mitad de su puntuación de Constitución. Los efectos de una consumición desaparecen al cabo de una hora. Si un personaje bebe por encima de su límite, debe realizar una prueba de Constitución. La CD empieza en 15 y se incrementa en 1 por cada bebida adicional. Los PJs con bonificadores a los TS contra venenos (como los enanos) pueden aplicarlos a estas pruebas de Constitución.

Cada prueba fallida impone un penalizador acumulativo de -1 a Destreza y Sabiduría (aunque no reduce estas características realmente), así como un -1 acumulativo a las posteriores pruebas de Constitución que haya que hacer para evitar que la borrachera sea aún mayor. La puntuación efectiva de Destreza y Sabiduría de un personaje no puede bajar de 1 como consecuencia de la ebriedad. La puntuación de Constitución del personaje, así como sus puntos de golpe, en realidad no cambian, pero el personaje se desmayará cuando su penalizador a la prueba de ebriedad iguale a su puntuación de Constitución. Permanecerá inconsciente 2d4 horas y estará fatigado al despertar, pero los penalizadores temporales desaparecerán.

Juegos: hay tantos juegos de bar como bares. No importa a qué se juegue: utilizar magia para afectar al resultado del juego se considera hacer trampas.

Juegos de habilidad: en algunas tabernas es bastante popular un juego de cartas llamado *Three dragon ante*. En otras se emplean juegos de mesa, del estilo del ajedrez, para que los jugadores demuestren sus habilidades.

Para determinar quién gana un juego de habilidad, escoge la habilidad apropiada para cada prueba. En la mayoría de juegos de cartas será la habilidad de Engañar. Para juegos de mesa como el ajedrez, será Saber (historia). Después elige dos habilidades que sean relevantes, aunque claramente secundarias. Averiguar intenciones, Engañar y Saber suelen ser buenas opciones. Un personaje con al menos 5 rangos en una de las habilidades secundarias gana un bonificar de +2 a la prueba de habilidad principal (o +4 si tiene más de 5 rangos en ambas habilidades secundarias). A continuación, todos los participantes realizan una prueba de habilidad enfrentada.

Como excepción a las reglas normales, un personaje puede emplear una habilidad de Saber sin entrenar si es una habilidad relevante para un juego, siempre y cuando alguien se tome la molestia de explicarle las reglas.

d%	"Tal y cual"	Criaturas	Personajes	Nombres de gente/lugares
01–10	El cardo y la lechuza	El dragón rampante	La ramera insolente	El rincón de Sarlitti
11–20	El tonel y el río	El caballo negro	El fantasma burlón	La esquina del baluarte
21–30	La pulga y el dragón	El zorro veloz	El descanso del marino	Caffeter e hijos
31–40	La sonrisa y el guiño	El oso rabioso	El señor oscuro	La tasca de la calle del lío
41–50	El hacha y el brazal	El draco avizor	El viejo zapatero	Ana y Eli
51–60	La jaca y la brida	El león argénteo	El último enano en pie	El antro del malecón
61–70	La flauta y el tambor	El sapo gordinflón	El carretero andrajoso	El puente quebrado
71–80	Vagos y maleantes	El diablo achispado	El juglar tramposo	La cantina de Gurrok
81–90	Grano y semilla	El unicornio tranquilo	La costurera llorona	La taberna de Sángertaal
91–100	La valla y la escala	El lamasu azul	El juez cegato	La taberna de la calle Cadenas

A pesar de la presencia de tantas patrullas, la miserable zona está plagada de pequeños delincuentes.

Gancho argumental: se ha identificado a varios criminales como los autores de una serie de recientes robos y crímenes violentos de gran notoriedad. El problema es que los criminales se están pudriendo en sus celdas. Alguien les está liberando para que cometan los crímenes o ha asumido sus aspectos para hacerlo. Sea como sea, para investigar el caso habrá que trabajar de forma encubierta dentro de la misma prisión.

BARRIO DE LUCES ROJAS

Clase social: baja.

Centro de poder: frecuente, inusual (gremio).

Edificios: templo (Olidammara), alojamiento normal (2%), alojamiento pobre (17%), comida normal (5%), comida pobre (20%), comercio pobre (35%); salas de juego, mancebías, casas de empeño, burdeles.

Descripción: aunque el barrio de luces rojas se llama así por los farolillos con los que se identifican los burdeles, en realidad se trata del destino de cuanto aquel que busque servicios ilegales, semilegales o del mercado gris. La prostitución, las sustancias ilícitas, el juego, los traficantes de mercancía robada y los criminales de alquiler, todo está aquí. Se trata claramente de una zona de mucho crimen, y todo el mundo pondrá por aquí mucho empeño bien en hacerse ver, bien en pasar desapercibido por completo, dependiendo de qué esté comprando o vendiendo. La Guardia de la ciudad patrulla el barrio, pero los frecuentes sobornos aseguran de que haga la

Juegos de puntería: los dardos son el típico juego de puntería. Los participantes hacen ataques de toque a distancia para dar en el blanco; los dados de taberna son similares a las armas para las que se aplican las dotes Soltura con un arma (dardos) y similares. Dado que una diana está diseñada para que se note la más mínima diferencia en la puntería de los jugadores, haz que todos ellos realicen ataques de toque a distancia, y haz que el ganador sea aquel con el resultado más alto. El primero en ganar cinco rondas habrá ganado la partida.

Juegos de fuerza: la típica prueba de fuerza en una taberna es echar un pulso. Los contrincantes realizan pruebas enfrentadas de Fuerza hasta que uno de ellos gana. Un participante con una categoría de tamaño superior en uno a la de su oponente recibe un bonificador de +4 a la prueba de Fuerza.

Juegos de azar: algunos juegos de dados o cartas son cuestión de pura suerte, al igual que otros juegos propios de un casino como la ruleta. Con la pila de dados que deberías tener detrás de la pantalla del DM no te debería resultar difícil determinar quién gana en un juego de azar.

Juegos de borrachos: la mayoría de los juegos de borrachos se reducen a competiciones para ver quién permanece consciente por más tiempo, en las que los participantes deben beber todos al mismo tiempo. Resuelve estos concursos mediante las reglas de 'Emborracharse' de más arriba. En ocasiones los juegos de borrachos se combinan con otros juegos, como una versión de los dardos en la que todo el mundo menos el ganador tiene que beber una ronda.

Actuaciones: se necesita toda una tarde de trabajo para ganarse un dinero cantando o tocando un instrumento (*Manual del jugador* pág. 75), siempre que consigas una actuación.

Si ya hay alguien actuando en la taberna, los PJs tendrán que convencer al líder de la banda o al artista en solitario (actitud inicial indiferente) que permita que un "artista invitado" se una por una o dos canciones. Si el líder de la banda está de acuerdo, el personaje realiza una prueba de Interpretar. No ganará dinero con su actuación pero recibirá un bonificador +2 de circunstancia en todas sus pruebas basadas en Carisma durante el resto de su visita a la taberna siempre que la suya haya sido una gran interpretación (CD 20, *Manual del jugador* pág. 75) o aún mejor.

Robar bolsillos: una prueba con éxito de Juego de manos a CD 20 es bastante como para conseguir que un parroquiano y su bolsa se separen, y una prueba con éxito a CD 25 le aportará al ladrón alguna joya. El cliente habitual de una taberna tiene un bonificador de +1 a Avistar para darse cuenta del robo (suponiendo que no esté borracho). Escoge la columna de monedas o bienes en la tabla 3–5 de la *Guía del Dungeon Master* pág. 52. Divide el resultado por 2 para reflejar el hecho de que la gente no suele acudir a un bar llevando grandes riquezas. Que pillen a un PJ robando supone una llamada inmediata a la Guardia, y puede que también una pelea de bar. La víctima de un robo de bolsillos se da cuenta de que le falta algo a 1d4 × 10 minutos del robo.

Provocar una pelea: la trifulca tabernera es algo básico en muchas aventuras de D&D, una oportunidad para que los PJs peleen de un modo menos letal.

Intimidación: la mayoría de las peleas de bar no comienzan con un puñetazo o un insulto. Para provocar a un parroquiano, realiza una prueba de Intimidar contra una prueba de nivel modificada del objetivo (1d20 + nivel de personaje o DG + bonificador de Sabiduría del objetivo, si lo hay + modificadores del objetivo contra miedo). Si tienes éxito, el objetivo frunce el ceño pero no devuelve el insulto. Si fallas, el objetivo te responde con un insulto. Si fallas por más de 5, el objetivo te pega un puñetazo.

Pelea de bar: la mayoría de estas peleas tienen lugar a puñetazos, y sus participantes realizan impactos sin arma que hacen daño no letal. Normalmente los parroquianos de una taberna no se molestarán en realizar presas, aunque si quieres utilizar las reglas para presas eres libre de hacerlo.

Muchos peleones de bar recurren a armas de conveniencia. Para que las cosas no se compliquen mucho, trata un taburete de bar o mueble similar como si fuese una gran clava. Una botella equivale a una clava hasta que se rompa; entonces equivale a una daga. Una jarra arrojada (o algo que pese lo mismo) equivale a una clava ligera Pequeña arrojada (1d4 puntos de daño). Todos los que utilizan estas armas improvisadas tienen un penalizador de -4 en las tiradas de ataque.

Aumento de la pelea: hasta los parroquianos que intercambian unos cuantos puñetazos con alegre optimismo se toman las cosas en serio si alguien saca una espada. Utilizar un arma (que no sea improvisada), o magia dañina de cualquier tipo provoca una llamada a la Guardia, y que cualquier PNJ que no esté en el corazón de la batalla huya antes de arriesgarse a morir. La Guardia llegará 1d4 asaltos después, aunque el tiempo de respuesta variará enormemente en función del barrio en el que esté la taberna.

En general, puedes minimizar la letalidad de una pelea de taberna haciendo que los PNJs que bajen a 5 pg o menos queden tumbados, así como renunciando a rematar a los contrincantes indefensos o a aquellos que demuestren claramente que no quieren luchar más.

Haciendo amigos: no debería salir nada malo de un encuentro amistoso en una taberna, si los PJs así lo quieren. La mayoría de los parroquianos de un bar tiene una actitud inicial de indiferente, aunque aquellos con peor pinta y las estrellas de los clubs sociales más exclusivas se mostrarán malintencionados. Los PJs pueden utilizar magia de encantamiento o la habilidad de Diplomacia para mejorar las actitudes de los PNJs tal y como se describe en el *Manual del jugador* pág. 71. Las compañías románticas requerirán una actitud amistosa (para bailar y tener algo de conversación) y una actitud solícita (si se desea que el idilio se extienda más allá de esta visita a la taberna).

Se pueden aplicar a las interacciones sociales todo tipo de bonificadores de circunstancia, incluyendo la clase social y riqueza aparente del PJ, la cantidad y calidad de las consumiciones y la habilidad para el baile.

vista gorda ante situaciones sospechosas siempre y cuando no perjudiquen o incomoden a la gente importante. En realidad, la Guardia tiene aquí por costumbre acosar a los transeúntes, lo que provoca que los visitantes se muestren tan desconfiados con la Guardia como con los criminales locales.

Gancho argumental: una súcubo se ha unido a las prostitutas del barrio y se está haciendo lentamente con una considerable fuerza de seguidores *encantados* o enamorados. Los motivos del ser infernal no están claros e investigarlos será complicado, ya que su habilidad para *polimorfarse* le permiten pasar desapercibida entre el resto de habitantes del barrio.

CHABOLAS

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: viviendas pobres (98%).

Descripción: aquí viven los más pobres de entre los pobres. Muchos de los que aquí residen no se pueden permitir ni una habitación en un burdel. Ocupan ilegalmente edificios semiderruidos, o levantan una casucha contra la pared de algún edificio de apartamentos abarrotado, y simplemente tratan de sobrevivir un día más. Aquí no hay tiendas aparte del ocasional vendedor callejero. Los habitantes visten los pocos harapos que hayan podido conseguir. Las calles están en mal estado, los desagües (si existen) se atascan con frecuencia, y el barrio está bañado en el hedor a basura, cuerpos sin asear e incluso carne podrida.

Gancho argumental: los habitantes de las chabolas son la presa perfecta de un vampiro. Tienen pocas defensas, los funcionarios municipales rara vez les prestan atención y a nadie le preocupan los cadáveres que haya tirados en sus calles y canalones. Los PJs podrían verse involucrados cuando un familiar o un conocido se convierte en la última víctima, o cuando un campeón del barrio de los pobres viene a ellos con sus sospechas.

BARRIO DE ESCLAVOS

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: puesto del supervisor, servicios pobres (5%), viviendas pobres (93%).

Descripción: no hay ninguna otra parte de la ciudad tan dedicada al sufrimiento humano que el barrio de los esclavos. Rodeado por casas de vecindad y viviendas baratas, el centro del barrio de esclavos contiene corrales o jaulas, así como una plataforma sobre la que los mercaderes exhiben su mercancía (en las ciudades donde la esclavitud sea ilegal, el barrio podría ser subterráneo, o encontrarse dentro de una estructura cerrada del barrio de las luces rojas o el barrio de chabolas). Para un observador superficial, este barrio sería simplemente un barrio pobre más. Pero un examen más minucioso revelaría algún noble, o criado de noble, o carromato de prisioneros o cautivos de guerra listos para ser vendidos. El sonido habitual de gente pobre trabajando duro se ve aquí interrumpido por esporádicos gritos de dolor y desesperación.

RIQUEZA DE LA COMUNIDAD

Aunque la *Guía del Dungeon Master* ofrece algunas directrices para determinar los activos disponibles en una ciudad, así como el valor máximo de cualquier objeto en venta, no todos los objetos están disponibles en todos los barrios. Los objetos más caros son imposibles de conseguir fuera de los barrios más ricos, y en los barrios pobres no suele poder disponer de grandes sumas de dinero. La siguiente tabla presenta el límite de po de objetos comprados en los barrios, basándose en su clase social.

LÍMITE DE PO SEGÚN LA CLASE SOCIAL

	— Límite pg —		
Clase social	Ciudad pequeña	Ciudad grande	Metrópolis
Alta	15.000	40.000	100.000
Media	6.000	16.000	40.000
Baja	1.500	4.000	10.000

Para determinar la cantidad de dinero disponible en un barrio, multiplica su población por el número apropiado de la tabla siguiente. Estas cifras suponen que el 40% de todo el dinero disponible en una ciudad se concentra en los barrios ricos, aunque estos representen sólo el 10–18% del total de sus barrios. Alrededor del 50% de los activos de una ciudad se encuentran en los barrios de clase media, y el 10% restante en los de clase baja.

MULTIPLICADOR DE ACTIVOS POR CLASE SOCIAL

	— Multiplicador de activos —		
Clase social	Ciudad pequeña	Ciudad grande	Metrópolis
Alta	4.000	7.500	16.000
Media	1.500	3.500	9.000
Baja	150	350	800

La mayoría de ciudades se componen básicamente de barrios de clase baja, aunque en ciudades más grandes los barrios ricos aumentan mientras que disminuyen los pobres, tal y como muestra la tabla a continuación. Además, los barrios ricos están menos poblados que los pobres.

BARRIOS DE CADA CLASE SOCIAL SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CIUDAD

Tamaño	Clase alta	Clase media	Clase baja
Ciudad pequeña	10%	30%	60%
Ciudad grande	15%	30%	55%
Metrópolis	18%	30%	52%

Una ciudad particularmente rica podría tener más barrios de clase alta y media, y menos de clase baja, mientras que una ciudad pobre sería lo contrario. Una ciudad fuertemente comercial tendrá una clase media mayor que la de una que esté aislada o que sea autosuficiente.

En general, los barrios de la misma clase social suelen estar contiguos. En algunos casos, uno o dos barrios adyacentes tienen una clase social un nivel superior o inferior a los otros. Muy raramente se hallan juntos barrios de clase alta y baja. En dichos casos, suele separarlos algún rasgo grográfico o artificial, como un risco, un río o un muro.

Gancho argumental: un clan de doppelgánguer ha tomado forma humana con el fin de ser comprados como esclavos. Una vez han adoptado el papel de sirvientes en las casas de los ricos y poderosos, los doppelgánguer planean sustituir a los nobles de cada casa, asegurándose de forma instantánea e irrevocable su poder dentro de la comunidad.

ARRABALES/CASAS DE VECINDAD

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: templo (Olidammara), alojamiento pobre (1%), comida pobre (3%), comercio pobre (11%), servicios pobres (6%), viviendas pobres (77%).

Descripción: en estas casuchas desvencijadas, casas adosadas y apartamentos abarrotados vive como puede la mayoría de la gente pobre de la ciudad. Algunos habitan habitaciones que, a pesar del pequeño tamaño y el mal estado, están relativamente limpias. Otros ocupan casuchas infectas llenas de cucarachas y ratas que parecen estar a punto de derrumbarse. Los ricos nunca vienen aquí, como no sea para buscar mano de obra barata o atajar hacia otra parte de la ciudad. Las sucias calles están llenas de trabajadores, mendigos y otros que apenas pueden llegar a fin de mes.

Gancho argumental: algún tipo de desastre natural (fuego, plaga, inundación o similar) está arrasando la ciudad. Los barrios más ricos han sido protegidos o evacuados tan bien como se ha podido, pero los pobres tienen que apañárselas por si mismos. Los PJs que quieran ayudar a los residentes más desfavorecidos podrán echar una mano con la evacuación, el transporte de suministros, la protección de los heridos frente a criminales o depredadores, etc.

BARRIO DE CURTIDORES

"Odio patrullar las tenerías. Me dan ganas de arrancarme la nariz sólo para hacer que ese pestazo desaparezca".

—— Cholak, novato de la Guardia

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: templo, alojamiento pobre (2%), comida pobre (7%), comercio pobre (60%; tanerías, tintoreros y otros oficios que generan malos olores), servicios pobres (30%).

Descripción: este barrio tiene el mismo aspecto que cualquier otro barrio pobre, con una alta proporción de talleres, pero su terrible olor lo diferencia claramente del resto. Aquí se concentran, bien lejos de los barrios ricos, los negocios más pestilentes de la ciudad, como tintorerías, tenerías y ciertas prácticas alquímicas. Nadie viene aquí sin un propósito concreto, y todos aquellos que no están acostumbrados

En la infraciudad (pág. 48), un buen negocio es todo aquel del que sales vivo

Ilustración de R. Horsley

al hedor se quedan el menor tiempo posible. Un personaje que entre en este barrio por primera vez debe superar una salvación de Fortaleza a CD10 o quedará indispuesto durante 2d20 minutos.

Gancho argumental: algunos monstruos apestosos, como necrarios, necrófagos o sauriones, se han desplazado hasta el barrio de curtidores aprovechando que el mal olor hace que el suyo pase desapercibido. Desde aquí, donde se esconden, cazan con impunidad a los habitantes de los barrios próximos.

TEATROS

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: teatros (4%), templo (Boccob), alojamiento pobre (10%), comida pobre 20%), comercio pobre (20%), servicios pobres (29%), viviendas pobres (15%).

Descripción: en función de la riqueza y nivel cultural de la ciudad, un teatro será desde una orquesta al aire libre rodeada de un semicírculo de asientos elevados hasta una gran ópera. Aunque los ricos y los pobres asisten por igual a las representaciones, el barrio que rodea los teatros es bastante penoso. La interpretación se suele considerar una profesión de clase baja, y las condiciones de vida de quienes trabajan en los teatros así lo reflejan. Durante las representaciones, la Guardia y vigilantes contratados patrullan el distrito, pero en cualquier otro momento las tasas de crimen son bastante elevadas. La zona tiene un extraño olor, mezcla de maquillaje y comida.

Gancho argumental: un serie de recientes asesinatos imitan las escenas de muertes de una popular obra. La investigación se ha centrado en los actores de la obra, pero no ha dado con ninguna pista. Un familiar de una de las víctimas, exasperado ante la falta de progresos, ha contratado a los PJs para que investiguen el asunto.

INFRACIUDAD

Clase social: baja.

Centro de poder: frecuente, monstruoso.

Edificios: templos (2%; deidades monstruosas), alojamiento pobre (6%), comida pobre (13%), comercio normal (5%), comercio pobre (17%), servicios normales (5%), servicios pobres (20%), viviendas pobres (30%).

Descripción: cada ciudad tiene su "subterráneo", una zona de actividad criminal y mercado negro, pero en algunas comunidades el término tiene un significado literal. La infraciudad se encuentra bajo las calles, y forma una comunidad próspera en la que criminales y monstruos interactúan, hacen negocios o se matan entre si. El barrio podría consistir en un sistema abandonado de alcantarillas o minas, cuevas naturales, catacumbas olvidadas o una combinación de esos elementos. El aspecto y ambiente exactos de la infraciudad depende de sus habitantes y estructura, pero la mayoría de estos barrios tienen el olor a moho del aire viciado, y son poco salubres.

Gancho argumental: aunque la sola existencia de una infraciudad es a menudo suficiente motivo para ir allí de aventuras, una persecución de un fugitivo a través de las alcantarillas podría ser un buen método de que los PJs se toparan con la infraciudad. Aunque no se dirigiesen hacia aquí en un principio, ahora tendrán que explorar este entorno si quieren atrapar a su presa, pudiendo tener que vérselas con monstruos y criminales a quienes podría no gustar ver invadido su territorio.

ALMACENES

Clase social: baja.

Centro de poder: nunca.

Edificios: almacenes (30%), comercio pobre (5%), servicios pobres (10%), viviendas pobres (53%).

Descripción: este barrio está dominado por grandes y toscos edificios que almacenan mercancías que aún no están listas para su venta o transporte. Aunque algunos están bien conservados, la mayoría de los almacenes están viejos y sucios; su aspecto no importa mientras sean lo suficientemente sólidos como para proteger la mercancía almacenada. La mayoría de la gente que vive por aquí cerca trabaja en los almacenes, cargando y apilando las cajas. En ocasiones vienen aquí nobles o mercaderes acompañando a sus mercancías o supervisando sus posesiones, aunque es más frecuente que vengan sus sirvientes. Hay vigilantes contratados protegiendo muchos almacenes, ya que la Guardia de la ciudad no patrulla con mucha eficacia estos barrios pobres.

Gancho argumental: un mercader sin escrúpulos ha estado transportando bestias exóticas para vendérselas a los ricos y poderosos. Tiene a las bestias drogadas durante los traslados, pero una de ellas se ha despertado y ha escapado de su jaula, y ahora está sembrando el terror en los barrios colindantes. Aunque los PJs sean capaces de investigar el origen de la criatura, el mercader utilizará sus contactos políticos para obstaculizar la investigación. Las distracciones que le está provocando este asunto están perjudicando su negocio, aumentando el riesgo de que más criaturas despierten y escapen.

Ilustración de D. Bircham

Un aventurero urbano no se parece mucho a su equivalente más tradicional, emprendedor de largas expediciones. Tiende a ser menos llamativo, y tal vez esté más orgulloso de su sutileza, más centrado en la técnica. Lo normal es que deje que la aventura vaya a él en lugar de ir a buscarla. Y aunque puede desear la fama y la riqueza, también puede ser simplemente alguien con una vida totalmente ordinaria, si las circunstancias se lo permitiesen.

No puede decirse que un aventurero urbano *nunca* busca la agitación y el peligro. Cloacas infestadas de monstruos, ejércitos orcos al pie de la muralla, o demonios y doppelgánguer en los niveles superiores de gobierno: las ciudades albergan mucho mal que buscar y destruir. Aún así, lo más probable es que un aventurero urbano tenga fuertes lazos personales con la ciudad (si no fuera así, ¿por qué querría permanecer en ella?). Puede desear defender su hogar o ascender hasta una posición de poder para apoyar a su gremio o casa o, simplemente, puede querer castigar el mal y ganar algunas piezas de oro sin tener que abandonar las comodidades de la vida civilizada. Sea cual sea el caso, sus habilidades y aptitudes (por no decir nada sobre sus actitudes) se distinguen de las de los aventureros que vagan por el mundo, sin pensar a penas en su hogar.

La diferencia más importante entre los aventureros urbanos y los tradicionales, especialmente los lanzadores de conjuros, tiene que ver con sus métodos. *Bola de fuego* y *rayo relampagueante* son pilares básicos del zapador de dungeons o del cazador de dragones, pero no resultan muy prácticos al luchar contra matones en un callejón o al combatir a unos monstruos en la calle Mayor. El guerrero que cuenta con el *agrandar persona* de su mago para luchar contra dragones podría estar en un aprieto si utiliza en mismo truco en una sede gremial. La naturaleza cerrada de la ciudad y la presencia de paseantes inocentes significa que los aventureros deben ser mucho más selectivos con sus técnicas. Reserva tus *bolas de fuego* para repeler a los ejércitos invasores o para combatir otyugh en las cámaras cavernosas bajo la ciudad y busca métodos y aptitudes más adecuadas para las calles de la ciudad y para las salas de los edificios.

QUÉ HACER, DÓNDE IR

¡Bienvenido a la ciudad! Ahora estás rodeado por docenas de lugares de aventura, miles de PNJs y una concentración de riqueza que deja tamañito el tesoro del dragón más codicioso. La aventura urbana puede ser abrumadora: en comparación con los dungeons hay *más* de todo.

Tener éxito en una ciudad suele ser cuestión de saber cómo extraer lo que quieres de la multitud de elecciones disponibles.

Alojamiento, temporal: las numerosas posadas de la ciudad ofrecen distintos niveles de comodidad a los cansados viajeros. Un hotel de mala muerte cuesta 2 pp por noche, algo limpio pero austero cuesta 5 pp y una agradable habitación privada en una posada puede costar 2 po por noche. Los alojamientos elegantes pueden costar aún más.

Alojamiento, permanente: no hay mucho espacio libre para construir dentro de los muros de la ciudad, así que alguien que desee un hogar permanente deberá alquilar o comprar una residencia ya existente. Las elecciones van desde apartamentos en casas de vecindad (1d4 po por mes para alquilarlo, 1d4×100 po para comprarlo) hasta grandes apartamentos sobre tiendas o chozas en las afueras de la ciudad (1d4×10 po/mes para alquilar, 1d4×1000 po para comprar), o villas nobles o casas señoriales (2d8×10 po/mes para alquilar, 2d8×1000 po para comprar).

Además de comprar o alquilar una residencia, los personajes pueden querer comprar un negocio u otro edificio de una ciudad. Una tienda pobre (para servicios o comercio) suele costar 2d4×100 po, incluyendo unas toscas estanterías, un mostrador y un trastero para el almacén. Una tienda media cuesta 2d4×1000 po, incluyendo suelos de madera pulidos, unas buenas estanterías, un escaparate y vitrinas de cristal. Una tienda refinada cuesta 4d8×1000 po y tiene suelos de mármol, vitrinas con cerradura, sillas de cuero y otros lujos.

Un personaje decidido a construir su propio hogar debe comenzar comprando uno y demoliéndolo. Aun así, el gobierno de la ciudad tiene autoridad para impedir la construcción de un edificio que pudiera encontrar amenazante o fuera de lugar. Sólo por comprar una casa de vecindad y convocar un elemental de tierra para destruirlo, no significa que puedas construir una enorme torre de mago en su lugar.

Banca: los bancos ligados al gobierno o poderosos gremios mercantiles ofrecen servicios bancarios básicos, custodiando dinero y bienes valiosos. Los individuos, normalmente, no pueden conseguir préstamos a no ser que tengan conexiones con la nobleza (y, por tanto, grandes extensiones de tierra como aval). La mayoría de los préstamos se realizan entre grandes instituciones como gremios, gobiernos e iglesias (y D&D no es un juego de tasas de interés y de retorno sobre la inversión). Pero si los PJs necesitan de un lugar seguro para guardar sus riquezas, los gremios principales de la ciudad son un buen lugar para empezar.

Juerga: el interludio de las páginas 44 y 45 está dedicado a una visita a la taberna local. Las bebidas cuestan desde 4 pc para un pichel de cerveza, hasta 10 po o más por una botella de buen vino. En la mayoría de las tabernas de clase media o baja se puede entrar sin pagar nada (aunque algunas pueden cobrar una moneda de plata si ofrecen actuaciones en directo). Los clubs sociales de las clases altas, por otro lado, pueden cobrar 1 po o más por tan solo entrar y pueden incluso exigir la compra de una "acción" por cientos de monedas de oro.

Compañerismo: nunca estarás tan cerca de tantos PNJs de todo tipo como en una gran ciudad, y probablemente intentarás trabar amistad con alguno de ellos por una razón u otra.

La mayoría de los residentes tiene una actitud inicial de indiferencia. Si mejoras su actitud a amistosa a través de una prueba de Diplomacia (*Mdj* 72) conversarán amablemente contigo y son sociables en sus tareas diarias. Si mejoras la actitud de un PNJ a solícita, habrás forjado el comienzo de una amistad que irá más allá de tu encuentro inicial. Pueden aplicarse todo tipo de modificadores de circunstancia a esta interacción, basados en las técnicas que todos usamos para juzgar a otros: vestimenta, posición social percibida y comportamiento, por ejemplo.

Servicios de entrega o mensajería: puede entregarse una carta o un pequeño paquete a cualquier dirección de la ciudad a cambio de una tarifa variable entre 1 pp (si confías en un mocoso) y 15 pp si decides confiar en un mensajero uniformado.

Comer: la comida rápida en un puesto callejero puede costar 10 pc o 15 pc si quieres regarla con cerveza barata. Puedes disfrutar de una comida casera con un pichel de cerveza en distintas posadas por 30 pc. Y los que tienen los bolsillos llenos pueden optar por una exquisita comida de 1 po o más, incluyendo vino.

Educación: si tu campaña utiliza las reglas de entrenamiento para aprender habilidades y dotes (*GDM* 197), los personajes pueden encontrar tutores en la ciudad. Las habilidades académicas como Saber y Oficio pueden aprenderse en universidades y sedes gremiales, y habilidades como Falsificar, Esconderse y Engañar se aprenden de fuentes menos excelsas.

Los niños que habitan en vecindarios de clase media o superior suelen ir a algún tipo de escuela de la comunidad o participan en un aprendizaje general con un gremio. Los de los distritos más pobres aprenden matemáticas básicas y a leer y a escribir con sus padres.

Entretenimiento: pueden encontrarse espectáculos obscenos de tipo cabaret en muchas vecindarios de clase baja, que prometen a sus visitantes un mínimo de seguridad. Con cinco monedas de cobre puedes entrar en uno de estos espectáculos, aunque lo más seguro es que no puedas sentarte.

Las vecindarios de clase media suelen tener pequeños teatros para obras dramáticas mientras que es en las tabernas donde se disfruta de las actuaciones musicales. Una obra típica cuesta 3 pp (aunque al menos puedes sentarte). Se puede escuchar música en tabernas de forma gratuita, o pagando un pequeño precio de admisión.

Las óperas, las grandes obras orquéstales y las actuaciones de danza son propias de los vecindarios de clase alta. Los precios de admisión van de 5 pp a 1 po, e incluso más en el caso de las actuaciones de especial talento.

La mayoría de las ciudades reciben visitas periódicas de carnavales y circos viajeros. La entrada general no es cara (unas pocas monedas de cobre como máximo) pero determinadas actuaciones y zonas del carnaval cuestan extra.

Guías: puedes contratar a un local para que te muestre la ciudad, te indique cuáles son los vecindarios más peligrosos y que te facilite encontrar las cosas en la ciudad. Contratar a un plebeyo de nivel 1 cuesta 1 pp por día. Pero te lo advertimos: algunos de estos "guías" trabajan en realidad para el gremio de ladrones local y buscan a visitantes ricos a los que poder desplumar. Además, casi todos los guías, suelen conducir a los visitantes hacia determinadas posadas y tiendas a cambio de recompensas de sus propietarios.

Ayuda legal: puede que un PJ acabe siendo detenido por la guardia de la ciudad. Contratar a un procurador competente para que le conduzca a través del sistema jurídico de la ciudad cuesta 1 po por día. Contratar a un abogado realmente bueno puede costar 10 po por día o incluso más.

Compras, general: para comprar suministros como comida, la mayoría de las ciudades cuentan con mercados públicos llenos de carros, carretas y tiendas que venden mercancías locales o importadas. La artesanía, como la ropa y muebles, son el terreno propio de las tiendas pequeñas. La calidad del vecindario suele (aunque no siempre) ser un indicador de la calidad de los bienes a la venta.

Compras, rarezas: para comprar armas y armaduras de gran calidad, objetos mágicos y otras mercancías esotéricas, deberás dar con un almacén exótico o con algún tipo de tienda mágica. Sus mercancías son lo suficientemente valiosas como para que no necesiten ningún tipo de publicidad, pero una buena prueba de Reunir información puede ayudarte a encontrar una.

Compras, mercado negro: un juego de documentos falso suele costar entre 10 po y 100 po, según la habilidad del falsificador y la dificultad de la falsificación. Según cuál sea el entorno legal de la ciudad, también puede haber disponibles objetos de contrabando como venenos (normalmente a precios mucho más altos que los indicados en la *Guía del Dungeon Master*).

Lanzamiento de conjuros: la regla general para contratar a un lanzador de conjuros PNJ es 10 po × nivel de lanzador × nivel del conjuro y algún añadido extra si el conjuro tiene un componente material caro o cuesta PX. Los lanzadores de conjuros por encima del nivel 12 suelen encontrarse únicamente en ciudades grandes o metrópolis y sólo los centros urbanos más grandes de tu campaña tendrán lanzadores por encima de nivel 15.

Tabla 2–1: precio de los servicios ciudadanos

Servicio	Precio
Posada barata	2 pp/noche
Posada media	5 pp/noche
Posada elegante	1 po/noche
Cuadras	2 pp/día
Alquilar apartamento barato	1d4 po/mes
Alquilar apartamento medio o choza	1d4 ×10 po/mes
Alquilar villa o mansión	2d8×10 po/mes
Comprar apartamento barato	1d4×100 po
Comprar apartamento medio o choza	1d4×1000 po
Comprar villa o mansión	2d8×1000 po
Una noche de bebida barata	4 pp
Una noche de bebida decente	3 po
Una noche de bebida excelente	30 po
Envío de carta o paquete	15 pp
Comida barata (con bebida)	15 pc
Comida decente (con bebida)	30 pc
Comida excelente (con bebida)	1 po
Entrenamiento de dote/habilidad	50 po/semana
Entretenimiento barato	5 pc
Entretenimiento medio	3 pp
Entretenimiento exquisito	1 po
Guía por la ciudad	1 pp/día
Procurador bueno	1 po/día
Procurador experto	10 po/día
Documentación falsa	10 po–100 po
Lanzamiento de conjuros	10 po × nivel conjuro × nivel del lanzador más componente material/coste PX

RAZAS DE LA CIUDAD

Algunas razas son más urbanas que otras, aunque todas pueden encontrarse dentro de los muros de las ciudades más grandes. La vida en la ciudad puede tener un efecto drástico en la cultura, personalidad e incluso aptitudes raciales de aquellas razas para las que la vida en la ciudad no es lo natural.

HUMANOS

En la mayoría de los escenarios, los humanos son los principales constructores de ciudades porque parecen estar guiados por un deseo y aptitudes para congregarse en comunidades de tamaño sustancial. La amplia mayoría de ruinas también son de creación humana, y la mayoría de los escenarios suponen por defecto que han sido construidos por humanos. Con la posible excepción de una actitud más cosmopolita y tal vez un deseo mayor de riqueza, poder y estatus social, los humanos que habitan en ciudades no se distinguen mucho de sus equivalentes rurales.

ENANOS

Los enanos son habitantes de ciudad muy habituales, pero sus ciudades, normalmente subterráneas, tienen una atmósfera muy distinta de las de los humanos. Las ciudades enanas suelen estar menos pobladas que las comunidades humanas típicas e incluso cuando la población de una ciudad enana comienza a llegar a los límites de la comunidad, los muchos niveles de las ciudades enanas subterráneas ayudan a evitar la aparición de las atestadas calles típicas de las ciudades humanas. Los enanos que se adaptan a las ciudades humanas y a la vida en la superficie tienen una evolución paradójica: se hacen al mismo tiempo más y menos rígidos en su pensamiento. Por una lado están expuestos a formas de vida y circunstancias diarias tan distintas que pueden hacerse mucho más flexibles a la hora de aceptar tradiciones e ideas externas. Por otro lado, el caos diario presente incluso en las ciudades más legales, suele acentuar su sentido del orden. La mayoría de los enanos urbanos son legales en porcentajes aún mayores que los que viven en otras comunidades enanas, pero varían entre buenos, neutrales y malignos con mucha más frecuencia de lo normal.

Aunque todas las razas tienen entre sus filas miembros ambiciosos, la mayoría de los enanos urbanos prefieren no buscar posiciones de autoridad, o hacerlo por un sentido del deber y no por un deseo real de poder. La mayoría de los enanos urbanos consideran a las demás razas desordenadas por naturaleza y difíciles de conducir. Prefieren vivir sus propias vidas, reduciendo al mínimo el contacto con los otros.

ELFOS

Son pocos los elfos que deciden vivir en la ciudad, ya que no se encuentran cómodos alejados de la naturaleza y entre tanta otra gente y razas. Aquellos que consiguen adaptarse a la vida en la ciudad desarrollan actitudes muy diferentes de las de sus parientes

Ilustración de M. Komarck

Un herrero humano pone a prueba sus habilidades contra un maestro artesano enano

tradicionales. No desarrollan esa amplia perspectiva de los demás elfos porque están demasiado absortos por la velocidad con la que sus convecinos viven sus vidas. Su curiosidad suele desarrollarse en deseo por acumular objetos distintivos, y medios para su bienestar. No se puede decir que todos los elfos urbanos sean codiciosos sino que más bien tienden a parecerse más a los humanos en su deseo de hacerse con las necesidades y lujos vitales. Como viven mucho más que sus vecinos, tienden a inclinarse hacia uno de los dos extremos de la balanza, haciéndose extremadamente arrogantes y dominadores, o desarrollando un sentido de protección e incluso una preocupación paternal por los que les rodean.

Las demás razas suelen ser contrarias a que los elfos se impliquen en la política, y algunas ciudades tienen incluso leyes que prohíben o restringen esas actividades. La duración de la vida de un elfo le permite trabajar mucho más tiempo para hacerse con posiciones de poder y para mantenerlas mucho más que cualquiera. Esta longevidad pone nerviosos a los políticos de las demás razas. Un compromiso (infrecuente pero cada vez más popular) es restringir estos cargos en teoría "vitalicios" a un determinado número de años, para garantizar que los miembros de las razas de vida larga no lleguen a dominar los asuntos ciudadanos.

GNOMOS

Puede que los gnomos no sean famosos por construir sus propias ciudades, pero tienen su hogar en las construidas por otros. Famosos como artistas y sabios, alquimistas e inventores, encajan en cualquier población sedienta de distracción, saber y a la última moda. Los gnomos no suelen ostentar posiciones de gran importancia, pero los que lo hacen están inspirados por la misma decisión y sed de descubrimientos que inspira a los demás de su raza.

Aunque los gnomos suelen llevarse bastante bien con los demás, suelen tener problemas para que las demás razas los tomen en serio en un escenario urbano. Su reputación como actores y excéntricos (por no hablar de su diminuto tamaño) suele hacer que los humanos y demás razas piensen en ellos de forma divertida, pero no les dan demasiada importancia. Los gnomos que buscan mejorar su posición se enfrentan a muchos obstáculos y dificultades, y algunos llegan a hacerse bastante despiadados y sedientos de poder, no a causa de una maldad innata sino porque es el único modo de obligar a sus rivales y aliados potenciales a reconocer sus aptitudes.

SEMIELFOS

Si hay algún lugar en el que encajen los semielfos es en una gran ciudad. En ella pueden esperar ser aceptados por sus aptitudes y actividades y no por su raza. Un semielfo puede convertirse en un engranaje fundamental del motor de la sociedad, en un trabajador valorado, e incluso en un enlace entre los vecindarios de humanos y los elfos urbanos. Aun así, los semielfos pueden tener que hacer frente a un cierto prejuicio, pero la gente de muchas ciudades es lo bastante cosmopolita como para que un

semielfo con un mínimo de perseverancia y habilidades pueda ganarse la vida sin sufrir discriminación racial.

Como los semielfos suelen llevarse bien con sus dos razas parentales, si se les brinda la oportunidad, suelen verse atraídos hacia las posiciones de poder. Suelen ser encantadores y convincentes, rasgos que en las ciudades abiertas suelen llevarles a ocupar esas posiciones.

SEMIORCOS

Mientras los semielfos suelen encontrar en las ciudades un entorno acogedor, los semiorcos suelen tener una recepción fría e incluso hostil. Aunque pueden encontrar trabajo como braceros o guardias, muchos pueblos civilizados no pueden dejar de mirar a los semiorcos sin preguntarse cuándo se revelará su lado salvaje y bárbaro, haciéndoles entrar en un arranque de furia violenta. Desde luego, puede haber excepciones, por ejemplo en las ciudades en las que los semiorcos (e incluso los orcos) son comunes, pero en su mayor parte, los habitantes de la ciudad que miran a un semiorco comienzan viendo su mitad orca y más tarde (si llegan a hacerlo), su parte humana.

En la mayoría de las ciudades, los semiorcos no tienen dos comunidades distintas en las que buscar ser aceptados, como sí lo hacen los semielfos. Deben conseguir abrirse camino entre los humanos (y las demás razas) como mejor puedan e intentar demostrar que son dignos de confianza. Los semiorcos casi nunca llegan a posiciones de poder, excepto en aquellas ciudades dominadas por un orco u otra población monstruosa. No importa cómo sea de civilizado un semiorco: hay demasiada gente que no puede separar la apariencia y comportamiento de la raza, y el penalizador de los semiorcos a Inteligencia y Carisma les hace estar mal predispuestos a ocupar posiciones gubernamentales desde el comienzo.

Charask, un semiorco urbano (y urbanita)

MEDIANOS

Dada su natural ansia viajera y su amor de los entornos rurales y pastoriles, son pocos los medianos que se asientan en ciudades. Esos lo hacen por algún tipo de apego a algunos de los locales o porque se encuentran en posición de ganarse bien la vida en una ciudad (esto explica el predominio de tenderos y ladrones medianos, en comparación con el tamaño general de la población ciudadana de medianos). Los medianos de una gran ciudad tienden a congregarse, ya que se sienten más a gusto entre los suyos que en medio de un gran número de "gente grande".

El deseo de acumulación es común entre los medianos, pero para muchos medianos de ciudad, esta actitud suele llevar a la codicia (no sólo necesitan tener, sino tener más). Los medianos que se conectan con el crimen o desarrollan una base de poder político pueden ser sorprendentemente despiadados y rastreros en su deseo por conseguir lo mejor de todo. Muchos medianos de la ciudad siguen siendo amistosos y honestos, por supuesto, pero estos individuos no suelen desarrollar ninguna autoridad real, y lo que prefieren es quedarse atendiendo sus negocios y bebiendo con sus vecinos. Como estos medianos pasan bastante desapercibidos más allá de sus vecindarios, son los más codiciosos y despiadados los que suelen estar más presentes en la ciudad. Por eso, muchos humanos (y otras razas) creen que todos los medianos urbanos son ladrones o avaros codiciosos y los tratan de acuerdo a esa idea.

MONSTRUOS INTEGRADOS EN EL MEDIO

Aunque una situación así es extremadamente rara, algunos miembros de las razas humanoides salvajes tienen la necesidad y la aptitud para hacer su hogar en ciudades dominadas por humanos. Trasgos, orcos e incluso criaturas menos verosímiles pueden encontrar un refugio y hacer su vida en la ciudad (siempre que estén dispuestos a obedecer las leyes y a enfrentarse a una gran cantidad de prejuicios y de opresión).

El único hecho importante a recordar al diseñar personajes o vecindarios humanoides urbanos es que las criaturas que tienen vidas civilizadas tienden, con el tiempo, a hacerse civilizadas. El orco, osgo e incluso el minotauro que habitan en una ciudad pueden ser al principio rudos gañanes. Pero, con el tiempo, la vida de acuerdo a las leyes y costumbres locales se convierte en una especie de hábito arraigado. Y lo que es más importante, cualquiera que viva en una ciudad el tiempo suficiente puede desarrollar algo que merezca ser conservado: amigos, un hogar, un empleo, la taberna o cualquier otra cosa. Aunque estos placeres puedan parecer pequeños a primera vista, acaban convirtiéndose en la razón y el centro de la vida. La vida diaria se convierte en una rutina, como para el resto de los humanos que habitan en la ciudad, e incluso los humanoides más salvajes se encuentran civilizados de algún modo a pesar de su naturaleza (suponiendo, por supuesto, que sobrevivan lo suficiente para que esto llegue a ocurrir).

Ilustración de E. Widermann

Trasgos

Los trasgos urbanos tienden a quedarse en los barrios más pobres y sucios de la ciudad. Sin educación y demasiado pequeños para realizar trabajos físicos, suelen encontrar trabajos en posiciones menores. Suelen ser empleados para deshollinar chimeneas, mantenimiento de cloacas, control de plagas y otras áreas en las que su tamaño y falta de higiene personal son ventajas más que inconvenientes. Muchos trasgos urbanos se convierten en ladrones o asesinos, por lo que es mucho más difícil para los (muy) pocos trasgos urbanos que respetan las leyes quitarse de encima su mala reputación. La mayoría está llena de resentimiento y muchos de los que intentan vivir en una ciudad acaban abandonándola y recuperando sus costumbres salvajes, incapaces de vivir dentro de los muros de la ciudad.

Grandes trasgos

Los grandes trasgos se encuentran entre los pocos humanoides monstruosos que pueden conseguir adaptarse a la vida en la ciudad. Su sentido innato para el orden marcial les permite adaptarse a las leyes de la ciudad con más facilidad que sus parientes, y son lo bastante inteligentes para comprender las costumbres y modos de actuación. Siguen enfrentándose a fuertes prejuicios y deben trabajar duro para superar su propio sentido de superioridad, que normalmente les impide aceptar órdenes de humanos o, aún peor, de enanos, elfos o gnomos. Los grandes trasgos pueden prosperar en la ciudad si pueden encontrar trabajo como guardaespaldas o soldados, y un número muy reducido consigue rango de oficial en las milicias humanas después de muchos años de leal servicio. Algunos pueden superar por completo su arrogancia innata, pero los grandes trasgos urbanos no suelen ser felices a menos que tengan, al menos, algún subordinado humano al que poder dictar órdenes.

Osgos

Los osgos, los más grandes de los trasgoides, tienen muchos problemas para prosperar en un entorno urbano, aunque no les resulta imposible. Su gran fuerza les hace idóneos para el trabajo físico, pero no se suele confiar en ellos para hacer nada

INTERLUDIO: DE COMPRAS

La principal razón por la que los PJs pueden acercarse a la ciudad es para comprar y vender sus botines. Como centros comerciales, las ciudades tienen compradores para los extraños tesoros que los PJs recuperan de los dungeons así como artesanos de alto nivel y lanzadores de conjuros necesarios para hacer los objetos mágicos que todo PJ desea.

Como DM tal vez quieras hacer de estas compras una función puramente mecánica y regresar a la aventura tan pronto como sea posible. Puedes limitarte a decir: "Vende lo que quieras a mitad de precio de mercado y compra lo que quieras a los precios indicados en la *GDM*". O bien puedes hacer de las compras una miniaventura en sentido propio, llena de ricos personajes y que incluya una búsqueda por la ciudad para dar con el vendedor o comprador adecuado.

Estas reglas ofrecen un compromiso: preparar rápidamente las compras, pero con algo de atmósfera de la ciudad. En primer lugar, comprueba la tabla Economía de la ciudad para determinar el límite de valor de lo que los PJs pueden comprar y vender. Después selecciona algunos detalles de la tienda y su propietario consultando las tablas Tiendas de ejemplo y Propietarios de ejemplo. Si quieres puedes añadir una historia tomada de la tabla Complicaciones de ejemplo.

Estas tablas utilizan rangos de tirada para que puedas generar unas compras de forma aleatoria, pero no hay nada malo en coger una de las opciones que más te gusten. De igual modo, la clase y nivel sugeridos para el propietario son solo unas pautas, cámbialos como quieras para que encaje bien en tu ciudad.

Economía de la ciudad

Tamaño de la ciudad	Límite po
Ciudad pequeña	15.000 po
Ciudad grande	40.000 po
Metrópolis	100.000 po

Tiendas de ejemplo

d%	Detalles de la tienda
01–20	**Cabalgata de las maravillas:** esta tienda parece normal desde fuera, pero el interior tiene todo tipo de ilusiones inofensivas y magia llamativa. Siguiendo las indicaciones del propietario, grandes armarios animados avanzan y abren sus puertas para mostrar las mercancías.
21–40	**Emporio onírico:** esta tienda está más allá de muros tradicionales, en un semiplano propio. Una modesta puerta en el muro de un callejón lleva hasta el emporio, que tiene las paredes hechas de nube. Si los PJs quieren examinar algo a la venta, aparece una mano hecha de niebla etérea de la pared y sostiene el objeto.
41–60	**Caravana bermellón:** esta tienda está tiene como empleados a medianos u otros nómadas. El establecimiento es, en realidad, un tren de carros y tiendas montadas en una plaza pública o en alguna plaza de mercado móvil. Si quieres preguntar por el precio de un objeto tendrás que ir hablando con distintos miembros de la caravana hasta que decidan que mereces su tiempo y te conduzcan al propietario que hará rápidamente un trato.
61–75	**Arsenal de los dignos:** esta tienda está construida como un arsenal militar, con fuertes muros y defensas obvias como rastrillos y guardias fuertemente armados. Dentro hay una serie de "intendentes" especializados (uno para armas, otro para armaduras, etc.). La mayoría del inventario consiste en objetos útiles para la batalla, pero los intendentes tienen acceso a un poco de todo.
76–90	**El ojo del búho:** esta desordenada tienda tiene trastos por todas las estanterías, repartidos por el suelo y colgados del techo. Pero entre todas las baratijas hay maravillas de gran valor (y sólo el propietario puede dar con la adecuada). Esta tienda es una opción especialmente buena para aquellos PJs que intenten comprar o vender objetos realmente raros y no otro *estoque +1* más.
91–100	**La casa de subastas palatina:** no es una tienda propiamente dicha sino una casa de subastas de "antigüedades" en continuo funcionamiento. En lugar de interpretar todo el proceso de puja/contrapuja, puedes estipular que la puja ganadora es, casualmente, el precio de mercado indicado. El propietario puede ser el subastador o, tan solo un propietario que tiene que cerciorarse de si los PJs son pujadores o vendedores adecuados. Si quieres presentar a PNJs haz que sean pujadores rivales (o compradores del botín de los PJs): es una buena forma de llamar la atención de los jugadores.

más. No sólo son los trasgoides con la apariencia más bestial, también son los más caóticos y violentos, y pocas razas están dispuestas a trabajar con ellos. Y lo que es peor, aunque el osgo medio es tan listo como el humano medio, la apariencia primitiva y casi simiesca de los osgos suele hacer que la gente dé por supuesto que son bobos y que los trate como tales. Este insulto constante (combinado con el carácter de una raza de orientación marcial que tiende hacia el caos y el mal) suele desembocar en derramamientos de sangre. Muchas ciudades no permiten la presencia de osgos dentro de sus muros, e incluso en las ciudades que los aceptan, no suelen tener ni la oportunidad ni las habilidades o aptitudes necesarias para avanzar más allá de trabajos menores.

Dicho esto, los osgos se desenvuelven mejor en la ciudad que otras razas como los orcos. Algunos de ellos son lo bastante inteligentes como para darse cuenta de que deben moderar su comportamiento para encajar, y los pocos osgos que pueden contener sus tendencias más bestiales y bárbaras pueden hacer logros sorprendentes. Es bastante poco probable que lleguen a tener una posición de autoridad oficial, pero uno de estos osgos puede hacer bastantes avances en los terrenos militar, gladiatorial, criminal o gremial.

Orcos

Aunque en ocasiones las razas trasgoides pueden adaptarse a la sociedad humana, los orcos en su conjunto son demasiado bestiales y caóticos como para hacerlo con comodidad. Tan caóticos como los osgos, pero no tan inteligentes, los orcos sólo suelen llegar a las ciudades como esclavos o como invasores. Su sensibilidad a la luz del día limita su capacidad para trabajar como trabajadores físicos, y su naturaleza bestial los hace ser más un problema que un objeto de valor para los esclavistas. El orco que excepcionalmente decide asentarse para vivir dentro de la ciudad tiene ante sí una vida de opresión y de trabajo agotador. Las probabilidades de llegar a probarse como un miembro apto para la sociedad son pocas. Estos orcos urbanos suelen verse en problemas con las autoridades, a menudo después de un asesinato o de un altercado brutal, y acaban siendo hechos prisioneros o huyendo de vuelta a los entornos salvajes.

Kóbolds

Los kóbolds sufren de sensibilidad a la luz y se adaptan mal al trabajo físico. Aun así pueden encontrarse en entornos urbanos con más frecuencia que los orcos. Casi siempre, sin embargo, no hacen ningún esfuerzo por mezclarse en la sociedad. Al contrario, una pequeña comunidad de kóbolds puede establecer

Propietarios de ejemplo

d%	Detalles del propietario
01–20	**Kerrulek el Ciego:** este propietario enano (Gue 5/Clr 10) era un maestro herrero y caudillo guerrero antes de quedar ciego y de quedar maldito en una batalla contra unos azotamentes. Kerrulek tomó esta incapacidad como un signo de los dioses, se convirtió en clérigo de Moradin y comenzó a hacer armas y armaduras mágicas. Sus nietos le guían por la tienda y se han convertido en sus ojos, aunque él siempre está quejándose de ellos y gritándoles.
21–40	**Umerita Glann:** Umerita, una gnoma joven y pedante (Mag 11) da un valor erudito a los objetos mágicos. A menudo puede percibir detalles sobre la historia de un objeto a partir de aspectos de su diseño, y en ocasiones puede incluso decir algo sobre el creador de un objeto identificando su aura mágica.
41–60	**Un lacayo sin rostro:** el propietario de esta tienda (si es que lo hay) no llega a ser visto. Todo el negocio es llevado por lacayos encapuchados que no suelen hablar. Si los PJs quieren comprar un objeto, los sirvientes se inclinan, parten y regresan con el objeto para que lo inspeccionen. Si los PJs están vendiendo, un lacayo inspecciona las mercancías en silencio y ofrece una pila de monedas si la venta es aceptable.
61–80	**La vieja Varria:** Varria (humana Clr 13) se considera a sí misma como un oráculo capaz de ver el futuro, y es tan amable de ofrecer improvisadas fortunas a aquellos que frecuentan su tienda.
81–100	**Harloon Traal:** Harloom (humano Mag 5/Clr 6/ Tmi 3) fue un día un aventurero viajero. Como Harloon tiene un amplio catálogo de conjuros arcanos y divinos, su repertorio de mercancías es también muy amplio. Harloon está completamente fascinado por los objetos mágicos y le encanta examinar (y tal vez comprar) los que nunca ha visto antes.

Complicaciones de ejemplo

d%	Complicación
01–20	**Vigilancia:** durante la transacción, los PJs pueden notar que están siendo observados, por una figura sigilosa entre las sombras o por un *escudriñamiento*. La vigilancia puede continuar aún cuando abandonen la tienda.
21–40	**Seguridad:** antes de llegar a hacer negocios, los PJs son sometidos a una serie de medidas de seguridad, incluyendo registros físicos y conjuros de adivinación.
41–60	**Adquisición:** cuando los PJs hayan hecho sus negocios, el propietario les dice que hay algún tipo de objeto especialmente preciado con el que ganar alguna moneda extra. El propietario puede incluso saber dónde se pueden adquirir esos objetos (si a los buscadores de tesoros no les importa un poco de peligro...).
61–80	**Rival comercial:** durante la transacción los PJs descubren algo sobre algún otro vendedor de objetos mágicos (y está claro que los dos negocios no se llevan bien). El propietario puede desacreditar a un rival o puede que un agente de éste se acerque a los PJs poco antes o después de la transacción.
81–100	**Las mercancías no son tan buenas como parecía:** los objetos que han comprado los PJs tienen "características" adicionales. Es toda una tentación engañar a los PJs para que compren armas malditas pero si lo haces puedes despertar la desconfianza de los jugadores. En lugar de hacerlo, piensa un poco más: funciones que han pasado inadvertidas, como un arma inteligente o que tiene un poder que se activa en condiciones extrañas. Tal vez el propietario no sabía nada sobre esta función extra o tal vez tenía una buena razón para guardar silencio.

Ilustración de E. Widermann

Algunos humanoides salvajes pueden civilizarse. Otros saben encontrar su lugar en la ciudad.

una guarida en una vecindad deprimida o en una sección de las cloacas y dedicarse a dar caza a los que pasan cerca, como lo harían en un entorno salvaje. Inteligentes y engañosos como son, los kóbolds pueden hacerlo durante años sin que nadie advierta que los autores de los crímenes locales no son un grupo de criminales humanos. Varias tribus de kóbolds han llegado incluso a convertirse en líderes de gremios de ladrones a nivel de ciudad, acumulando lentamente riqueza, poder e influencia en los bajos fondos. Los kóbolds que intentan vivir una vida normal al estilo humano en una ciudad son tan extraordinariamente raros que a penas puede decirse nada en general sobre ellos, excepto que tienen tan difícil ser aceptados como los trasgos.

Hombres lagarto

Si las demás razas suelen fracasar en sus intentos por integrarse en la vida de la ciudad por su comportamiento, los hombres lagarto suelen quedarse fuera por su manera de pensar. Los hombres lagarto sólo conciben vagamente el concepto de ciudad, pero no porque sean bobos (son, de media, sólo un poco menos inteligentes que los humanos) sino porque esa idea es totalmente ajena a sus mentes reptilianas. Los hombres lagarto están guiados únicamente por el instinto de supervivencia y aunque se reúnen en tribus para aumentar la probabilidad de supervivencia y de éxito, la idea de vivir en armonía con criaturas que no contribuyan directamente a su supervivencia es casi inconcebible. Pocos quieren vivir en ciudades, y los que hacen el intento terminan, casi invariablemente, en problemas con la comunidad porque piensan primero en lo que es bueno para ellos y en segundo lugar (si llegan a hacerlo) en las leyes. Combina estas actitudes con su gusto por los entornos semiacuáticos o pantanosos (en ningún caso buenos para una construcción ciudadana) y verás que el resultado es una raza que, simplemente, no es apta para la vida urbana. Las pocas excepciones son realmente anómalas entre los de su propia especie: un hombre lagarto con actitudes e ideas totalmente ajenas no sólo para su cultura sino para la psicología y fisiología de la raza a la que pertenece. Y, por supuesto, dada su dificultad para comprender y adherirse a estructuras civilizadas, incluso estos pocos hombres lagarto pueden sobrevivir en un entorno urbano, pero casi nunca avanzarán dentro de él.

Otras razas

Pocas razas monstruosas además de las citadas consiguen fijar su hogar en las ciudades. Los minotauros son unos terribles guardias o soldados, y su incapacidad para perderse los convierte en guías excelentes. Los doppelgánguer que no estén interesados en infiltrarse en los escalones más altos de la política pueden encontrar trabajo como intérpretes, detectives, artistas e incluso como prostitutas. Los ogros y otros gigantes pueden trabajar en la construcción si no se les utiliza en el campo de batalla. Las gárgolas son excelentes centinelas, pasando prácticamente inadvertidas entre las estatuas de la ciudad, y los duendes y dríadas son estupendos guardianes. Ninguno de estos casos es muy común y cualquier "monstruo" que intente fijar su hogar en la ciudad tiene que pasar muchos años probando su valía (siempre

que consiga evitar ser apresado o asesinado) antes de lograr nada que se parezca a una vida normal. Para los pocos que desean intentarlo, sin embargo, y para los menos aún que tengan la fuerza de conseguirlo, una metrópolis realmente cosmopolita puede permitirles que lleguen a llamarla, algún día, su "hogar".

CONTACTOS

Un contacto es un PNJ amistoso o amable con uno de los PJs, alguien a quien ese PJ acude frecuentemente en busca de ayuda, información o compañía. Los contactos ocupan una especie de área gris en el "esquema" de los PNJs. Los que se unen al grupo deberían denominarse, con más propiedad, allegados (como con la dote de Liderazgo). Los que son pagados para ayudar a los PJs se consideran empleados. Un PNJ que juega un papel principal en una historia o aventura no necesita ningún sistema mecánico para definir su impacto. El contacto, entonces, es alguien con quien los PJs tratan a menudo y con quien intercambian favores e información, pero no es necesariamente una parte fundamental de lo que está sucediendo en el mundo.

Aunque la línea puede parecer demasiado fina, hay que hacer una importante distinción. Los DM nunca deberían sentirse obligados a convertir a PNJs importantes (incluso aliados frecuentes) en contactos. Sería un poco absurdo que el DM dijera "¡Guau! Hay que ver cómo admira el sargento Rolstoff a los PJs, y les está muy agradecido por haber salvado la vida de su hijo cuando ese grupo de sagas intentaba destruir el distrito gnomo. Sin embargo, nadie del grupo tiene espacio libre para más contactos, así que creo que no les va a ayudar". En resumen, piensa en los contactos como en aquellos de los aliados que los PJs se esfuerzan en buscar, o en aquellos con los que comenzaron la partida, y no en amigos hechos a través del curso natural de los acontecimientos. Sólo si los PJs desean conseguir de un PNJ algo más que una sencilla amistad, el DM debería plantearse considerarlo como un contacto.

USOS DE LOS CONTACTOS

El comportamiento de un contacto hacia un PJ se encuentra en algún punto entre el de un allegado y un empleado. El contacto no arriesgará su vida por el PJ ni le acompañará en sus aventuras, pero puede darle información, influir sobre otros individuos o grupos en nombre del PJ, o hacer una prueba de habilidad mientras no le cueste dinero (si hay dinero en juego con la tirada, el PJ debe pagar los gastos). Además, un contacto puede llegar a renunciar a su tarifa normal a cambio de un servicio realizado para el personaje, pero sólo en determinados plazos.

La tabla 2–2: contactos urbanos de ejemplo, ofrece algunos ejemplos de contactos, el tipo de favores que pueden realizar y los plazos con los que los harían. Encontrarás contactos de ejemplo para determinados tipos de organizaciones, gremios y sacerdocios en las secciones adecuadas.

A decisión del DM, un contacto puede esperar que la relación sea recíproca, llegando a pedir a los PJs favores de similar magnitud. Puede ser un excelente gancho argumental o, al menos, ofrecer un pequeño corte en una aventura en curso.

CÓMO OBTENER CONTACTOS

En una campaña urbana, el DM puede permitir que los PJs comiencen con un contacto al crear el personaje, a no ser que el concepto general de la campaña recomiende otra cosa. Sin embargo, más allá de estos posibles contactos iniciales, un PJ que desee ganar un contacto debe comenzar encontrando y seleccionando un PNJ. Si la actitud de este individuo hacia el personaje es peor que solícita, el PJ debe ajustar su actitud a solícita con una prueba de Diplomacia o interpretando distintos favores hechos para el PNJ. Cuando la actitud del PNJ sea solícita, el jugador sólo tiene que declarar que desea continuar su relación de personaje con el PNJ como contacto.

En la mayoría de las campañas, un PJ puede tener un número de contactos igual a su bonificador de Carisma (mínimo 1). En campañas especialmente sociales o políticas, el DM puede plantearse aumentar este número hasta tres. Además, un personaje que se una a un gremio, organización o sacerdocio o que gane el mecenazgo de una casa noble, obtendrá un contacto extra que no computa con el máximo basado en su Carisma. Si un PJ pierde un contacto (por la muerte del PNJ o porque la relación se ha deteriorado) el personaje no consigue automáticamente un reemplazo. De igual modo, un aumento en el modificador de Carisma del personaje no garantiza automáticamente un nuevo contacto. El PJ debe buscar contactos adicionales, del mismo modo en el que consiguió los originales.

Tabla 2–2: contactos urbanos de ejemplo

Contacto	Clase	Favor	Frecuencia
Alastir Blancamelena	Clr 8	Ofrece asilo a PJs perseguidos por enemigos poderosos (incluyendo las autoridades)	Una vez
Brodin la Araña	Pcr 4	Ofrece un informe básico sobre los sucesos actuales en los bajos fondos criminales	1/mes
Capitán Urik	Gue 6	Ayuda a un PJ a salir de un problema legal menor (o mayor*)	1/año (*una vez)
Dama'ael Wyrust	Drd 6	Trata a un personaje herido, enfermo o envenenado con medios mágicos o mundanos	1/tres meses
Dama Damelia	Ari 3	Da acceso a actos de alta sociedad, bailes y recepciones	1/seis meses
Torbus Almapeña	Ext 7	Forja una herramienta o un arma de gran calidad, a precio de coste	1/año
Xanthes Navamir	Mag 5	Ayuda a los PJs a investigar un determinado tema arcano o mítico (+2 a la prueba de Saber (arcano) o Saber (historia) de un PJ), o lanza *identificar* sobre un objeto mágico	1/mes
Zirra Shalhab	Ext 4	Tasa un objeto no mágico	1/semana

CLASE SOCIAL

Casi todas las culturas dividen a su población en tres amplias clases sociales y económicas:

- La clase baja, integrada por los relativamente pobres.
- La clase media, que representa a los que han conseguido vivir relativamente bien pero que todavía tienen poca riqueza o poder.
- La clase alta, compuesta por la realeza, nobleza y por aquellos tan poderosos o ricos que pueden influir sobre el curso de la sociedad.

En algunas ciudades, estas divisiones son bastante más complejas, con distinciones como clase media-baja y clase media-alta. En otras, la clase media ni siquiera existe y todo el que no es rico y poderoso es un indigente. Un número muy selecto de culturas formaliza estas divisiones en castas en sentido estricto, llegando a declarar a los más pobres de entre los pobres "sucios" o "intocables". En esas sociedades, nunca puedes llegar a una posición social más alta: la casta en la que naces es en la que morirás.

Sin embargo, en la mayoría de las regiones, la clase social es una demarcación informal y a veces incluso irreconocible. Si una persona pobre tiene el suficiente éxito, a menudo puede ascender a una clase superior. Convertirse en un noble exige algo más que riquezas, pero la nobleza no es la única integrante de la clase alta, al menos en la mayoría de las culturas.

Esta sección ofrece definiciones generales y una lista de miembros de ejemplo para cada clase social. Estos ejemplos sólo hacen referencia a los miembros medios de las determinadas profesiones. Un granjero con especial éxito puede ascender de la clase baja, mientras que un maestre de uno de los gremios principales puede, si su gremio es especialmente pobre o desfavorecido, pertenecer a la clase media.

La clase baja: los miembros de la clase baja van desde los sin hogar o los habitantes de casas vecinales hasta algunos individuos algo más afortunados que poseen una pequeña, aunque desvencijada, casa propia. Tienen unas vidas miserables (ver la Variante: manutención, *GDM* 130). Incluso los miembros más productivos y trabajadores de la clase baja de una ciudad ganan tan sólo un puñado de oro por mes (5 po o menos) y algunos tan solo ganan unas pocas monedas de cobre por día. La mayoría tienen una escasa educación, en el mejor de los casos,

CONTACTOS POR CLASE SOCIAL

La mayoría de los individuos desarrollan la mayoría de sus contactos dentro de sus propios círculos sociales. La tabla 2–3: Contactos por clase social presenta algunos contactos de ejemplo por clase social.

TABLA 2–3: CONTACTOS POR CLASE SOCIAL

Contacto de clase baja	Clase	Favor	Frecuencia
Beufric Rollast	Ext 3	Ofrece una comida hasta para 4 personas	1/semana
Janra la Lila	Pcr 5	Espía/ofrece información sobre un determinado individuo	1/mes (objetivo de clase baja), 1/tres meses (objetivo de clase media), una vez (objetivo de clase alta)
Sindos Lomoplata	Brd 6	Organiza un concierto para ofrecer una distracción para las actividades de los PJs	1/dos meses

Contacto de clase media	Clase	Favor	Frecuencia
Ana Pimm	Ext 4	Reune noticias y rumores sobre acontecimientos recientes de los patronos de su taberna (bonificador +2 a la prueba de Reunir información o Saber [local] de un PJ)	1/semana
Sargento Óscar "Tuercenapia"	Cmb 6	Ofrece información actual sobre las actividades de la Guardia de la ciudad, o averigua si una determinada persona ha llegado recientemente a la ciudad (sólo si el individuo puede ser reconocido fácilmente)	1/dos meses
Turguin Wedlezán	Gue 8	Ofrece comida y alojamiento hasta para cuatro personas, durante una semana, en su posada	1/6 meses

Contacto de clase alta	Clase	Favor	Frecuencia
Barón Holifar	Ari 6	Ofrece fondos o equipo adecuado para un PNJ de un nivel menos que el nivel del PJ (máximo 6) para que ayude al PJ en una búsqueda de importancia para la ciudad. Espera que se le devuelva el equipo	1/año
Dama Lirralén	Mag 7	Lanza *identificar* sobre un objeto mágico	1/mes
Don Quirrin de Kaddastrei	Ari 4/ Gue 2	Da detalles sobre lo que ocurre en la corte, qué leyes están siendo planteadas y el estado político actual de la ciudad, etc.	1/tres meses

y pocas esperanzas de ver mejorar su vida. Los miembros de la clase media incluyen actores, mendigos, granjeros, porteros, cambistas, prostitutas, siervos, pastores, intérpretes callejeros, ladrones callejeros, matones, braceros y vagabundos.

La clase media: los ciudadanos de clase media viven cómodamente, aunque no en la riqueza. Tienen unos ingresos bastante razonables. No pueden comprar lujos extravagantes pero no tienen una vida ligada a la supervivencia y pueden dedicar algo de tiempo a beber y a ir de cena con los amigos, e incluso pueden comprarse ocasionalmente alguna baratija o unas vestiduras elegantes. La mayoría vive en apartamentos (en un agradable edificio o sobre su propia tienda o taller) o en un hogar cómodo. Sus ingresos son muy variados y sus estilos de vida van desde el pobre hasta el extremo inferior de común (*GDM* 130). Aunque la diferencia de ingresos entre las clases baja y media es menor que entre la clase media y la superior, es mucho más común que un ciudadano de clase media ascienda hasta las clases superiores, que un pobre consiga subir a la clase media. Esto es así porque los pobres no tienen ninguna oportunidad de ahorrar o invertir en oportunidades que les puedan hacer más ricos, y porque la nobleza en ocasiones permite a las familias de mercaderes casarse con los de sus filas. Los miembros de la clase media incluyen artesanos, mayordomos, artesanos, mercaderes, oficiales del ejército, maestros de gremios menores, nobles desposeídos o pequeños, sacerdotes y tenderos, y posaderos con éxito.

La clase superior: estos ciudadanos son los más ricos y poderosos de la sociedad, su auténtico motor. Algunos han nacido en familias nobles, otros heredan fortunas de parientes poderosos y algunos, muy pocos, consiguen labrarse su propio camino desde escalones más bajos con sangre y sudor. En muchas zonas, los "nuevos ricos" nunca son tan respetados como los nacidos en la clase alta, pero siguen siendo tratados con mucho más respeto que el resto de clases sociales. Los ciudadanos de clase alta suelen tener suficientes ingresos para un estilo de vida de derroche, con sirvientes personales, enormes casas y aficiones y lujos. Sus estilos de vida van desde el extremo superior de común, bueno hasta extravagante (*GDM* 130). Muchos ganan más en una semana e incluso en un día que los pobres en años. Los miembros de la clase alta incluyen embajadores, regidores de la ciudad, sumos sacerdotes, caballeros, vendedores de objetos mágicos, magistrados, maestros de gremios mayores, generales del ejército, nobles, mercaderes poderosos, lanzadores a sueldo poderosos, sabios respetados, realeza y prestigiosos aventureros de alto nivel.

DOTES URBANAS

Esta sección presenta algunas nuevas dotes de uso en campañas urbanas. Para ver más dotes adecuadas a la ciudad, consulta *Races of Destiny* (*NdT: inédito en castellano*).

ACRÓBATA RÁPIDO

Puedes girar, dar volteretas y rodar a gran velocidad. Puede que hayas aprendido esta habilidad viajando por los callejones y tejados de la ciudad, o simplemente moviéndote entre la muchedumbre cada día.

Prerrequisito: Acrobacias 7 rangos.

Beneficio: cuando hagas piruetas, puedes moverte a la mitad de tu velocidad +10'.

Normal: sin esta dote, un personaje se mueve a la mitad de su velocidad cuando hace piruetas.

VARIANTE: CLASES SOCIALES PARA AVENTUREROS Y HABILIDADES PROFESIONALES

En su mayor parte, la clase social tiene poco impacto en la creación o aptitudes de un personaje. Elegir tu clase social es como todo lo demás del trasfondo de un personaje: puede tener importancia en su historia de fondo y debería tener cierta influencia en el modo en el que actúa un personaje, pero no tiene ningún efecto en la mecánica de juego.

Alguna gente, sin embargo, considera que la formación de un personaje *debería* tener alguna influencia sobre sus aptitudes, al menos en cierta medida. De igual modo, mucha gente cree que un personaje (especialmente en un entorno urbano) debería tener algunas aptitudes que representaran su vida e instrucción anterior a convertirse en aventurero. Después de todo, poca gente crece y se educa planeando convertirse en aventurero. Lo hacen porque se ven atrapados en acontecimientos que les superan o no encuentran ningún otro modo de conseguir sus metas o, simplemente, porque encuentran la vida mundana demasiado aburrida. Aún así, tuvieron una vida y una educación anteriores a empuñar un arma o un libro de conjuros, e incluso puede que tuvieran una carrera que piensan recuperar cuando ya no haya monstruos o escaseen los tesoros.

Con ese fin, plantéate la siguiente regla opcional. Todos los personajes pueden seleccionar tres habilidades a partir de una lista determinada por su clase social. Estas habilidades representan un periodo de entrenamiento, una carrera o una afición no vinculada directamente a su vida como aventureros. Se convierten en habilidades de clase permanentes del personaje. Es decir: sea cual sea la clase en la que avance, estas habilidades siempre se considerarán sus habilidades de clase. Si elige una habilidad que sea de clase de su clase actual, también gana un bonificador de capacidad +1 en esas pruebas de habilidad (sólo puede obtener este bono una vez por habilidad, aunque aparezca en más de una de las listas de habilidad de sus clases).

Ninguna de estas clases debería desequilibrar especialmente a un personaje en comparación con los creados sin este sistema opcional. En cualquier caso, si una campaña implica personajes urbanos y no urbanos, lo mejor es que el DM se abstenga de usar esta variante o que permita sus ventajas a los personajes no urbanos. Los personajes de zonas no urbanas suelen considerarse como personajes de clase baja.

Habilidades de clase baja: Artesanía, Reunir información, Trato con animales, Saber (local), Oficio.

Habilidades de clase media: Tasación, Artesanía, Profesión, Saber (local), Saber (nobleza y realeza).

Habilidades de clase alta: Diplomacia, Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), Montar, Hablar un idioma.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Al utilizar esta variante, hay quien prefiere la oportunidad de decidir la clase social de su personaje de forma aleatoria, como la altura, el peso y la edad. Si es así, tira un dado de porcentaje después de determinar tus estadísticas. En una tirada de 01–60 eres de clase baja; 61–90 de clase media y 91–100 de clase alta.

Ilustración de H. Lyon

Gracias a la dote Magia engañosa, nunca sabrán qué les ha golpeado

CAMINAR POR LOS TEJADOS

Eres un experto en moverte y luchar sobre tejados y cornisas.

Prerrequisitos: Equilibrio 5 rangos, Saltar 5 rangos, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: la dote Caminar por los tejados te permite utilizar tres maniobras tácticas.

Pies veloces: puede moverte por una superficie precaria más rápido de lo normal. Puedes mover tu movimiento completo sin sufrir el penalizador de -5 en tu prueba de Equilibrio.

Caída grácil: si has saltado intencionadamente desde cierta altura, sufres menos daño que si te hubieras caído. Si tienes éxito en una prueba de Saltar mientras saltas hacia abajo (*Mdj* pág. 81), la distancia de caída se reduce en 20'.

Maestro del tejado: sabes cómo aprovechar las inclinaciones de un tejado. Ganas un bonificador de esquiva de +1 a la CA contra cualquier oponente que esté a una altura diferente a la tuya.

CONJURO INVISIBLE [METAMÁGICA]

Puedes hacer que los efectos de tus conjuros sean invisibles.

Prerrequisito: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar cualquier conjuro que lances para que no tenga manifestación visual. Todos los demás aspectos del conjuro, incluyendo alcance, área, objetivos y daño, permanecen inalterados. Ten en cuenta que esta dote no afecta en nada a los componentes necesarios para lanzar el conjuro mejorado, de modo que el origen del conjuro puede ser todavía aparente, dependiendo de la situación, a pesar de que sus efectos no se vean. Por ejemplo, una *bola de fuego* lanzada por alguien con esta dote podría hacerse invisible en el momento de la detonación, pero todos aquellos en el área sentirían el efecto completo (incluido el calor), y cualquier material inflamable ardería tras la explosión con fuego no mágico visible. Aquellos con conjuros o efectos de *detectar magia*, *ver lo invisible* o *visión verdadera* activos en el momento del lanzamiento verían las manifestaciones visuales habituales del conjuro.

Un conjuro modificado por la dote Conjuro invisible ocupa un espacio de conjuro del nivel normal del conjuro.

CONTACTOS ADICIONALES

Haces contactos y aliados con facilidad.

Prerrequisito: Car 11.

Beneficio: tu número máximo de contactos aumenta en 4.

Normal: sin esta dote, un personaje está normalmente limitado a un número de contactos igual a su modificador de Carisma (mínimo 1).

Especial: puedes escoger la dote Contactos adicionales varias veces. Los efectos se apilan. Cada vez que escoges la dote, puedes sumar cuatro a tu número máximo de contactos.

Tabla 2–4: nuevas dotes

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficio
Acróbata rápido	Acrobacias 7 rangos	Acrobacias a (Vel 1/2 + 10)'
Contactos adicionales	Car 11	Aumenta tu número máximo de contactos en 4
Defensor eficaz*	Competencia con armadura pesada	+1 CA en armadura ligera o media, -1 penalizador de armadura
Estómago recio	Con 13, Aguante	Reduces en un paso las condiciones de indispuesto y mareado
Favorito	Miembro de un gremio, organización o iglesia	Recibes bonificadores a habilidades relacionadas con la organización y ventajas específicas de la organización
Contacto principal	Favorito	Gana un bonificador de +1 a una habilidad, y dobla la frecuencia de favores de un contacto
Dispenso especial	Favorito	Puedes portar objetos prohibidos por las autoridades locales
Rastreo urbano	—	Utiliza Reunir información para rastrear a personas desaparecidas o fugitivas

Dotes metamágicas	Prerrequisitos	Beneficio
Conjuro invisible	Cualquier dote metamágica	Los efectos del conjuro son invisibles
Esculpir conjuro	Cualquier dote metamágica	Altera el área del conjuro
Magia de ciudad	Nivel 3 de lanzador	Sólo la mitad del daño de conjuros basados en energía es daño de energía
Magia engañosa	—	Disimula el origen del conjuro

Dotes tácticas	Prerrequisitos	Beneficio
Caminar por los tejados	Equilibrio 5 rangos, Saltar 5 rangos, Esquiva, Movilidad	Gana bonificadores al movimiento, habilidades y CA sobre un tejado
Saltador de tejados	Equilibrio 7 rangos, Saltar 7 rangos, Esquiva, Movilidad, Caminar por los tejados	Gana bonificadores al ataque y movimiento al saltar desde un tejado

* Un guerrero puede escoger esta dote como una de sus dotes adicionales de guerrero.

CONTACTO PRINCIPAL

Tu alianza con uno de tus contactos es más fuerte que las que mantienes con el resto.

Prerrequisito: Favorito.

Beneficio: cuando obtienes esta dote, selecciona uno de tus contactos para que sea tu contacto principal. Elige una habilidad asociada a la organización a la que pertenezca tu contacto. Ganas 1 rango adicional en esa habilidad (incluso aunque al hacerlo sobrepases tu número máximo de rangos para dicha habilidad). Además, puedes doblar la frecuencia con la que puedes solicitar de tu contacto favores sin cargo. Por ejemplo, si tu contacto principal te proporciona un favor sin cargo una vez al mes, ahora podrás solicitárselo dos veces al mes.

Especial: esta dote no se puede escoger más de una vez. Si el contacto principal asociado a esta dote muere o es eliminado de cualquier otra forma de la campaña, el DM puede, a discreción, reemplazar el contacto con uno nuevo de la misma organización o permitirte que nombres a otro de tus contactos como contacto principal. En cualquier caso, no obtienes el rango de habilidad adicional por segunda vez, pero tampoco lo pierdes sólo porque tu contacto haya salido de la campaña.

DEFENSOR EFICAZ

Has aprendido a utilizar nuevas técnicas y modificaciones a tu armadura para aumentar su capacidad de protección.

Prerrequisito: Competencia con armadura pesada.

Beneficio: cuando vistes armadura ligera o media, obtienes 1 punto más de bonificador de armadura a tu CA que el bonificador normal de esa armadura. Por ejemplo, una armadura de cuero tachonado te daría un bonificador de armadura +4 en lugar de +3. Sin embargo, como debes ajustar y adaptar la armadura para cubrir de forma más eficaz los puntos débiles, también te estorba un poco más, aumentando su penalizador de armadura en 1.

No es necesario utilizar esta dote. Al vestir la armadura decides si deseas usarla normalmente o poniendo en efecto esta dote.

Especial: un guerrero puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales.

DISPENSA ESPECIAL

Te ha sido concedido permiso para que portes armaduras, armas o equipo prohibidos en una zona determinada.

Prerrequisito: Favorito.

Beneficio: debido en parte a tu posición en la organización, las autoridades te han concedido una dispensa especial para que puedas llevar cualquier clase de equipo que estimes necesaria, sin estar sujeto a las leyes locales sobre armas y armaduras. Esta dote suele estar representada en el juego de alguna forma, mediante un objeto de algún tipo (normalmente un sello oficial del gobierno) o incluso una marca, por ejemplo un tatuaje.

Especial: esta dote puede escogerse varias veces. Cada vez que la escojas, sus efectos se aplicarán a una cultura, región geográfica, reino o nación diferente (lo que sea más apropiado).

Nota: en el Escenario de campaña de *Eberron*, puedes utilizar la dote Favorito en la Casa como si fuese la dote Favorito, a efectos de cumplir los prerrequisitos para esta dote. Si lo haces, recibirás los beneficios de esta dote mientras estés en cualquiera de las Cinco naciones.

ESCULPIR CONJURO [METAMÁGICA]

Puedes alterar el área de tus conjuros.

Prerrequisito: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar el área de un conjuro cambiando su forma a la de un cilindro (10' de radio, 30' de altura),

un cono de 40', cuatro cubos de 10', una esfera (expansión de 20' de radio) o una línea de 120'. Un conjuro esculpido funciona normalmente en todos los aspectos salvo su área. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* con el área esculpida en forma de esfera hace el mismo daño, pero afecta a una expansión de 20' de radio.

Un conjuro esculpido ocupa un espacio de conjuro un nivel superior al del nivel real.

ESTÓMAGO RECIO

Tienes mayor resistencia a la indisposición y a los hedores que la mayoría de la gente.

Prerrequisito: Con 13, Aguante

Beneficio: reduces en un paso los efectos de los estados indispuesto y mareado. Nunca estarás mareado. Si te ves expuesto a un efecto o condición que normalmente te marearía, quedarás únicamente indispuesto. Si el efecto o condición te dejara indispuesto normalmente, no te hará efecto.

FAVORITO

Eres un miembro activo y valorado de tu gremio, Iglesia u otra organización.

Prerrequisito: ser miembro de un gremio, Iglesia u otra organización. Si se elige esta dote para una Iglesia, debes ser también un miembro auténtico, no únicamente un congregado (pág. 105).

Beneficio: selecciona una de las habilidades asociadas a tu organización. Mientras seas un miembro de la organización, recibes un bonificador de competencia +2 a las pruebas de esta habilidad. Además, ganas una ventaja adicional especial dependiendo de tu gremio, iglesia u organización específica. Estas ventajas están descritas en "ventajas de Favorito" de los apartados de gremios, Iglesias y organizaciones, comenzando en la pág. 84.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la escojas deberás aplicarla a una organización diferente de entre las que seas miembro.

INTERLUDIO: VISITA AL CURANDERO

Ocurre en casi todas las partidas: un PJ muere, y el resto del grupo no puede devolverle a la vida fácilmente. Quizás el grupo no tiene aún acceso a *revivir a los muertos*, o puede que el muerto sea el clérigo del grupo. También es posible que los personajes resulten petrificados o que reciban varios niveles negativos. En tales casos, lo mejor es acudir a un templo y pedir ayuda. La información de esta barra lateral está diseñada para ayudarte, como DM, a que la visita al curandero sea una experiencia interpretativa.

Precios de PNJs curanderos

Dolencia	Conjuro	Clase/Nivel mínimo	Coste base
Muerte	*Revivir a los muertos*	Clr 9	5.450 po
Cadáver incompleto	*Resurrección*	Clr 13	10.910 po
No hay cadáver	*Resurrección verdadera*	Clr 17	26.530 po
Consunción de energía	*Restablecimiento*	Clr 7, Pld 14	380 po
Niveles negativos	*Restablecimiento mayor*	Clr 13	3.410 po
Daño o consunción de característica	*Restablecimiento*	Clr 7 Pld 14	380 po
Maldición	*Romper encantamiento* (no siempre funciona)	Brd 10, Clr 9, Pld 14 Hcr 10, Mag 9	450 po
	Quitar maldición	Brd 7, Clr 5, Pld 11, Hcr 8, Mag 7	280 po
Enfermedad	*Quitar enfermedad*	Clr 5, Drd 5, Exp 11	280 po
Petrificación	*Romper encantamiento* (no siempre funciona)	Brd 10, Clr 9, Pld 14 Hcr 10, mago 9	450 po
	Piedra a carne	Hcr 12, Mag 11	660 po

Para realizar una visita a un curandero, comprueba en primer lugar el coste básico en la tabla de precios de PNJs curanderos más abajo. A continuación, escoge las opciones para el templo y el curandero y, si lo deseas, elige una circunstancia atenuante para que el servicio no les salga tan caro a los PJs.

Puedes generar un curandero de forma aleatoria si lo deseas, tirando un d% y consultando las tablas más abajo, o puedes escoger las opciones que prefieras. La clase y nivel de los sanadores de ejemplo son sólo sugerencias: no tengas inconveniente en adaptarlas a tu ciudad

Templos de ejemplo

d%	Detalles
01–30	**Templo dominante:** este enorme edificio es uno de los monumentos más conocidos de la ciudad (en una teocracia se consideraría el centro de gobierno). Los PJs que busquen curación mágica deberán hablar con uno o varios de los burócratas del templo antes de obtener audiencia con un sanador que pueda ayudarles.
31–50	**Templo menor:** este templo tiene cierta importancia local, pero permanece a la sombra (a veces literalmente) de otros templos más grandes y populares. Los PJs podrán dar con un sanador directamente, especialmente si llegan cargados de heridos o muertos.
51–65	**Secta clandestina:** estos fieles permanecen en el anonimato, ya sea porque su dios les exige permanecer ocultos o porque están enfrentándose con otro poder de la ciudad. Sus templos suelen estar camuflados u ocultos mediante puertas secretas o magia de ilusión.
66–80	**Santuario olvidado:** el sanador está consagrado a una deidad o causa que ya muy pocos veneran. Estos santuarios suelen estar en partes alejadas de la ciudad o incluso fuera de sus muros.
81–100	**Misionero errante:** este sanador aprovecha cada esquina y mercado para la veneración y el sermón. Los PJs se toparán con el sanador en el bazar un día, y al siguiente en las chabolas, o puede que fuera de las puertas de la ciudad.

MAGIA DE CIUDAD [METAMÁGICA]

Puedes usar la ciudad para modelar y potenciar tu lanzamiento de conjuros.

Prerrequisito: Nivel 3 de lanzador.

Beneficio: puedes modificar cualquier conjuro de daño que lances para incorporar el entorno urbano. Al lanzar un conjuro ofensivo con un subtipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido) puedes investir el conjuro con una parte del espíritu de la ciudad. En la mayoría de los conjuros esta investidura es llamativa y espectacular, arrastrando suciedad, grava, clavos, y otros detritos cercanos en el efecto del conjuro. En otros casos, la investidura es mucho más sutil, limitándose a cambiar el aspecto del conjuro. Sólo la mitad del daño de un conjuro con el subtipo adecuado es considerado daño de energía, y así está sujeto a resistencias o inmunidades. El resto procede de la propia ciudad y no está sujeto a resistencias ni inmunidades a conjuros o energía. Esta investidura sólo sucede con los conjuros lanzados en entornos urbanos, definidos como cualquier área por encima del tamaño de una villa pequeña (*GDM* 137).

Por ejemplo un mago usa Magia de ciudad para lanzar una *bola de fuego* a una criatura con RE15 (fuego). La tirada de daño es 20, la mitad de ello daño de fuego y la mitad "de ciudad". Así, el objetivo sufre 10 puntos de daño de "ciudad" en lugar de 5 puntos de daño de fuego. Esta dote no es útil para los lanzadores que lanzan sus conjuros en entornos no urbanos, como se señaló antes.

Un conjuro modificado utilizando Magia de la ciudad utiliza un espacio de conjuro del nivel normal del conjuro.

MAGIA ENGAÑOSA [METAMÁGICA]

Puedes lanzar conjuros que parecen proceder de algún otro lugar de donde deberían.

Beneficio: un conjuro engañoso parece proceder de cualquier dirección que quieras. Por ejemplo, un *proyectil mágico* puede dispararse desde una puerta cercana y no desde tu dedo, o un *rayo relampagueante* puede surgir del suelo y no de ti. No puedes utilizar esta dote para obtener un bonificador de golpe, para evitar una cobertura, flanquear o cualquier otra forma de obtener una ventaja numérica o mecánica en una tirada de ataque. Su propósito es disimular la fuente del conjuro, evitando que nadie que no te esté observando directamente mientras lo lanzas te reconozca como el lanzador. No puedes aplicar Magia engañosa a ningún conjuro de toque o que te tenga a ti como objetivo. Un conjuro engañoso utiliza un espacio de conjuro un nivel por encima del nivel real del conjuro.

Curanderos de ejemplo

d%	Detalles
01–20	**Justiniano el Pío:** los PJs que busquen curación recibirán, junto al conjuro beneficioso, una dosis de la doctrina de Justiniano (humano Clr 9), quien deja muy claro que no está vendiendo sus conjuros, sino que los PJs están ofreciendo un "diezmo voluntario" a su fe, y que él les recompensa por su piedad (puede que se trate de una distinción arbitraria, pero para Justiniano es muy importante).
21–40	**Elerik Asiloblanco:** Elerik (humano Clr 15) ha vivido y servido en la ciudad durante casi un siglo, y en ese tiempo ha visto casi de todo. A medida que se acerca al final de su vida, le preocupan cada vez menos las doctrinas específicas de su fe y más su legado en general. Tiene todo el aspecto severo de un anciano gran sacerdote, pero es bastante sensato y presto a escuchar nociones que otros considerarían como herejías.
41–60	**Glannara de la Mano radiante:** Glannara (elfa Clr 13) es una recién llegada, y los PJs podrían saber más sobre los asuntos internos de la ciudad que ella. Se trata de una romántica sacerdotisa de su religión, acudiendo rápidamente para ayudar a los demás, y buscando después la certeza de haber obrado bien.
61–80	**Andruscal Thorne:** Andruscal (semiorco Clr 10) abandonó su vida de merodeador y bandido cuando se convirtió a su fe hace varios años. Es un alegre proselitista, y tratará amablemente de reclutar a los PJs para su iglesia, sin importar quiénes sean. No es insistente, pero dice a menudo cosas como "¿Has pensado alguna vez en Fharlanghn?" (o sobre la deidad que venere).
81–100	**Ma'anez el Marcado:** este juglar errante (humano Brd 10), que vivió muchas aventuras antes de asentarse en la ciudad, insistirá a todos quienes soliciten su magia para que le cuenten sus aventuras, en las que en ocasiones inspira su música.

Circunstancias atenuantes de ejemplo

d%	Detalles
01–20	**Misión disponible:** los PJs pueden obtener un descuento en la curación (normalmente del 50%) si acceden a realizar una misión para el sanador. La misión normalmente podrá terminarse en unos pocos días, aunque podrías utilizar esto como punto de partida para una aventura principal.
21–40	**Asistencia profética:** el sanador ha sido advertido para que proporcione a los PJs curaciones a un precio reducido (o incluso gratis) a través de un sueño de oráculo, o mediante un conjuro de *adivinación* o similar.
41–60	**Favorito sectario:** si los PJs pueden demostrar que viven de acuerdo al credo del sanador, podrán recibir un descuento (normalmente del 25%).
61–80	**Tu reputación te precede:** los PJs son conocidos como unos tipos que pueden resolver problemas, y la secta del sanador está interesada en causarles una buena impresión. El sanador ofrecerá un descuento (normalmente del 25%) sobre el coste del lanzamiento de conjuros, y mencionará brevemente lo importante de contar con "valiosos aliados en los oscuros tiempos venideros".
81–100	**Por los servicios prestados:** las recientes aventuras de los PJs han ayudado directa o indirectamente a la iglesia, y el sanador ofrecerá un descuento (o incluso curación gratuita) como agradecimiento.

RASTREO URBANO

Puedes localizar a una persona desaparecida o a un fugitivo dentro de una comunidad.

Beneficio: para encontrar un rastro individual, o para seguir un rastro durante 1 hora, debes realizar una prueba de Reunir información. Debes realizar otra prueba de Reunir información por cada hora de búsqueda, así como cada vez que el rastro se vuelva más difícil de rastrear, como cuando pasa de una zona de la ciudad a otra. El CD de la prueba, y el número de pruebas necesarias hasta localizar la presa, depende del tamaño de la comunidad y de las condiciones existentes. Si fallas la prueba, podrás volver a intentarlo tras pasar 1 hora preguntando; el DM debería anotar en secreto el número necesario de tiradas, de modo que el jugador no sepa exactamente cuánto tiempo va a llevarle la tarea. Puedes reducir el tiempo entre pruebas de Reunir información a la mitad (de 1 hora a 30 minutos) con un penalizador a la tirada de -5. Evidentemente, esta dote no te permite localizar a alguien que ha salido de los límites de la comunidad, pero sí te informaría de ello.

Tamaño de la comunidad*	CD	Pruebas necesarias
Aldea, villorrio o pueblo	5	1d3
Pueblo pequeño o pueblo grande	10	1d4+1
Ciudad pequeña o ciudad grande	15	1d6+1
Metrópolis	20	1d8+2

* Ver GDM pág. 137.

Condiciones	Modificadores al CD
Cada 3 criaturas en el grupo que se rastrea	-2
Cada 24 h que el grupo rastreado ha estado desaparecido	+1
El grupo que se busca intenta pasar desapercibido	+2
El grupo que se busca pertenece al grupo racial predominante en la comunidad*	+2
El grupo que se busca no pertenece al grupo racial predominante en la comunidad*	-2

* Ver GDM pág. 139.

Normal: los personajes sin esta dote pueden utilizar Reunir información para hacer averiguaciones sobre individuos concretos, pero cada prueba requiere 1d4+1 horas y no es una manera efectiva de rastrear a nadie.

Especial: un personaje con 5 rangos en Saber (local) recibe un +2 en la prueba de Reunir información al utilizar esta dote.

(*Nota*: esta dote apareció por vez primera en *Arcanos desenterrados*. Esta actualización invalida la descripción original).

SALTADOR DE TEJADOS

Puedes utilizar las estructuras típicas de una ciudad como asideros para impulsarte, desafiando la ley de la gravedad.

Prerrequisito: Equilibrio 7 rangos, Saltar 7 rangos, Esquiva, Movilidad, Caminar por los tejados.

Beneficio: la dote Saltador de tejados te permite realizar las siguientes maniobras. No puedes beneficiarte de más de una maniobra en el mismo asalto.

Muerte desde el cielo: haces considerable daño si te arrojas deliberadamente sobre un enemigo desde arriba. Debes caer al menos 20'. Debes hacer una tirada para golpeas; esto se considera un ataque de carga, con los correspondientes bonificadores y penalizadores. Si golpeas, haces el daño normal más 1d6 extra por cada 10' de caída por encima de los primeros 10' (una caída de 30' causaría 2d6 puntos de daño extra).

Sufres el daño normal por la caída, pero puedes reducirlo mediante pruebas con éxito de Saltar o Piruetas.

No puedes utilizar ninguna habilidad para frenar la caída (como un conjuro de *caída de pluma*, o la habilidad de un monje para frenar la caída) si atacas de esta manera.

Acrobacias urbanas: puedes aprovechar las estructuras típicas de una ciudad (el alféizar de una ventana, un toldo, un poste de luz...) cuando caigas o te tires de un edificio. Si has saltado deliberadamente con un muro u otra superficie vertical al alcance de la mano, puedes desplazarte lateralmente mientras caes 5' por cada 10' de caída. Si has caído accidentalmente, puedes desplazarte horizontalmente 5' por cada 20' de caída. Mientras el muro sea suficientemente ancho, podrás desplazarte horizontalmente tu movimiento completo, incluso si la distancia total (el desplazamiento horizontal más la distancia de caída) excede tu tasa de movimiento normal.

Normal: los personajes que caen no pueden desplazarse en otra dirección salvo la de la caída.

CINCO DATOS QUE TODO AVENTURERO DEBERÍA CONOCER

1: El conjuro *remendar*, a pesar de ser un mero truco, es un instrumento valiosísimo para espías, falsificadores y fugitivos de cualquier ciudad. Úsalo para reparar el sello de cera que se emplea en los mensajes oficiales para probar que nunca fueron abiertos; para arreglar cerraduras y ventanas rotas, esconder evidencias de una huída o entrada forzada; para reparar prendas rasgadas, esconder evidencias de heridas hasta que un cuerpo sea examinado a fondo; para recomponer las páginas de un libro que se hubiera robado para ser copiado; y muchos otros usos similares que pueden servir para esconder un rastro de forma tan eficaz como magias mucho más potentes.

2: Los gobernantes no están contentos cuando algún aventurero se hace más popular que ellos mismos. El fervor popular está bien, pero ten cuidado con los capones que te caigan desde arriba.

3: Una vez ha saltado la sangre o se ha destruido propiedad pública, a la Guardia de la ciudad no le interesa mucho quién ha empezado. El magistrado puede que escuche tu alegado de defensa propia, pero la Guardia partirá cabezas y tirará de grilletes primero, y hará preguntas después.

4: Nadie se hace rico (o continúa siéndolo) pagando más de lo que tiene por un servicio. Si un contrato parece demasiado bueno, lo más probable no es que hayas tenido suerte, sino que te quieren utilizar o engañar de alguna forma.

5: Una buena comida caliente, ofrecida a la persona adecuada, puede proporcionarte tanto (incluyendo cooperación e información) como cualquier monstruo que mates o cualquier favor que le hagas a esa persona.

NUEVOS CONJUROS

La ciudad tiene sus propios peligros que sortear, sus propios problemas que tratar, y su propio flujo mágico. Los lanzadores de conjuros han desarrollado algunas técnicas y métodos para tratar con un entorno urbano. Algunos resultan muy útiles en la ciudad, mientras que otros tienen una utilidad más amplia.

CONJUROS DE ASESINO

Nivel 1.º

Arma secreta: hace las armas ocultas casi imposibles de detectar.

Nivel 2.º

Vaina de paz falsa: como *vaina de paz*, pero el sujeto puede sacar el arma sin problemas.

CONJUROS DE BARDO

Nivel 1.º

Detectar armas: revela las armas a 60'.

Arma secreta: hace las armas ocultas casi imposibles de detectar.

Nivel 4.º

Amplio carruaje de Leomund: convoca un carruaje y caballos para tirar de él.

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO

Nivel 1.º

Arma secreta: hace las armas ocultas casi imposibles de detectar.

Nivel 2.º:

Vaina de paz falsa: como *vaina de paz*, pero el sujeto puede sacar el arma sin problemas.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Nivel 1.º:

Detectar armas: revela las armas a 60'.

Vaina de paz: es imposible sacar un arma.

Nivel 4.º:

Convocar plaga de alimañas: convoca una plaga de animales y sabandijas urbanas.

Nivel 5.º:

Zona de paz: como *vaina de paz*, pero afecta a todas las armas en un área.

CONJUROS DE DRUIDA

Nivel 1.º:

Rocas impedidoras: la tierra y los adoquines se resquebrajan y desplazan, obstaculizando a los enemigos.

Nivel 4.º:

Convocar plaga de alimañas: convoca una plaga de animales y sabandijas urbanas.

CONJUROS DEL FILO AOJADOR

Nivel 1.º:

Detectar armas: revela las armas a 60'.

Vaina de paz: es imposible sacar un arma.

CONJUROS DE PALADÍN

Nivel 1.º:

Detectar armas: revela las armas a 60'.

Vaina de paz: es imposible sacar un arma.

CONJUROS DE EXPLORADOR

Nivel 1.º:

Rocas impedidoras: la tierra y los adoquines se resquebrajan y desplazan, obstaculizando a los enemigos.

CONJUROS DE MAGO/HECHICERO

Nivel 1.º:

Adiv **Detectar armas:** revela las armas a 60'.

Ilus **Arma secreta:** hace las armas ocultas casi imposibles de detectar.

Trans **Vaina de paz:** es imposible sacar un arma.

Nivel 2.º:

Trans **Vaina de paz falsa:** como *vaina de paz*, pero el sujeto puede sacar el arma sin problemas.

Nivel 4.º:

Conj **Amplio carruaje de Leomund:** convoca un carruaje y caballos para tirar de él.

Convocar plaga de alimañas: convoca una plaga de animales y sabandijas urbanas.

Nivel 5.º:

Trans **Zona de paz:** como *vaina de paz*, pero afecta a todas las armas en un área.

A continuación se presentan alfabéticamente los nuevos conjuros.

AMPLIO CARRUAJE DE LEOMUND

Conjuración (creación)
Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Corto (25' + 5'/2 niveles)
Efecto: carruaje completo con caballos fantasmales
Duración: 1 h/nivel (D)
Tiro de salvación: No
Resistencia a conjuros: No

Con una brisa reluciente aparece un carruaje engalanado en medio de la calle, tirado por cuatro resoplantes caballos translúcidos.

Conjuras un carruaje capaz de sentar a cuatro pasajeros cómodamente o a seis algo más apretados, así como los caballos necesarios para tirarlo. Estos "caballos" son similares a los creados por el conjuro *corcel fantasma*, aunque no reciben ninguna de las habilidades especiales basadas en el nivel que confiere dicho conjuro. Responden únicamente a tus pensamientos, y pueden tirar del carro a una velocidad de 50'.

El carruaje resiste las llamas como si estuviese hecho de piedra. Es impenetrable para proyectiles normales (pero no para los que arrojan las máquinas de asedio o los gigantes). El interior dispone de lujosos asientos acolchados. Las ventanas laterales pueden abrirse para poder disparar armas de proyectiles o lanzar conjuros. Si se abren las ventanas, todos los del interior se consideran protegidos por cobertura, pero ahora podrán ser alcanzados por proyectiles normales.

Componentes materiales: unas cuantas astillas de roble pintadas de oro, varias tiras de crin de caballo y una tira de cuero.

ARMA SECRETA

Ilusión (engaño)
Nivel: Asesino 1, Brd 1, Gdn1, infiltrado Ebonmar† 1, Hcr/Mag 1
†Ver pág. 79
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: arma tocada
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Al tocarla, es como si el arma desapareciese

Le permites a alguien esconder un arma en su persona. El arma no se hace realmente invisible sino que resulta fácil pasar la vista por encima sin percibirla. *Arma secreta* añade +20 a la prueba de Juego de manos para ocultar un arma ligera, +10 para ocultar un arma mayor (incluso una que normalmente fuese demasiado grande para ser ocultada así). Se entiende por "arma" cualquier arma manufacturada. Con la ayuda de este conjuro, puedes tratar de ocultar un arma incluso si no tienes la habilidad de Juego de manos. Además, puedes esconder la presencia de un arma de conjuros de detección, aunque *vista verdadera* penetra este engaño.

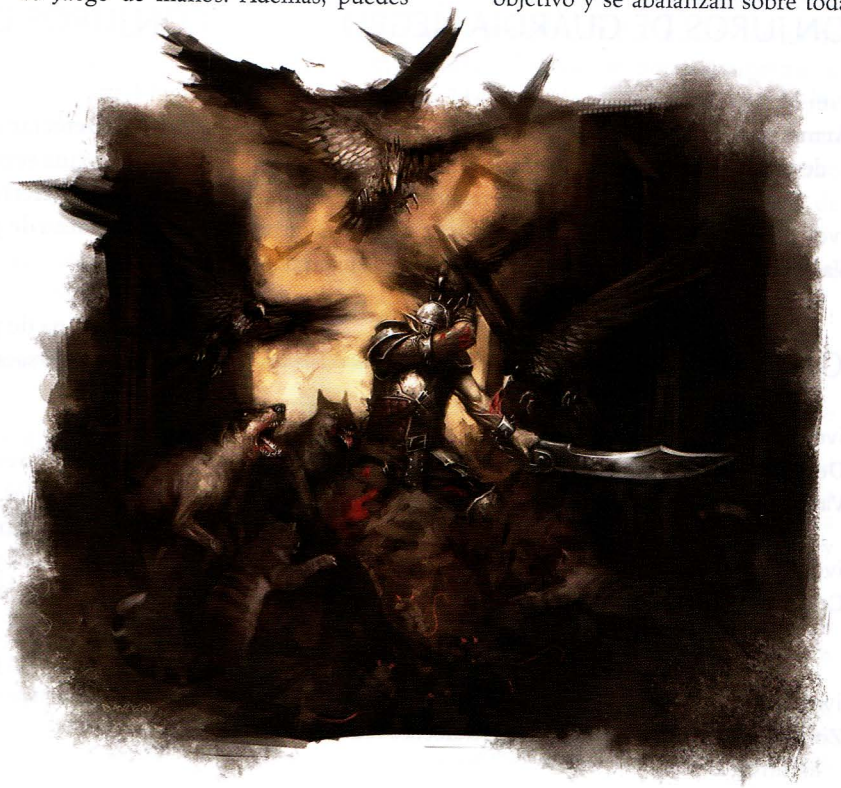
Componentes materiales: un fina tela negra.

CONVOCAR PLAGA DE ALIMAÑAS

Conjuración (convocación)
Nivel: Clr 4, Drd 4, Hcr/Mag 4
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: largo (400' + 40'/nivel)
Efecto: una plaga de alimañas
Duración: 10 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Con una cacofonía de gruñidos y chillidos aparece de entre las sombras una horda de alimañas corredoras, reptantes y voladoras que se abalanza sobre tus enemigos.

Convocar plaga de alimañas crea una horda de pequeños mamíferos, pájaros y sabandijas que aparecen en el área objetivo y se abalanzan sobre toda



Una plaga de alimañas *convocada machaca a los enemigos sin dañar las estructuras cercanas.*

Ilustración de Daarken

criatura presente, para a continuación moverse como una masa reptante según tu voluntad.

La plaga de alimañas (ver pág. 139) permanece en el sitio hasta que la ordenes directamente (equivalente a una acción de movimiento para ti). Si la plaga de alimañas se mueve más allá del alcance del conjuro, desaparece. Toma su acción al principio de tu turno. La plaga atacará a cualquier criatura que no seas tú que ocupe total o parcialmente su espacio.

Componentes materiales arcanos: un puñado de dientes, garras y mandíbulas de alimañas de ciudad (como cuervos, gatos, ratas y cucarachas).

DETECTAR ARMAS

Adivinación
Nivel: Brd 1, Clr 1, infiltrado Ebonmar†, Foj 1, Pld 1, Hcr/Mag 1
† Ver pág. 79
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Área: emanación con forma de cono
Duración: concentración, hasta 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Tras pronunciar la última sílaba, pequeños pedazos del mundo a tu alrededor comienzan a brillar. Los puntos de luz aumentan su brillo y tamaño, adoptando finalmente las dimensiones generales de espadas, hachas y otros instrumentos de muerte.

Puedes detectar la presencia de armas en un cono emanando de ti hacia donde mires. Un "arma" es cualquier arma manufacturada. El conjuro detecta armas improvisadas como horcas o botellas, pero sólo si el portador tiene la intención clara de utiliza dichos objetos como armas. La cantidad de información que revela el conjuro depende de durante cuanto tiempo observes un área en concreto.

1.º *asalto*: presencia o ausencia de armas.

2.º *asalto*: número de armas en la zona.

3.º *asalto*: ubicación específica de las armas y tipo de daño que hacen (contundente, cortante o perforante).

Este conjuro no revela si las armas son mágicas, ni nada más sobre ellas. Las armas escondidas mediante *arma secreta*, o portadas por criaturas bajo el efecto de un conjuro de *indetectabilidad*, no serán detectadas.

Cada asalto puedes girarte para detectar armas en un área nueva. El conjuro penetra barreras, pero 1' de piedra, 1" de un metal común, una fina lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquean.

ROCAS IMPEDIDORAS

Transmutación
Nivel: Drd 1, Exp 1
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: medio (100' + 10'/nivel)
Área: superficie de ladrillo, piedra o tierra en una expansión de 40' de radio.
Duración: hasta 1 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Reflejos niega, ver texto
Resistencia a conjuros: no

A tu orden, los adoquines de la calle tiemblan y se resquebrajan, haciendo que tus enemigos se tambaleen.

Las piedras, ladrillos, tierra prensada o cualquier otra superficie se vuelve quebradiza y tiembla en sus cimientos, volviendo peligroso e inestable el paso en toda la zona. Una criatura que falle una salvación de Reflejos caerá al suelo. Aquellos que aguanten en pie sólo podrán moverse a la mitad de su movimiento. Cada asalto en tu turno, las criaturas en pie deberán realizar un nuevo TS de Reflejos o una prueba de Equilibrio (a su elección) para mantenerse erguidos.

Dado que las piedras tiemblan continuamente, cualquier intento para lanzar conjuros requiere una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro), y cualquier ataque realizado dentro de la zona afectada tiene un penalizador de -2; esta penalización no se apila con la correspondiente a realizar ataques desde el suelo si el atacante falló la tirada y se encuentra tumbado.

VAINA DE PAZ

Transmutación
Nivel: Clr 1, Pld 1, Foj 1, Hcr/Mag 1
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: corto (25' + 5'/2niveles)
Objetivo: un arma
Duración: 10 min/nivel (D)
Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)
Resistencia a conjuros: sí (objeto)

El arma brilla débilmente, y parece asentarse con mayor firmeza en su vaina.

El arma objetivo de este hechizo permanece enfundada en su vaina, recipiente, carcaj o cualquiera sea el receptáculo utilizado para llevarla cuando no está en uso. Un "arma" es cualquier arma manufacturada. La fuerza física, por mucha que se aplique, será por completo inútil para desenfundar el arma antes de que el conjuro termine o sea disipado. La naturaleza exacta del receptáculo es indiferente; puede tratarse de una vaina ornamentada, o simplemente un cinturón del que se haya colgado el arma. El arma brillará débilmente durante la duración del conjuro.

El conjuro no tiene efecto sobre armas que se porten en la mano o que no estén contenidas en algún tipo de receptáculo. Si el dueño del arma afectada es atacado, tendrá derecho a un segundo TS para resistir el efecto y sacar el arma. El dueño puede repetir esta tirada en cada asalto en el que sea atacado.

Componente material: una pequeña tira de tela o correa de cuero.

VAINA DE PAZ FALSA

Transmutación
Nivel: Asn 1, Gdn 1, Hcr/Mag 2

El arma brilla con una débil aura. Uno de tus compañeros brilla igual durante un momento, antes de que la luz se desvanezca.

Este conjuro funciona igual que una *vaina de paz* excepto por que puedes escoger a una criatura individual que podrá desenvainar el arma libremente. Esta persona puedes ser tú mismo, o cualquiera presente durante el lanzamiento del conjuro. Una vez que la persona ha sacado el arma, la *vaina de paz falsa* finaliza; volver a envainar el arma no reactiva el conjuro.

ZONA DE PAZ

Transmutación
Nivel: Clr 5, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Área: emanación de 10'/nivel

Toda habitación brilla con una luz débil y tranquilizadora.

Este conjuro funciona como una *vaina de paz*, salvo por que todos los individuos de la zona deben realizar una salvación con éxito, o sus armas permanecerán atrapadas en sus fundas durante la duración del conjuro, o hasta que abandonen el área. No es posible hacer excepciones al lanzar el conjuro, ni siquiera para ti. Si alguien es atacado, se le permite de inmediato un segundo TS para resistir el efecto. Puede repetir el TS en cada asalto en el que sea atacado.

NUEVAS INVOCACIONES DE BRUJO ARCANO

Invocaciones mínimas

Capullo de basura: el objetivo es *enmarañado* con basura y desperdicios de la zona.

Invocaciones menores

Perdición del ladrón: como *trabar portal* pero el portal inflige 5d6 si se intenta forzar.

Invocaciones mayores

Susurros diabólicos: como *sugestión*, y además el objetivo cree que sus acciones obedecen a ideas propias.

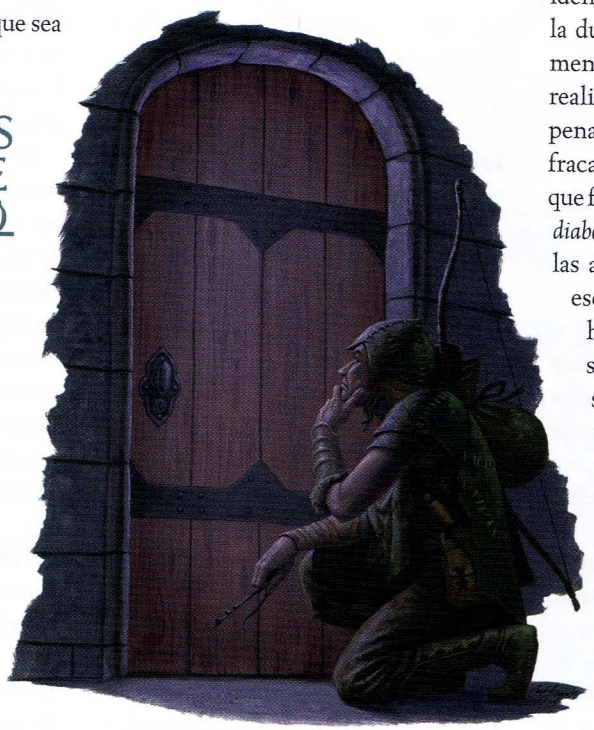
DESCRIPCIONES DE LAS INVOCACIONES

Estas nuevas invocaciones van dirigidas a aquellos brujos arcanos (*Completo arcano*) que pasan la mayor parte de su tiempo en un entorno urbano.

CAPULLO DE BASURA

Mínima; 1.º

Haces que numerosos pedazos de basura y desperdicios de la zona (maderos sueltos, basura putrefacta, ropa vieja, platos rotos, pedazos de pergamino, incluso animales muertos) salgan volando y se peguen al cuerpo de la criatura objetivo. Si ésta falla una salvación de Reflejos, quedará *enmarañada*. La víctima puede escapar con una prueba exitosa de Fuerza o Escapismo a CD 20, que puede repetirse en cada asalto como acción estándar. La invocación termina cuando el objetivo consigue liberarse, o después de 1 asalto por nivel de lanzador. Esta invocación requiere que al menos el 50% de la basura sea de origen urbano, de modo que no funcionará más que en una ciudad. Las criaturas de tamaño Enorme o mayor son inmunes a esta invocación.



Perdición del ladrón *convierte una puerta en una trampa*

PERDICIÓN DEL LADRÓN

Menor; 3.º

Llamada así en honor a aquellos que suelen sufrir sus efectos, esta invocación te permite convertir una puerta corriente en una trampa mortal. Puedes aplicar un efecto de *retener portal*, idéntico al conjuro. Además, si alguien (excepto tú mismo) trata de abrir la puerta encantada desde el exterior mediante cualquier medio (incluyendo los conjuros de apertura o disipar magia) antes de que termine el conjuro, la puerta (o una gran parte de ésta) explotará hacia fuera infligiendo 5d6 puntos de daños a todos aquellos a 20' de la puerta en el lado afectado. Las criaturas que estén en la cara interior de la puerta no serán afectadas. Cada criatura, salvo la que activó el efecto (asumiendo que se encontraba frente a la puerta), puede intentar una salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño. La resistencia a conjuros no se aplica al daño que causa este efecto.

SUSURROS DIABÓLICOS

Mayor; 5.º

Puedes usar un efecto de *sugestión*, idéntico al conjuro. Además, cuando la duración termine o las tareas encomendadas finalicen, el sujeto deberá realizar otro TS de Voluntad con un penalizador de -5. Si este segundo TS fracasa, el sujeto olvidará por completo que fuiste tú quien, mediante los *susurros diabólicos*, le sugestionó para llevar a cabo las acciones realizadas, y en lugar de eso estará convencido de que todo lo hizo por voluntad propia, siguiendo sus propias ideas (incluso si no está seguro de por qué motivo podría haber querido hacer tales cosas). Un conjuro de *romper encantamiento* con éxito liberará a la víctima de la ilusión, pero *disipar magia* y efectos similares no funcionará. Puedes tener activos al mismo tiempo un número de *susurros diabólicos* igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1). *Susurros diabólicos* es un efecto enajenador de compulsión.

Ilustración de C. Frank

Ilustración de D. Bircham

Gobiernos y gremios, templos y organizaciones políticas: la ciudad está repleta de entidades dotadas de influencia y con las que, a menudo, deberán tratar los personajes. Sea cual sea la naturaleza de su poder (político, financiero, criminal o social), estos grupos pueden convertirse en aliados muy valiosos (o en poderosos enemigos) de los aventureros emprendedores. Si se les saca todo el partido posible pueden dar forma al curso de toda una campaña.

Gobierno de la ciudad

La "facción" más importante (o al menos la más básica) de la mayoría de las ciudades es el gobierno local. Sea cual sea su origen o estructura, el gobierno da forma al contexto en el que se desenvuelven todos los demás sistemas (desde las gremios hasta las iglesias u organizaciones privadas). En algunos casos, el gobierno modera el crecimiento e influencia de esos grupos, garantizando que ninguna entidad privada eclipse al resto. En otros casos (especialmente en aquellos regímenes donde el grado de corrupción es alto), el gobierno es tan sólo un medio para conseguir un fin y para defender sus intereses propios (o peor aún: un factor insignificante en sus operaciones diarias, sin ningún poder ni motivación para poner freno a su influencia).

SISTEMAS POLÍTICOS

Dos ciudades similares, de tamaño, población y distribución demográfica semejantes, pueden ser muy distintas entre sí si sus gobiernos actúan de forma diferente. Lo que sigue es una descripción de cómo se desenvuelve una ciudad media bajo cada una de las formas de gobierno más habituales en un mundo de fantasía (para más información sobre los sistemas políticos predefinidos, ver GDM 140).

LA CIUDAD AUTOCRÁTICA

Dado que la monarquía es la estructura política más común en los escenarios de fantasía, la ciudad autocrática es también el tipo más habitual de centro urbano (con la posible excepción de la ciudad feudal que veremos más adelante). Las ciudades sometidas a una monarquía tienden a reforzar los principios de su gobernante, entre ellos la centralización de poder, la importancia del nacimiento noble y la sanción de la división entre pobres y ricos. En sus labores diarias, los miembros de la clase trabajadora hacen todo lo posible para mejorar su destino, apelando en ocasiones al gobernante local (o a sus representantes vecinales, si los hay). La pequeña nobleza, por otro lado, intenta potenciar su honor y dignidad apropiándose de cualquier migaja de poder que el trono parezca dispuesto a ofrecerles. En

una ciudad autocrática, sólo el gobernante local y sus favoritos viven rodeados de lujo.

Independientemente del número de departamentos y agencias encargados de las tareas diarias del funcionamiento de la ciudad, la ciudad autocrática está gobernada, en última instancia, por un solo individuo. Si la ciudad es la capital de una nación o de un imperio, ese individuo bien podría ser el rey o la reina u otro regente nacional. Son pocos los gobernantes que delegan su autoridad dentro de sus propios dominios. En las ciudades que no son capitales, el monarca local puede ser un gobernador, designado por o en nombre del monarca nacional. Un gobernante puede mantener su propia cohorte de ayudas, entre ellos camarlengos, cancilleres e incluso un concejo parlamentario pero, a fin de cuentas, es él quien está indiscutiblemente al frente de todo. En las ciudades de alineamiento bueno o neutral, el gobernador suele regir en virtud de su sangre noble (lo merezca o no) y hace todo lo posible para que la población esté satisfecha, aunque todo lo que implique ese esfuerzo sea distraerlos de sus malestares. En las ciudades malignas, el gobernador debe su posición a la posesión del poder y la influencia necesarios para conservar el control, con el poder (legado o usurpado) para aplastar a los que se oponen a sus designios.

LA CIUDAD DEMOCRÁTICA

Si la ciudad autocrática es el tipo más común de metrópolis fantástica, la democrática es la menos frecuente. Las ciudades democráticas basan su funcionamiento, en muy buena medida, en la experiencia, el conocimiento y la cooperación, y muchas terminan hundiéndose bajo su propio peso (todo lo contrario podría decirse de las autocracias, que pueden sostenerse a sí mismas, especialmente en un escenario medieval). Las ciudades que sustentan una auténtica democracia están agitadas por una constante actividad, con gente corriendo de acá para allá para que nada se detenga. En una democracia son pocos los que viven una vida de placeres, pero también son pocos los que pasan hambre.

Una ciudad democrática se distingue de otros modelos de varias formas, pero especialmente en que suele estar regida por un grupo y no por un solo individuo. Muy a menudo, este grupo gobernante es un concejo integrado por representantes electos de los distintos barrios, gremios o barrios de la ciudad. Una ciudad democrática suele mantener su centro de atención a nivel local, aunque también sea una capital. Si el gobierno superior también es democrático, es probable que la ciudad sea la sede de un senado (o de algún tipo parecido de congreso), pero en cualquier república, el funcionamiento de la ciudad debe ser independiente de la administración de la nación. De esta forma, en las capitales democráticas, suele encontrarse al concejo trabajando conjuntamente con un gobierno nacional independiente. Las ciudades democráticas suelen florecer, únicamente, en regiones de alineamiento bueno, donde el deseo comunal de alcanzar consenso tiene alguna probabilidad de imponerse sobre las divisiones propias de la humanidad. Las ciudades democráticas de alineamiento maligno son extremadamente raras.

LA CIUDAD FEUDAL

La ciudad feudal suele parecerse a la autocrática en su funcionamiento básico. Es decir, suele ser producto de un sistema nacional monocrático. La principal diferencia descansa en el modo el que toma forma el gobierno local. Como ocurre en las ciudades autocráticas, suele ser un solo individuo (un duque o un noble terrateniente) el encargado de gobernar la ciudad feudal. Él (o ella) la gobierna como parte de un feudo personal y a su vez está sujeto a vasallaje a otro señor (normalmente el rey). En términos técnicos, el duque gobierna sus propias tierras en representación política de otro que, por su parte, es el máximo árbitro en cuestiones legales y políticas (dado que el feudo se encuentra dentro de los límites del dominio superior). Las ciudades feudales se distinguen también por el tamaño y complejidad de la nobleza residente, muchos de cuyos miembros son baja nobleza terrateniente por derecho propio (a los que el duque local cedió territorio). En este aspecto, las ciudades feudales suelen ser más "sanas" que las ciudades realmente autocráticas porque el tamaño e influencia de la clase media es notablemente mayor.

Entre la familia real, la nobleza terrateniente, la baja nobleza, la iglesia y la clase trabajadora, la ciudad feudal muestra casi tanta complejidad como la ciudad democrática. El noble de más alto rango tiene la última palabra en cuestiones de estado, por supuesto, pero la familia gobernante (sin importar cuál sea su riqueza o influencia) no está rodeada de vacío, lo que convierte a la ciudad feudal en el entorno perfecto para escandalosas y peliagudas intrigas de la alta sociedad. Para complicar aún más las cosas, las ciudades feudales suelen tener parlamentos fuertes (para ayudar al gobernante en sus tareas de gobierno o para legislar por derecho propio) integrados de otros nobles terratenientes. Como tal, el gobernante de la ciudad debe dedicar mucho tiempo y esfuerzo a granjearse el favor de los demás nobles, sin que importe (o a causa de) el hecho de que su autoridad aventaje técnicamente a la suya.

Por su propia definición, la ciudad feudal casi nunca es una capital. Si el rey reside en ella no necesita de un duque ni de ningún otro representante jurado, convirtiéndola por definición en una ciudad autocrática. Las ciudades feudales tienen alineamientos de todo tipo, aunque las comunidades de alineamiento bueno y neutral suelen ser mayoritarias. Las ciudades feudales de alineamiento maligno son caldos de cultivo perfectos para todo tipo de escándalos e intrigas basados en la traición.

LA CIUDAD MAGOCRÁTICA

A pesar de la fuerte presencia de la magia en la mayoría de los escenarios fantásticos, las magocracias siguen siendo extremadamente raras. Incluso en las campañas en las que la magia tiene un claro protagonismo, son pocas las áreas que producen más de un puñado de poderosos lanzadores de conjuros arcanos y sólo un reducido número abandonaría voluntariamente su vida de tranquilo estudio para abrazar los sueños del dominio político. Sin embargo, las magocracias son claramente más habituales en las regiones dominadas por no humanos (especialmente aquellas

razas con fuertes tradiciones arcanas como los drow y otras razas élficas). Si existen, las ciudades magocráticas son auténticas maravillas, y manifiestan un compromiso público con la magia como un medio con el que gestionar y diseñar la ciudad. El principal inconveniente del sistema, evidentemente, es que quien no sea lanzador de conjuros tendrá una vida muy limitada.

Hablando en términos técnicos, las ciudades magocráticas son oligarquías, esto es, sistemas políticos en los que todo el poder descansa en las manos de una pequeña elite gobernante. En consecuencia, las ciudades magocráticas se parecen a las ciudades tribales en su tendencia a florecer cuando el poder del gobierno local no se extiende más allá del entorno inmediato de la ciudad. Los consejos de magos pueden administrar pequeñas áreas con poca dificultad, pero tienden a vacilar cuando intentan ampliar su dominio a enormes franjas de territorio. La única circunstancia en la que el sistema funciona a gran escala es cuando se combina con el sistema feudal, utilizando una compleja red de señores gobernantes independientes pero conectados entre sí y unidos por poder mágico o por el protagonismo dado a la magia y no por su sangre noble. Las ciudades magocráticas no suelen darse en regiones de alineamiento bueno porque su estructura oligárquica mantiene a la población dividida, pero son relativamente frecuentes en ciudades de alineamiento neutral que mantienen su independencia respecto a cualquier autoridad superior. Las ciudades magocráticas de alineamiento maligno son auténticas pesadillas de despotismo en las que la vida de la gente común está sometida a un control rígido y exhaustivo.

LA CIUDAD TEOCRÁTICA

Las ciudades teocráticas son parecidas a las magocráticas. Están gobernadas por una elite religiosa en lugar de por una elite de lanzadores de conjuros pero, por lo demás, son muy parecidas. Sin embargo, a diferencia de las magocracias, las teocracias son relativamente frecuentes en el mundo de fantasía. El poder de los dioses, que puede verse y sentirse realmente gracias a los dones de la magia divina, hace que las masas abracen la religión a un nivel abrumador (haciendo que algunas áreas abandonen las formas tradicionales de gobierno a favor de las teocracias). Además, a diferencia de las magocracias no es necesario ser un auténtico clérigo o lanzaconjuros divino para integrarse en la elite gobernante. Para trabajar de forma eficaz dentro de un sistema teocrático basta con tener suficiente rango dentro de la iglesia (también valdrían los niveles adecuados de aristócrata e incluso experto) como para reunir el apoyo suficiente. Estas formas de gobierno suelen dejar poco espacio para hacer conjeturas sobre quién está al mando y la iconografía religiosa está en todas las tiendas y esquinas. Los habitantes de esas ciudades no suelen tener muchas necesidades, pero ay de los no creyentes...

Técnicamente, las teocracias, como las magocracias, son oligarquías puesto que el poder está en manos de una minoría selecta. Sin embargo, cada teocracia varía según las características particulares de su fe, por lo que en las ciudades teocráticas la administración real de los asuntos ciudadanos recorre todas las variantes posibles. Algunas adoptan una postura más imparcial, permitiendo la creación parlamentos y otras agencias cívicas, mientras que otras exigen un control absoluto (o, al menos, una supervisión directa) sobre todos los aspectos de la vida cotidiana. A diferencia de las magocracias, que tienden a centralizar su influencia, las teocracias se difunden tanto como les sea posible. Algunos de los regímenes más poderosos y duraderos de la historia han sido teocracias. Estas dinastías sólo terminan ante una revuelta popular o con la intervención de fuerzas externas. Las ciudades teocráticas se asemejan a las feudales en cuanto pueden aparecer en regiones dominadas por cualquier alineamiento, aunque las teocracias expansionistas tienden a hacer acto de presencia en áreas donde predomina el mal.

LA CIUDAD TRIBAL

Una ciudad tribal tiene mucho en común con una ciudad autocrática y en función de la estructura del clan gobernante, también con una ciudad feudal. El poder está en manos del cacique local que, a su vez, puede estar sometido o no a un jefe superior. Por norma general, la estructura tribal sólo funciona bien a pequeña escala. Como el comunismo, cuanto más se expande más inestable se vuelve su base. La única (e intrigante) excepción se da, como en la ciudad magocrática, con las comunidades no humanas. De hecho, algunas razas humanoides (especialmente las llamadas razas de salvajismo como los trasgos, orcos, etc.) sólo comprenden una estructura tribal y pueden extender su eficacia hasta incluir reinos enteros, gobernados siempre por un jefe tribal supremo. El aspecto y funcionamiento de una ciudad tribal depende de la tribu que esté en el poder, por supuesto, y en menor medida de la mezcla de razas y culturas sobre las que gobierna la tribu. Las tribus salvajes tienen a demostrar su poder y dominio cada vez que tienen ocasión, engalanando las calles con cabezas clavadas en picas y decoraciones similares, mientras que las tribus más cultivadas se limitan a intentar que la ciudad sea un fiel reflejo de ellas mismas. Sea cual sea la naturaleza de la tribu gobernante, sin embargo, los que no son sus miembros (o lo que es peor, los miembros de una tribu rival) tendrán una vida extremadamente dura.

Cuanto mayor logra hacerse, más se asemeja a una ciudad feudal. Como un clan o familia gobernante sólo puede ejercer por sí sola un determinado grado de control, debe acabar confiando en el aporte y apoyo de otras familias para gobernar. De hecho, las ciudades tribales suelen acabar convirtiéndose en metrópolis cuando una tribu poderosa reúne a las tribus vecinas bajo su bandera y las somete (creando así un sistema tribal de nobleza) o gobierna contando con su apoyo. Los regímenes tribales con más éxito recuerdan en todo momento los valores de su pueblo (vínculos de fe, sangre, ascendencia y creencias) durante su expansión y crecimiento. Una tribu unida es algo poderoso y digno de admiración, sea cual sea su cultura. Las ciudades tribales suelen asociarse con (y suelen aparecer en) áreas del llamado "borde de la civilización". Sin embargo, esto es tan sólo un estereotipo y algunas de las mayores metrópolis, y con más capacidad de autonomía, siguen una variante de la

estructura tribal. Una ciudad tribal suele desmoronarse cuando se enfrenta a disidencias o revueltas internas y su caída suele ser muy dura (a menudo arrastrando a toda la población a un sangriento conflicto civil). Las ciudades tribales se asemejan en cierto modo a las ciudades feudales y teocráticas en cuanto pueden aparecer en regiones dominadas por cualquier alineamiento. A pesar de ello, las ciudades tribales de fantasía son predominantemente neutrales o malignas.

POSICIONES POLÍTICAS

La ciudad fantástica adopta una multitud de formas culturales, pero el escenario predeterminado de D&D presupone un estilo propio de Europa occidental. Esta información está diseñada a la medida de un escenario de este tipo, pero la mayoría de estas posiciones podrán encontrarse también en áreas y culturas que no respondan a ese estándar: sólo habrá que darles otro nombre y hacer unos ligeros ajustes para adaptarlas a cualquier campaña. En un escenario con temática egipcia, por ejemplo, los centros urbanos no tendrían alcaldes, pero sí un equivalente (en este caso, nomarcas).

Alcalde

Sea cual sea el gobierno nacional que se encuentre por encima de ellos, la mayoría de los grandes asentamientos del mundo urbano de fantasía tienen un alcalde, o una figura análoga. La posición suele tener su origen entre la población, normalmente en un intento de llevar más implicación del gobierno a sus propias vidas (dado que son ellos mismos los que eligen al que va a ocupar esa posición). Un alcalde es la cara más pública de la política ciudadana y aunque normalmente es la población la encargada de designar al titular del cargo, éste suele mantenerse completamente sometido al gobierno local.

Título alternativo: gobernador.
Clase asociada: aristócrata.

Camarlengo

A nivel nacional, un camarlengo es un consejero y confidente personal del titular o titulares de la soberanía. También existe una posición parecida a nivel local. Los camarlengos (que deben su nombre a su práctica de dar consejo detrás de puertas selladas, en cámaras privadas) dan consejo y prestan experiencia a los representantes del poder ejecutivo y político. En algunas ciudades, el camarlengo tiene autoridad directa y personal en distintos procedimientos, para garantizar la eficacia del gobierno.

Título alternativo: senescal.
Clase asociada: aristócrata.

Canciller

Las ciudades tienen un aparato burocrático muy extenso, que incluye sucursales, agencias, cortes y los servicios civiles necesarios para que todo funcione sin ningún problema. El canciller está a la cabeza de tales operaciones: está sometido al alcalde en lo relativo a la gestión de la ciudad, pero en todo lo demás sirve como funcionario del gobierno local.

Título alternativo: secretario.
Clase asociada: aristócrata o experto.

Alguacil

En muchas ciudades, el título de alguacil arrastra desagradables connotaciones. Los alguaciles hacen cumplir las leyes comerciales, entre ellas toda la serie de impuestos municipales algo que, por supuesto, no les hace ser muy populares entre la población. La mayoría de los alguaciles informan al alcalde pero, a diferencia de éste, no suelen ser elegidos por la población, lo que hace muy difícil que se hagan responsables de cualquier abuso.

Título alternativo: alcalde pedáneo.
Clase asociada: aristócrata o combatiente.

Justicia

Todo sistema social necesita medios para juzgar a los criminales y atender las apelaciones civiles. El justicia (a menudo "juez de paz") tiene dominio en tales asuntos. En algunas culturas los justicias deben ser miembros de la nobleza local y en otras, hasta el más bajo de los campesinos puede hacerse con la posición (después de un tiempo y de trabajo duro).

Título alternativo: juez.
Clase asociada: aristócrata o experto.

Orador

En ocasiones, un gobierno mantiene un consejo asesor o un cuerpo legislativo separado de su gobernante o gobernantes. Este cuerpo suele denominarse parlamento o concejo, sus miembros son los lores o miembros del parlamento. Sus deberes se extienden desde el consejo al gobernante hasta la legislación y política ciudadanas.

Título alternativo: concejal.
Clase asociada: aristócrata.

Regidor

La mayoría de los centros urbanos se dividen en distritos o barrios, y cada uno de ellos suele necesitar de un gobernador provincial, denominado regidor. Los regidores suelen ser elegidos por los residentes de su barrio y su misión es atender cualquier queja y resolver disputas y ofensas menores en su tribunal (que suele denominarse "curia de regidores"). En casos muy excepcionales, el parlamento o concejo ciudadanos están compuestos por los regidores de los distintos barrios.

Título alternativo: magistrado.
Clase asociada: aristócrata o experto.

Condestable

Sea cual sea el número de barrios o de guardias que albergue una ciudad, suele haber una sola figura en la que se concentra toda la responsabilidad relacionada con las cuestiones marciales. Esta figura, el condestable, es al terreno ejecutivo lo que

INTERLUDIO: EL MISTERIOSO DESCONOCIDO

Un elemento básico de las campañas basadas en la intriga es el encuentro con el "misterioso desconocido". Los PJs deben reunirse con un PNJ al que no conocen bien y en el que no tienen porqué confiar (o bien que no confía en ellos). El propósito del encuentro puede ser la negociación, el intercambio de bienes o información o el recibir instrucciones de parte de una enigmática organización.

Si tienes tiempo para prepararlo, puedes crear todo tipo de encuentros cargados de tensión con misteriosos desconocidos en la ciudad. Pero a veces serán los jugadores los que te sorprendan: "Vamos a entrar en contacto con el gremio de ladrones para ver si están dispuestos a pagar por esta información". En una situación como esta, utiliza este interludio para dar forma rápidamente al encuentro y dótalo de la atmósfera propia de tu ciudad.

Comienza eligiendo una ubicación y la protección del desconocido utilizando las tablas de abajo y, si lo deseas, selecciona también alguna complicación. También tienes que saber algo sobre el misterioso desconocido, por supuesto, pero en este punto deberías guiarte por el curso de la narración.

Si quieres, puedes generar un encuentro de forma aleatoria tirando un d% y consultando estas tablas o puedes limitarte a escoger una de las opciones. Los ejemplos de protección son sólo sugerencias, puedes adaptarlas libremente a tu ciudad.

Ubicaciones de ejemplo

d%	Detalles
01–20	**Enclave:** el misterioso desconocido quiere reunirse con los PJs en una fuente pública, un monumento a un héroe de guerra, en la escalinata del Ayuntamiento o en algún otro lugar conocido por todos los habitantes de la ciudad.
21–40	**Callejón:** los PJs reciben las señas de un callejón, de una calle sin salida o de alguna otra ubicación solitaria cercana al bullicio de la ciudad pero no visible a primera vista.
41–60	**Taberna:** el misterioso desconocido indica una hora para la reunión y la dirección de una taberna junto con alguna otra indicación, por ejemplo "Sentaos en la mesa del fondo", "Buscad a una anciana vestida de verde" o "Pedid una botella de vino pero no lo descorchéis" (ver el interludio Visita a la taberna de la página 44 para encontrar instrucciones sobre cómo generar rápidamente una taberna).
61–80	**Lugar abarrotado:** una plaza del mercado, las puertas de la ciudad o el cruce de dos calles concurridas es un buen lugar para conversar sin llamar la atención. Como con la descripción de la taberna, el desconocido ofrecerá algún tipo de indicación para que los PJs puedan entrar en contacto con la persona adecuada.
81–100	**Lugar tranquilo:** el desconocido aguarda a los PJs en la sala de pergaminos de la Gran biblioteca, en las catacumbas debajo del templo o en algún otro lugar apartado al que no acude mucha gente. Llegar a la ubicación puede tener tanto de desafío como el propio encuentro.

Protecciones de ejemplo

d%	Detalles
01–20	**Guardaespaldas a la vista:** el misterioso desconocido tiene cuatro guardaespaldas (guerreros con cuatro niveles menos que el nivel medio de los PJs) a la vista de todos, con las armas preparadas y la mirada alerta. Los guardias permanecen a una distancia discreta durante la reunión pero no pierden de vista en ningún momento a su protegido.
21–40	**Guardaespaldas ocultos:** como antes pero esta vez los guardaespaldas son pícaros y están escondidos (si no hay mucha gente alrededor) o disfrazados (si la reunión es en un lugar público).
41–60	**Portal mágico:** el desconocido tiene un medio de huída si la reunión se vuelve peligrosa, por ejemplo una *poción de volar*, un pergamino de *teleportación* o un conjuro o aptitud sortílega de efecto similar. El mecanismo de huída debe poder utilizarse de forma inmediata. Los PJs pueden ver cómo el desconocido sostiene un pequeño vial, cómo juguetea con un extraño anillo o cómo toca compulsivamente un pedacito de goma arábiga (un componente material de *invisibilidad*).
61–80	**Ayuda convocada:** el misterioso desconocido puede traer ayuda de otro lugar, a través de medios mundanos (como un grito: "¡A por ellos muchachos!") o de técnicas mágicas (como llamar a un ajeno que actúe como guardián o enviar un conjuro de *mensaje* a unos compañeros que no están a la vista pero sí en los alrededores).
81–100	**Pone la ciudad en tu contra:** si la reunión acaba torciéndose o termina mal, el misterioso desconocido recurre a utilizar a los habitantes de la ciudad contra los PJs. El desconocido puede llamar a la guardia diciendo que los PJs acaban de cometer un crimen. O bien los PJs pueden ser tildados de agentes de una potencia hostil, de miembros de un temido culto o de monstruos, por ejemplo licántropos enmascarados de gente completamente normal.

Complicaciones de ejemplo

d%	Detalles
01–20	**Emboscada de los rivales de los PJs:** los PJs se han ganado la enemistad de alguna organización y ésta elige el lugar y el momento de la reunión para exigirles venganza. Los PJs deben tratar al mismo tiempo con sus enemigos e impedir que el misterioso desconocido se vaya o malinterprete el ataque.
21–40	**Emboscada de los rivales del desconocido:** como arriba, pero esta vez son los enemigos del misterioso desconocido los que lanzan la emboscada. Los PJs pueden hacer causa común con él o pueden verse atrapados en una lucha que no tiene nada que ver con ellos.
41–60	**Fisgones:** los rivales de los PJs o del desconocido utilizan medios mágicos o mundanos para observar la reunión. Sus métodos pueden ser desde un agente oculto, disfrazado o invisible cercano a un conjuro de *clariaudiencia* o *escudriñamiento*.
61–80	**Ponerlos antes a prueba:** el misterioso desconocido insiste en que los PJs realicen alguna actividad antes de celebrar la reunión. Quizás tengan que disfrazarse o que entrar en contacto con una serie de intermediarios, que esperan oír la contraseña correcta. Tal vez el desconocido sólo aparezca si los PJs vencen antes a un rival o si llevan a cabo una peligrosa tarea.
81–100	**Impostor misterioso:** la persona con la que supuestamente debían reunirse los PJs ha sido sustituida por un impostor (tal vez por los enemigos de los PJs o del misterioso desconocido). Si los PJs conocen el aspecto del desconocido, el impostor deberá utilizar una magia de ilusión o la habilidad Disfrazarse (el impostor también puede ser un doppelgánguer). Pero si los PJs no saben con quién van a reunirse, el impostor sólo necesitará comportarse de forma convincente.

el justicia es al judicial. En las ciudades pequeñas, donde no se necesitan muchos niveles distintos de fuerzas del orden, este oficial suele ser conocido como Corregidor. En las ciudades grandes su figura se asemeja a la de un jefe de policía al mando de varios corregidores que presentan informes de los distintos barrios. El condestable hace cumplir las leyes de la ciudad y si el gobierno declarase la ley marcial se haría cargo del ejército local.

Título alternativo: Corregidor.

Clase asociada: Guerrero.

CUERPOS POLÍTICOS

Lo que sigue es una visión general de los distintos tipos de cuerpos políticos que se pueden encontrar en los centros urbanos fantásticos. Cada explicación incluye un ejemplo de contacto al que los PJs pueden pedir favores si el DM lo desea. La información incluida al final de cada uno de los contactos de ejemplo indica el número de veces que se puede visitar a un contacto para conseguir el tipo de favor descrito. Como siempre, puedes modificar los nombres y detalles para adaptarlos a tu campaña.

Alcaldía

El alcalde puede ser un solo individuo, pero en las comunidades grandes necesitará a varios ayudantes y ayudas de campo para desempeñar correctamente sus funciones. Cuanto mayor sea la ciudad, más ayuda necesitará el alcalde. La alcaldía de una metrópolis puede tener un pequeño ejército de adjuntos trabajando para mantener la máquina de gobierno en buen estado.

Habilidades asociadas: Engañar, Diplomacia, Saber (local), Oficio (escribiente), Averiguar intenciones.

Contacto de ejemplo: Fulven Nuptoose (Ari 1/ Ext 3). En su papel de ayudante al servicio de la alcaldía, Nuptoose puede hacer que los PJs se reúnan con Su Eminencia, siempre que la situación requiera una visita en persona. Una vez cada dos meses (o más a menudo, en función de la reputación del grupo).

Parlamento

Incluso en las ciudades sometidas a un sistema autocrático, el gobernante local suele mantener un cuerpo de consejeros. Puede tener muchos nombres, aunque "parlamento" y "concejo ciudadano" son los más frecuentes. Cada orador o concejal con asiento en este cuerpo, sea por elección o nombramiento directo, tiene acceso a información privilegiada y claras oportunidades para influir en la gestión de la ciudad.

Habilidades asociadas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Saber (local), Averiguar intenciones.

Contacto de ejemplo: Arla Dinlow (Ext 5). Arla es ayudante personal de un concejal de la ciudad y, como tal, puede conseguir que su jefe abra un nuevo tema de debate en una sesión del parlamento. Dos veces cada seis meses.

Los Tribunales

Por debajo del alcalde se reúnen los distintos tribunales de la ciudad. La mayoría se clasifican de acuerdo a los temas sobre los que tratan, y suelen incluir tribunales civiles, tribunales de causas comunes, tribunales procesales (para disputas relacionadas con el comercio y el intercambio) y tribunales marciales (para delitos relacionados con soldados o entre nobles). También suele haber un tribunal de Hacienda pero como ésta es un cuerpo separado su tribunal opera también de forma totalmente independiente del resto (ver abajo más información sobre Hacienda).

Habilidades asociadas: Artesanía (cualquiera), Descifrar escritura, Oficio (cualquiera), Averiguar intenciones.

Contacto de ejemplo: Gadwick Fen (Ext 2). Desde su posición de escribiente de los tribunales procesales, Gadwick puede ofrecer información sobre causas pendientes o pasadas entre mercaderes y comerciantes de la ciudad. Dos veces por mes.

La Hacienda

El departamento financiero de la ciudad. La Hacienda es una de las instituciones más poderosas y agitadas de un escenario de fantasía urbano. Tiene su propio tribunal (con el ingenioso título de tribunal de Hacienda), que atiende informes y causas judiciales relativas a cargas impuestas por la ciudad (o a la inversa). El alguacil debe presentar sus ingresos y fondos a la Hacienda y a la persona que esté a su frente, concretamente al Canciller de Hacienda (uno de los individuos más poderosos de la ciudad).

Habilidades asociadas: Tasación, Concentración, Oficio (contable o escribiente), Buscar.

Contacto de ejemplo: Bartleby Stemple (Ext 5). Ser un contable en Hacienda puede ser muy estresante, pero también ofrece información vital sobre quién debe dinero a la ciudad (o a la inversa). Una vez por mes.

SERVICIOS CIUDADANOS

Algunas organizaciones que técnicamente forman parte del gobierno de la ciudad no se consideran a sí mismas como cuerpos políticos. Lo que sigue es un ejemplo de los tipos de servicios ciudadanos más comunes. Como en la sección anterior, cada descripción incluye un ejemplo de contacto al que pueden acudir los PJs en busca de favores.

Recogida de cadáveres

En la mayoría de las ciudades, la desagradable tarea de deshacerse de los muertos queda en manos de una rama especial del gobierno de la ciudad, conocido generalmente como Departamento de Recogida de cadáveres. En tiempos de peste, los recogedores de cadáveres son los siervos más ocupados de la ciudad.

Contacto de ejemplo: Willis Teegle (Plb 2/Ext 1). A cambio de una modesta suma (50 po), Willis se asegurará de quemar cualquier cuerpo antes de que sea examinado, siempre que no se le eche en falta. Sólo una vez (aunque un pago más generoso podría animarle a repetir el favor).

Mantenimiento

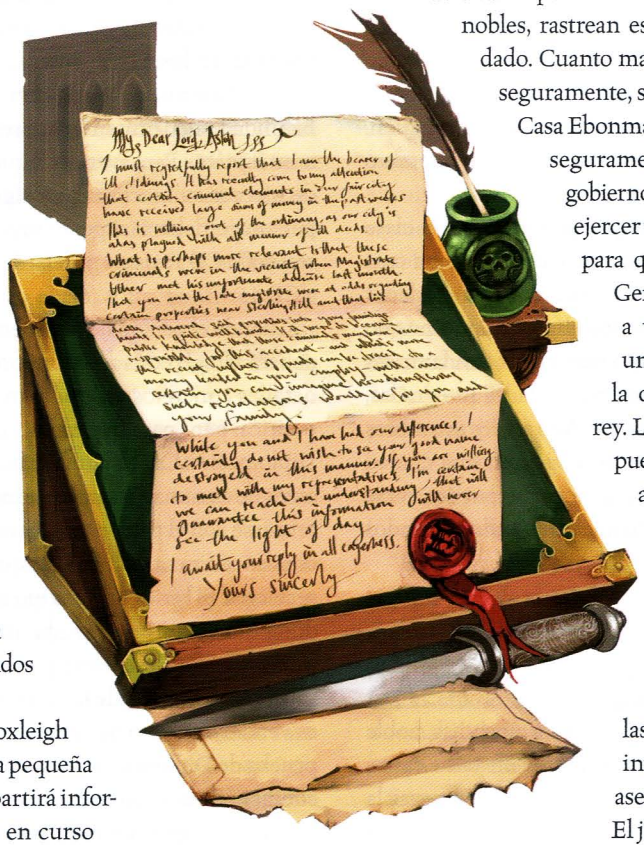
Uno de los servicios ciudadanos más básicos es el mantenimiento de las zonas públicas, incluyendo los edificios de gobierno, caminos, parques y farolas. En las ciudades que no tienen un sistema de aguas residuales para eliminar los deshechos, esta tarea extra (y nauseabunda) también recae sobre los hombros de los trabajadores del servicio de mantenimiento.

Contacto de ejemplo: Stanzon Grum (Plb 7). Por un soborno de 5 po o más, Stanzon reunirá toda la basura que pueda encontrar en las propiedades de cualquier figura sin relevancia política y se la llevará a los PJs sin hacer ninguna pregunta. Una vez por mes.

La Guardia

Todo centro urbano tiene una milicia de este tipo que puede tener muchos nombres distintos, como guardia o policía, entre otros. La Guardia es el primer nivel encargado de hacer cumplir las leyes. En función de la moralidad y recursos de la ciudad, sus miembros pueden ser desde matones con una placa hasta combatientes bien entrenados y con altos valores éticos.

Contacto de ejemplo: Oficial Foxleigh (Plb 1/Cmb 2). A cambio de una pequeña atención (3 po), Foxleigh compartirá información sobre investigaciones en curso de las que esté al tanto, siempre que no le perjudique a él ni a la guardia. Dos veces por mes.



Dedicarse a la política en la ciudad puede ser tan peligroso como una aventura en el dungeon más profundo

Casas

Una casa es un linaje familiar amplio. A menudo, sus miembros pueden rastrear sus ancestros muchas generaciones atrás. Incluye a todos los miembros legítimos de la familia (algunas casas también reconocen a los bastardos, pero este caso está muy lejos de ser universal) a menos que algunos miembros familiares hayan sido excluidos deliberadamente por transgresiones serias. Normalmente sólo se puede pasar a formar parte de una casa por adopción o matrimonio. Alguien que no forme parte de la familia puede convertirse en siervo o empleado de la casa (e incluso recibir los favores de algunos miembros auténticos) pero nunca formará parte de ella.

Las casas llevan el nombre principal de la familia. Por ejemplo, la Casa Ebonmar es la casa que representa el árbol familiar del Duque Balthus Ebonmar. Como la gente puede unirse a la casa a través del patrimonio y transmiten sus propios nombres a sus hijos, no todos los miembros de una casa comparten el mismo apellido. Por ejemplo, si la hermana del Duque Balthus se casara con un hombre llamado Randas Arran, el apellido de éste no cambiaría, simplemente se convertiría en "Randas Arran de la Casa Ebonmar".

La mayoría de las casas de un escenario fantástico representan a casas nobles. Como la ascendencia y la pureza de sangre son de vital importancia social en la mayoría de los linajes nobles, rastrean esa ascendencia con extremo cuidado. Cuanto mayor sea la casa noble, mayor será, seguramente, su poder en el gobierno local. Si la Casa Ebonmar es la mayor casa noble del reino seguramente tendrá más posiciones de gobierno que cualquier otra casa y así podrá ejercer presión sobre el rey u otros nobles para que tomen decisiones a su favor. Generalmente, una sola casa no llega a tener un control absoluto sobre un reino o ciudad excepto, quizás, la casa real de la que desciende el rey. Los conflictos políticos entre casas pueden ser feroces, especialmente en aquellos casos en los que la línea de ascensión al trono no está clara. Normalmente, este conflicto se limita a acuerdos secretos, sobornos, intercambio de favores, chantaje y otras maniobras políticas. Pero hay ocasiones en las que puede haber una escalada de intimidación política, secuestros, asesinatos e incluso guerra civil.

El jefe de una casa suele ser el miembro vivo de más edad. En algunas culturas donde el sexo es clave, el jefe puede tener que ser un hombre o una mujer, según el caso. Si un miembro joven de una casa ocupa una posición social especialmente importante también podría actuar como jefe de la casa, pero esta situación es poco frecuente. Son muy pocas las casas que eligen a su jefe de entre sus filas en lugar de declarar a alguien para que sea el siguiente en subir a tal posición.

Muchas casas nobles son famosas por sus habilidades y aptitudes en determinadas tareas. Una casa puede engendrar famosos combatientes y otra puede tener una larga tradición artesana o artística en un determinado campo, por último, una tercera casa, podría criar los mejores caballos y entrenar a los mejores jinetes. Las aptitudes de este tipo suelen tener una importancia secundaria para las ambiciones políticas de una casa, pero los jefes de casa más inteligentes aprovechan sus puntos fuertes para seguir creciendo (por ejemplo asegurándose de que todos los oficiales militares de una región pertenezcan a su propio linaje).

Ilustración de J. Hodgson

Un fenómeno menos habitual, pero en crecimiento, es el de las casas mercantes formadas por linajes no nobles pero cuyos miembros han ganado la suficiente influencia económica y mercante para tener poder por derecho propio. Suelen formar parte de gremios mercantes u organizaciones similares. Muchos pueden determinar las finanzas de mercados enteros fijando precios, intimidando a los rivales y amenazando con cortar el suministro de determinados bienes. Algunos son lo suficientemente poderosos como para influir en los gobiernos o casas nobles. La mayoría de las casas mercantes tienen influencia sobre una o dos formas de comercio (por ejemplo de textiles o navegación) pero la mayor de todas puede tener influencia en todos los mercados de una determinada región. Estas casas también suelen estar encabezadas por su miembro vivo más viejo.

Los miembros de una casa siempre pertenecen a la clase más alta, se trate tanto de una casa noble como de una casa mercante. Las casas se encuentran sobre todo en ciudades donde predominan los humanos o los elfos. Los gnomos no suelen rastrear tanto su linaje como para poder fundar casas y los enanos y medianos viven en comunidades integradas, exclusivamente, por parientes de sangre. Aun así, los miembros de estas tres últimas razas que hayan vivido en una ciudad humana o élfica durante más de una generación pueden verse atrapados en la vida política y podrían acabar siendo adoptados por una casa.

LOS PJS COMO MIEMBROS DE CASAS

Los PJs de clase alta podrían pertenecer a una casa noble o mercante, por sangre o por matrimonio. En tales casos, puedes permitirles algún contacto extra antes de empezar la partida. El contacto puede ser un miembro de la casa a la que pertenece el personaje. De igual modo, un PJ que se convierta en miembro de una casa durante la partida (improbable pero no imposible, por ejemplo por adopción o matrimonio como recompensa por un servicio) obtendrá inmediatamente un contacto gracias a la casa.

MECENAZGO DE LAS CASAS

Mucho más probable que el que los PJs se unan a una casa es que reciban el mecenazgo de una. Las casas nobles y mercantes ofrecen ayuda política y financiera a individuos (normalmente artesanos, pero también investigadores o aventureros) a los que quieren ver triunfar. Por ejemplo, una casa interesada en alguna de las bellas artes, pagaría a una artista de talento para que pueda hacer su trabajo sin tener que preocuparse por ganarse la vida. Por supuesto, la casa espera obtener algo a cambio por su mecenazgo, lo que puede servir de punto de apoyo para desarrollar numerosas historias y aventuras durante la campaña.

CÓMO CONSEGUIR EL MECENAZGO

Si un personaje se ha hecho famoso por sus logros o actividades, una casa podría ofrecerle su mecenazgo. Si las actividades del personaje benefician directamente a la casa (lo pretendiera o no) aumenta significativamente la probabilidad de que se produzca una oferta de este tipo.

Los personajes con más iniciativa, pueden buscar activamente el mecenazgo de una casa noble o mercante. Comenzad decidiendo qué habilidad desea ofrecer a la casa el PJ (la mayoría de los PJs se acercarían a una casa en su calidad de aventureros, pero alguien con muchos rangos en una habilidad puede intentar conseguir mecenazgo como artista o intérprete). Para averiguar qué casa tiene más probabilidad de ofrecer su mecenazgo a alguien con esas habilidades, el personaje deberá superar una prueba de Saber (nobleza y realeza) a CD 10 o una prueba de Saber (local) o Saber (historia) a CD 15.

Cuando el personaje haya decidido a qué casa va a acercarse, deberá arreglar una reunión con alguno de sus miembros. Los detalles concretos dependerán de la ciudad y de la situación política, pero para hacerlo necesitará superar una prueba de Diplomacia a CD 15 como mínimo. Pueden pasar varios días antes de que una casa noble, aunque sea de bajo rango, acceda a reunirse con el personaje. Cuando consiga la reunión deberán convencer a esa persona de que merece la pena apoyar sus servicios. Si busca mecenazgo para una artesanía deberá producir una muestra o ejecutar una demostración con la calidad propia de una obra maestra (en otras palabras, deberá superar una prueba a CD 20 de la habilidad en cuestión). Si lo que hace es vender sus servicios como aventurero deberá superar una prueba de Diplomacia o Engañar a CD 20 para convencer a su contacto de que sus hazañas son dignas de mérito. Si el PJ ya ha realizado grandes hazañas, reduce la CD de la prueba en 5 o en 10 puntos. Si la persona de contacto queda convencida, el PJ habrá obtenido el mecenazgo de la casa.

Determinadas casa pueden también pueden tener otros requisitos, por ejemplo, sólo ofrecen su mecenazgo a individuos de una determinada raza, profesión, estatus social, etc. El DM deberá decidir en qué consisten esos requisitos, basándose en la personalidad y naturaleza de la casa.

VENTAJAS DEL MECENAZGO

El mecenazgo de una casa garantiza a un personaje varias ventajas.

En primer lugar, la casa pagará la manutención del PJ, siempre que esté dentro de los límites de un estilo de vida corriente (GDM, 130).

Esta cantidad no se paga directamente al personaje y, por tanto, no la podrá utilizar para otra cosa que no sea su manutención.

En segundo lugar, el personaje gana un contacto libre entre los miembros de la casa.

En tercer lugar, la casa puede ofrecer ayuda al PJ para una tarea, ya sea para crear una extraordinaria pieza de arte o para organizar una aventura para limpiar los caminos de ogros merodeadores. La casa dota de equipo al PJ, el valor total del equipo nunca superará la cantidad normal que posee un PNJ de nivel 6 (GDM, 127) o un PNJ de un nivel menos que el PJ, el que sea más bajo. La naturaleza exacta del equipo (armas o herramientas, místicas o mundanas) dependerá de la naturaleza y recursos de la propia casa. La casa esperará que el equipo le sea devuelto en una o dos semanas y ofrecerá este tipo de ayuda tan sólo dos veces al año (o una tercera vez superando una prueba de Diplomacia a CD 25).

Por último, el PJ puede utilizar su afiliación con la casa para abrirse puertas y para librarse de la burocracia. Utilizando el nombre de la casa puede añadir un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Diplomacia y de Intimidar fuera de combate hechas contra cualquiera que conozca la influencia de la casa (excepto lo indicado abajo) y un bonificador de circunstancia +4 a cualquier prueba de Diplomacia o Reunir información hechas al tratar con miembros o empleados de la casa.

DESVENTAJAS DEL MECENAZGO

Aunque el mecenazgo tiene muchas ventajas, tiene también su propia serie de desventajas.

En primer lugar, se espera que el PJ haga pública regularmente su afiliación a la casa (y aunque él no lo haga sí lo hará la casa, en la esperanza de que llegue a hacerse famoso y aumente así su propia gloria). El PJ tendrá un penalizador -2 a todas las pruebas de Disfrazarse y en cualquier prueba de Engañar hecha para ocultar o minimizar su afiliación a la casa. De igual modo, al tratar con alguien que considere enemiga a la casa (por ejemplo un rival político importante), el PJ tiene un penalizador -2 a las pruebas de Diplomacia en lugar del acostumbrado bonificador +2.

La casa espera que el PJ le haga favores y resuelva algunas tareas. En el caso de un artista esas obligaciones pueden implicar la creación de una determinada obra al servicio de uno de los miembros de la casa. Se puede pedir a los aventureros que emprendan determinadas misiones o que protejan a los miembros de la casa. Sean cuales sean los requisitos concretos, el PJ deberá dedicar, como media, un mínimo de 10 horas por semana a trabajar en tareas asignadas por la casa. Si no lo hace perderá el mecenazgo, tal y como se describe más abajo.

El PJ tiene prohibido establecer alianzas o contactos cercanos con alguien de otra cosa considerada enemiga o rival. De igual modo, a menos que la casa tenga vínculos criminales, el personaje no podrá fraternizar ni entrar en contacto con los bajos fondos.

PÉRDIDA DEL MECENAZGO

Si alguna vez el personaje no cumpliera con una tarea que le haya sido asignada o si fracasara en *cualquier* tarea que goce del conocimiento público (como, por ejemplo, el intento de librar a la ciudad de un inquietante o de inaugurar una galería de arte) la casa retiraría inmediatamente su mecenazgo, al no querer estar asociada al fracaso. De igual forma, la casa romperá todos sus vínculos si el PJ pierde el favor público, por ejemplo, al ser condenado por un crimen mayor (sea culpable o no) o al hacerse enemigo de una figura pública con la que la casa no desea enemistarse (por ejemplo, el monarca).

TIPOS DE CASAS

Aunque las casas no pueden dividirse en categorías tan claras como los gremios o las organizaciones, la mayoría se centran en un área de experiencia que las distingue del resto. Las siguientes secciones detallan seis tipos principales de casas (nobles y plebeyas) que pueden encontrarse en una ciudad fantástica estándar. Estas divisiones representan los principales negocios que puede tener una casa, aunque cada casa suele tener muchos otros intereses y áreas de influencia.

Cada explicación incluye cuatro partes de información que pueden utilizar el DM y los jugadores.

"Clases asociadas" identifica el tipo de gente al que la casa es más proclive a ofrecer mecenazgo, aunque no se recogen todos los tipos de forma exhaustiva.

"Habilidades asociadas" hace referencia a los talentos por los que una casa es más conocida. Los personajes nacidos en una casa deben adquirir al menos 1 rango en una de sus habilidades asociadas. Es más probable que las casas ofrezcan su mecenazgo a alguien que tenga un mínimo de 4 rangos en una habilidad asociada. Un personaje que no tenga niveles en una clase asociada ni rangos en una habilidad asociada tiene pocas probabilidades de conseguir el mecenazgo de esa casa.

"Suministros disponibles" indica el tipo de ayuda que la casa puede ofrecer si está dispuesta a ayudar a los PJs en una tarea.

"Contacto de ejemplo", como en secciones anteriores de este capítulo, es una breve descripción de un PNJ asociado con la casa y el favor que podría ofrecer a un personaje o personajes que disfruten del apoyo de la casa.

MERCANTIL

La mayoría de las casas mercantiles son familias plebeyas. Aunque un pequeño y selecto número de linajes nobles han volcado su interés en el comercio, estas actividades suelen considerarse vulgares y los demás nobles miran por encima del hombre a quien se dedica a ellas. Las casas mercantiles suelen tener un interés sustancial en una o dos áreas de comercio y poseen muchos comercios, almacenes y caravanas. Algunas tienen un alcance muy amplio e influyen en mercados de toda la ciudad o región. Suelen utilizar su influencia para guiar las acciones del gobierno local, amenazando con interrumpir el suministro de recursos o garantizando descuentos a deter-

minados nobles a cambio del trato favorable. Algunas casas mercantiles poseen ciudades enteras o contratan soldados para que patrullen sus rutas comerciales (dependerá de la casa el que sean auténticas patrullas diseñadas para mantener la seguridad del camino o bandidos a sueldo destinados a acosas a la competencia de la casa).

Clases asociadas: aristócrata, bardo, experto, pícaro.

Habilidades asociadas: Tasación, Artesanía, Diplomacia, Saber (local), Saber (nobleza y realeza), Oficio.

Suministros disponibles: normalmente, las masas mercantes pueden cubrir las necesidades de viaje mundanas, monturas, vehículos y algo de dinero. Una casa mercantil conocida por un determinado producto también podrá suministrarlo.

Contacto de ejemplo: Halliman Hillback de la Casa Ironthrone (Ext 4/Pcr 1). Halliman ayudará a un PJ a regatear por un buen trato en una determinada transacción (bonificador +2 a la prueba de Diplomacia del PJ). Una vez cada dos semanas.

MILITAR

Las casas militares ostentan una larga y fuerte tradición de servicio militar. Producen un gran número de oficiales y generales y en tiempo de guerra poseen el mayor poder político. Suelen tener una posición que les permite obtener beneficio de las guerras apoyando y dirigiendo armerías, compañías de mercenarios, etc. A menudo, las casas militares con menos escrúpulos intentan instigar conflictos donde no los hay con la esperanza de aumentar su fortuna. Algunas casas militares acostumbran a apadrinar aventureros (esperando que sus éxitos y gloria se sumen a la reputación de la casa) y otras evitan el uso de combatientes que no pertenezcan a sus filas señalando que se bastan para acabar con cualquier amenaza. Las casas militares suelen traducir su influencia en el campo de batalla en poder político porque saben muy bien que ningún reino puede sobrevivir sin sus ejércitos.

Clases asociadas: aristócrata, experto, guerrero, filo aojador (*El combatiente completo*), paladín, guerrero psíquico (*Manual de psiónica expandido*), explorador, mago de guerra (*El arcano completo*), combatiente.

Habilidades asociadas: Artesanía (fabricación de armaduras), Artesanía (fabricar armas), Trato con animales, Saber (nobleza y realeza), Montar.

Suministros disponibles: cualquier arma y armadura mundana, monturas de guerra, y equipo de montura. Además, la casa puede ofrecer armas o armaduras mágicas, pero nunca pueden superar el 75% de la ayuda total ofrecida.

Contacto de ejemplo: Sir Benedicto de Langahas (Gue 7). Sir Benedict ofrecerá una pequeña compañía de mercenarios compuesta de seis combatientes, cada uno de los cuales tendrá la mitad del nivel medio del PJ (nivel 6 como máximo), para ayudar al grupo en una batalla concreta. Una vez por año.

MÍSTICA

Una casa mística es famosa por el poder de su magia. En muchos casos esta magia se encuentra, literalmente, en la sangre de la familia. Muchos de sus miembros son hechiceros de nacimiento (o brujos arcanos, si se utiliza esa clase). En otros casos, la casa se dedica al estudio de la magia u otras artes mágicas de forma regular. Las casas místicas suelen concentrar un gran poder en la ciudad, especialmente en aquellas zonas famosas por los monstruos o seres extraños. Al mismo tiempo, otros nobles desconfían de las casas místicas: nunca saben a ciencia cierta de dónde obtienen sus poderes o en quién tienen depositada su auténtica lealtad. Algunas casas místicas ostentan poderes psiónicos en lugar de mágicos, a voluntad del DM.

Clases asociadas: adepto, aristócrata, psiónico (*Manual de psiónica expandido*), hechicero, robaconjuros (*El aventurero completo*), brujo arcano (*El arcano completo*), indómito (*Manual de psiónica expandido*), mago.

Habilidades asociadas: Artesanía, Saber (arcano), Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), Saber (psiónica), Conocimiento de conjuros.

Suministros disponibles: una casa mística puede suministrar caros componentes de conjuro o distintos objetos mágicos como pociones, pergaminos, varitas y objetos maravillosos menores. Adicionalmente, puede contribuir al coste de creación de un objeto mágico (la cantidad exacta dependerá de las circunstancias).

Contacto de ejemplo: Salassra la Verde, de la Casa Arbathyre (Mag 5). Salassra puede lanzar un conjuro único de nivel 3 o menos necesario para la creación de un objeto mágico. Una vez cada tres meses.

MECENAS DE LAS ARTES

Sea cual sea la fuente real de su poder, algunas casas son famosas como mecenas de las artes. Apoyan a pintores, escultores y músicos (cualquier artista al que puedan transformar en "la última novedad" y compartir así su gloria y prestigio). Invariablemente, por supuesto, la popularidad acaba por desvanecerse y la casa pasa a otros artistas. Los mecenas de las artes no suelen apadronar a aventureros, pero pueden hacerlo ocasionalmente si su territorio o miembros están amenazados. Suelen apoyar a artistas, por supuesto, y un PJ con grandes habilidades artísticas puede obtener su mecenazgo.

Clases asociadas: aristócrata, experto, bardo.

Habilidades asociadas: Artesanía, Saber (nobleza y realeza), Interpretar, Oficio, Hablar un idioma.

Suministros disponibles: La casa puede suministrar todo tipo de equipo mundano. También puede ofrecer objetos maravillosos menores cuyo valor no puede superar el 50% de la ayuda total ofrecida. Según sus demás intereses, puede ofrecer materiales alternativos, a elección del DM, pero nunca al mismo nivel que otras causas más implicadas en esas áreas.

Contacto de ejemplo: Baronesa Elspath Silverweave (Ari 4/Brd 2). La baronesa ofrecerá materias primas para la creación de una obra de arte (no para armas, armaduras o equipo), y su valor no puede superar 100 po. Una vez por mes.

POLÍTICA

El tipo más frecuente de casa noble se concentra en la política. Por supuesto, estas casas tienen otros intereses (negocios, posiciones militares, etc.) pero todo son empresas secundarias: medios para conseguir un fin. Desde niños, sus hijos son educados para el mando, son instruidos en las artes, la negociación y el gobierno. Algunos pretenden el bien para los suyos, pero muchos sólo buscan poder para la familia y harían cualquier cosa para obtenerlo. Sus principios básicos incluyen el intercambio de favores, la difusión de rumores y la extorsión e incluso las casas políticas que intentan estar por encima de este tipo de actividades deben dominarlas en aras de su propia supervivencia. Las casas políticas suelen cultivar vínculos con las religiones locales porque la iglesia suele ser la única institución con suficiente poder para rivalizar con el gobierno.

Clases asociadas: aristócrata, bardo, clérigo, guerrero, pícaro.

Habilidades asociadas: Engañar, Diplomacia, Intimidar, Saber (historia), Saber (local), Saber (nobleza y realeza), Averiguar intenciones.

Suministros disponibles: una casa política puede suministrar, sobre todo, equipo mundano y objetos mágicos relacionados con la magia de encantamiento y adivinación (nunca por un valor superior al 75% de su ayuda total) u otros objetos maravillosos o armas mágicas (nunca por un valor superior al 25% de su ayuda total). También pueden ofrecer dinero en efectivo.

Contacto de ejemplo: Lord Gaspar Galaint de la Casa Ebonmar (Ari 8). Gaspar conseguirá que el PJ visite a un noble o a un oficial de la ciudad con el que normalmente no se puede entrar en contacto por canales mundanos. Una vez cada 6 meses.

BAJOS FONDOS

Aunque algunas casas nobles o mercantiles tienen vínculos criminales, son pocas las conocidas en primera instancia por sus tratos con los bajos fondos. En algunos casos, las actividades ilegales de la casa pueden ser de conocimiento público, pero la familia será lo suficientemente inteligente o poderosa para que las autoridades locales no puedan procesarlas. En otros casos, una ciudad puede ser tan corrupta que las casas con un carácter criminal abierto son la normal. Este suele suceder si es una casa criminal la que controla el mayor poder de la ciudad.

Algunas de estas casas obtienen la mayor parte de sus ingresos a través de actividades ilícitas pero otras son linajes plebeyos que se han alzado al poder (al menos en los bajos fondos y posiblemente también en círculos más legítimos) canalizando sus ingresos criminales hacia actividades legales (piensa en ellos como el equivalente fantástico de la mafia actual). Estas casas son uno de los patronos más frecuentes de los aventureros porque siempre tienen tareas sucias o peligrosas que resolver. Los personajes de alineamiento bueno deberían ser precavidos al hacer tratos con ellas.

Clases asociadas: bárbaro, experto, guerrero, explorador, pícaro, robaconjuros (*El combatiente completo*), combatiente.

Habilidades asociadas: Tasación, Engañar, Falsificar, Reunir información, Intimidar, Saber (local).

Suministros disponibles: una casa de los bajos fondos puede ofrecer cualquier suministro necesario, hasta la asignación máxima. Sin embargo, el 25% de esos suministros son bienes robados o de contrabando y los PJs que sean cogidos con ellos pueden verse en serios problemas legales.

Contacto de ejemplo: Ronto Riddimas (Pcr 6/Asn 2). Ronto asesinará a cualquier individuo de menos nivel que el suyo siempre que el objetivo no esté especialmente bien protegido. Sólo una vez.

INFILTRADO EBONMAR (IEB)

"En el mundo de la política, los secretos son la moneda de pago. En el mundo de la política soy un hombre rico, muy rico."

—Thobias Ebonmar,
vástago y "guía" de la Casa Ebonmar

Sin duda, los secretos son moneda de pago en el mundo de la política y pocos lo saben tan bien como la casa Ebonmar. La casa Ebonmar, un linaje noble de orientación política, ha logrado dominar el arte de conocer las facetas más ocultas de sus rivales, manteniendo sus propios tratos reservados y ocultos. Sus mejores herramientas en este esfuerzo son los infiltrados (o "guías" como se les denomina indirectamente) que actúan como espías, saboteadores y (cuando es necesario) como chantajistas de habilidad insuperable en nombre de la casa.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN INFILTRADO EBONMAR

El infiltrado es un maestro del sigilo y el engaño, un intérprete y un genio del escapismo. Pocos individuos que no sean bardos, pícaros y, quizás, ambiciosos expertos, pueden llegar a dominar todas las habilidades necesarias para convertirse en infiltrado. Los monjes podrían conseguirlo si quisieran dedicar tantos puntos de habilidad en habilidades transcláseas. Todos los demás deben ser multiclase o esperar a tener muchos más niveles para convertirse en infiltrados.

Prerrequisitos
Habilidades: Descifrar escritura 4 rangos, Esconderse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos, Buscar 4 rangos, Averiguar intenciones 4 rangos.
Dotes: cualquiera de estas: Alerta, Engañoso, Investigador, Negociador y Sigiloso.
Especial: debe ser miembro de la casa Ebonmar.

Tabla 3–1: el infiltrado Ebonmar **Dado de golpe: d6**

Nivel	Ataque Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	——Conjuros por día—— 1	2	3	4
1.º	+0	+0	+2	+0	Perspicacia penetrante +1, lectura rápida, conjuros	0	—	—	—
2.º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo +1d6	1	—	—	—
3.º	+2	+1	+3	+1	Anticipación al combate +1	2	0	—	—
4.º	+3	+1	+4	+1	Esquiva asombrosa, perspicacia penetrante +2	3	1	—	—
5.º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6	3	2	0	—
6.º	+4	+2	+5	+2	Anticipación al combate +2	3	3	1	—
7.º	+5	+2	+5	+2	Perspicacia penetrante +3	3	3	2	0
8.º	+6	+2	+6	+2	Esconderse a plena vista, ataque furtivo +3d6	3	3	3	1
9.º	+6	+3	+6	+3	Hiperpercepción	3	3	3	2
10.º	+7	+3	+7	+3	Perspicacia penetrante +4, sombra de la noche	3	3	3	3

Habilidades de clase (6 + modif. de Inteligencia por nivel): Equilibrio, Engañar, Trepar, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Disfrazarse, Escapismo, Falsificar, Reunir información, Esconderse, Saltar, Saber (nobleza y realeza), Escuchar, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras, Buscar, Averiguar intenciones, Juego de manos, Avistar, Uso de cuerdas.

RASGOS DE CLASE

Un infiltrado gana habilidades centradas en el sigilo y la percepción y que apoyen su trabajo como espía o saboteador. Va desarrollando este foco de atención hasta que obtiene una aptitud casi sobrehumana para observar e interpretar el mundo que le rodea. Adicionalmente, se entrena en el uso de determinados conjuros, diseñados también para ayudarle en su primer objetivo de reunir secretos. Aunque un infiltrado es capaz de utilizar el disfraz y el engaño para lograr sus objetivos, sus principales técnicas se basan en el sigilo: no es necesario mentir si no pueden verte.

Competencia con armas y armaduras: no ganas ninguna competencia con armas ni armaduras. Si tienes competencia con armadura ligera puedes lanzar conjuros de infiltrado vistiendo armadura ligera sin sufrir la posibilidad habitual de fallo de conjuro arcano. Sin embargo, como cualquier otro lanzador de conjuros arcano, un infiltrado que vista armadura media o pesada o que utilice un escudo tendrá el fallo habitual de conjuro arcano si el conjuro en cuestión tiene un componente somático. Un infiltrado multiclase puede seguir sufriendo la posibilidad habitual de fallo de conjuro arcano al lanzar conjuros arcanos recibidos de otras clases.

Conjuros: a partir del 2.º nivel, obtienes la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos. Para lanzar un conjuro de infiltrado debes tener una puntuación de Inteligencia de al menos 10 + el nivel del conjuro. Así, si tienes una inteligencia de 10 o menos no podrás lanzar conjuros. Los conjuros adicionales se basan en la Inteligencia y los tiros de salvación contra estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + tu modificador de Inteligencia. Si obtienes 0 conjuros diarios de un determinado nivel (por ejemplo los niveles de 1.er nivel para el nivel 1), sólo ganas los conjuros adicionales que te correspondan en función de tu puntuación de Inteligencia para ese nivel de conjuro. La lista de conjuros aparece abajo. Preparas y lanzas conjuros como un mago.

Perspicacia penetrante (Ex): gracias a un agotador entrenamiento, aprendes a observar más eficazmente el mundo que te rodea. En el 1.er nivel obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Buscar, Averiguar intenciones y Avistar. Estos bonificadores aumentan en +1 por cada tres niveles que avances superado el nivel 1 de esta clase de prestigio (+1 en el 1.er nivel, +2 en el 4.º nivel, +3 en el 7.º nivel y +4 en el 10.º nivel).

Lectura rápida (Ex): has aprendido a interpretar textos a gran velocidad. Puedes leer una sola página de texto como una acción de asalto completo. Esto también se aplica a la lectura de texto con *comprensión idiomática* o utilizando el conjuro Descifrar escritura.

Ataque furtivo (Ex): esta aptitud, obtenida a nivel 2, es como la aptitud del pícaro del mismo nombre (Mdj, 50). El daño extra aumenta en 1d6 a nivel 5.º y de nuevo en el nivel 8.º. Si consigues un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (por ejemplo niveles de pícaro), los bonificadores de daño se apilan.

Anticipación al combate (Ex): a partir del 3.er nivel, tu aptitud para observar eficazmente el mundo que te rodea te permite responder con mayor rapidez al peligro. Obtienes un bonificador de esquiva +1 a la Clase de Armadura y un bonificador +1 a las pruebas de iniciativa y a las de salvación de Reflejos. Estos bonificadores aumentan a +2 en el nivel 6.º. Los bonificadores a la CA y a las salvaciones de Reflejos derivan, en parte, de tu capacidad para leer las intenciones de tu enemigo. De esta forma, sólo obtienes estos bonificadores contra humanoides, humanoides monstruosos y gigantes. El resto de criaturas son demasiado distintas anatómicamente como para poder anticipar fácilmente sus intenciones. Esta aptitud sólo funciona si vistes armadura ligera o no llevas armadura.

Esquiva asombrosa (Ex): a nivel 4.º no te pueden coger desprevenido y reaccionas al peligro antes de lo que te lo permitirían tus sentidos en condiciones normales. Esta aptitud funciona como la aptitud del bárbaro del mismo nombre (MJ, 26). Si ya tienes esquiva asombrosa de alguna otra fuente obtienes en su lugar esquiva asombrosa mejorada a este mismo nivel.

Esconderse a plena vista (Ex): a partir del nivel 8.º puedes utilizar la habilidad de Esconderse en terreno natural aunque te estén observando. Esta aptitud funciona como la aptitud de explorador del mismo nombre (Mdj, 48).

Hiperpercepción (Sb): a nivel 9.º, descubres que tus percepciones se han desarrollado tan armonizadas que se convierten en sobrenaturales. Obtienes visión en la oscuridad hasta 30 pies y sentido ciego hasta 5 pies.

Sombra de la noche (St): al llegar al 10.º nivel, tu maestría en el sigilo ha pasado a ser de otro mundo. Una vez al día pueden convertirte en etéreo. Este efecto dura hasta 1 asalto más un número de asaltos adicionales igual a tu modificador de Inteligencia. Por lo demás, esta aptitud funciona como el conjuro *excursión etérea*.

Lista de conjuros del infiltrado Ebonmar

Los infiltrados eligen sus conjuros de esta lista.

1.er nivel: comprensión idiomática, detectar el mal, detectar el bien, detectar la ley, detectar magia, detectar puertas secretas, detectar armas*, disfrazarse, retirada expeditiva, sonido fantasma, saltar, niebla de obscurecimiento, arma secreta*.

2.º nivel: gracia felina, oscuridad, detectar pensamientos, astucia del zorro, escritura ilusoria, invisibilidad, apertura, perspicacia del búho, pasar sin dejar rastro, trepar cual arácnido, alineamiento indetectable.

3.er nivel: vista arcana, visión en la oscuridad, oscuridad profunda, localizar objeto, desorientar, indetectabilidad, ver lo invisible, página secreta, don de lenguas.

4.º nivel: ojo arcano, clariaudiencia/clarividencia, detectar escudriñamiento, puerta dimensional, libertad de movimiento, invisibilidad mayor, localizar criatura, modificar recuerdo, escudriñamiento.

*Nuevo conjuro descrito en este libro.

Tobías Ebonmar, infiltrado Ebonmar

Ilustración de C. Frank

CÓMO JUGAR CON UN INFILTRADO EBONMAR

Prefieres el sigilo a la esgrima, evitar una batalla a luchar. Eres directo y te esfuerzas en tus objetivos de buscar y adquirir secretos útiles para la casa Ebonmar. Todo lo demás es secundario. Normalmente prefieres trabajar solo o con un equipo que comparta tus habilidades pero si puedes encontrar compañeros que te ayuden a tu causa estarás más que contento de permanecer a su lado.

Tu relación con la casa es sagrada. Todo lo que haces lo haces por tu familia y por tu sangre. Tu posición dentro de Ebonmar es bastante inusual. Como uno de sus guías eres muy respetado porque saben que deben gran parte de su éxito a ti y a los de tu clase. Aun así nunca puedes hacerte personalmente con el prestigio político que proporciona tu trabajo porque la casa no puede permitirse colocar a sus guías en una posición pública.

Combate

Si es posible evita el conflicto directo utilizando tus habilidades y aptitudes especiales para anticiparte al combate y escapar de tus enemigos. Cuando la batalla es inevitable, céntrate en los oponentes contra los que tus aptitudes especiales sean más efectivas, dejando a tus compañeros las criaturas como muertos vivientes, constructos y vegetales. Golpea desde ocultaciones o ángulos extraños aprovechando tu ataque furtivo.

Intenta utilizar tus conjuros antes de la batalla para mejorar las aptitudes de tus compañeros y las tuyas propias. Haz uso libre de las adivinaciones para averiguar a qué vas a enfrentarte y para planear tus estrategias como corresponda.

Avance

Sólo los miembros de la casa Ebonmar se convierten en infiltrados. Seguramente habrás nacido en el seno de la casa, aunque puedes haberte casado con uno de sus miembros o haber sido adoptado. La casa constantemente está a la caza de miembros que reúnan las habilidades necesarias para convertirse en un buen infiltrado. Te estuvieron observando durante un tiempo antes de entrar en contacto contigo, para asegurarse de que eras lo suficientemente capaz y leal a la casa Ebonmar y a sus secretos. Sólo cuando acabaste con todas sus preocupaciones, los cabezas de la familia te preguntaron si querías convertirte en un guía.

Ahora tu principal objetivo es desenterrar secretos y encontrar puntos de presión sobre los rivales políticos. Sigues siendo miembro de buena posición dentro de la casa. De hecho, es pro-

bable que hagas aparición en recepciones y reuniones públicas o tal vez ocupes una posición menor en la casa o en la ciudad. Sin embargo, no te está permitido desempeñar ningún papel demasiado público (la casa debe poder repudiar tus acciones si alguna vez te descubren). Al mismo tiempo, la gente espera que los miembros de Ebonmar ansíen el poder político, por lo que en cierta medida debes hacer el papel de intrigante entre bastidores. Dedicas tu tiempo libre al entrenamiento, a aprender nuevas técnicas y tal vez a embarcarte en aventuras no relacionadas con tu parentesco para perfeccionar tu destreza y valor.

Cuando te hayas convertido en un infiltrado, dedica buena parte de tus puntos de habilidad a habilidades relacionadas con el sigilo. Estas habilidades serán tu principal ventaja en los combates y tu único medio de llevar a cabo de forma efectiva tus objetivos principales. Reparte el resto de los puntos de forma homogénea entre las distintas habilidades de clase, haciéndote bastante equilibrado para comprender y adquirir información de casi cualquier fuente. Centra las selecciones de dotes en aquellas que mejoren tus distintas habilidades o aumenten tus aptitudes de lanzador de conjuros.

Recursos

Aunque no lo harán de forma manifiesta (y tampoco pueden hacerlo), los miembros de la casa Ebonmar pondrán a tu disposición su ayuda y recursos. Si es necesario pueden proporcionarte fondos o equipo para una determinada misión, una coartada, una fianza e incluso un medio de huída si te capturan o arrestan y un lugar seguro para ocultarte.

Sin embargo, en ningún caso la casa hará un reconocimiento público de la conexión y cualquiera que haya sido condenado por un crimen o expuesto como infiltrado. Por tanto puede cortar sus vínculos contigo si llegas a convertirte en una molestia. Además, sólo te apoyará si trabajas para sus propios fines, no esperes ningún tipo de ayuda si están envuelto en aventuras no relacionadas con tu parentesco.

LOS INFILTRADOS EBONMAR EN EL MUNDO

"¿Decir algo sobre él? ¡Sólo he dicho que le vi en mis cámaras! ¡Eso no quiere decir que pueda decir lo más mínimo sobre él!"

—Lord Baumond Richhierre,
magistrado de segundo grado

Integrar a infiltrados en una campaña urbana es una tarea bastante sencilla. La casa Ebonmar puede encajar en casi cualquier ciudad con familias con ambiciones políticas. Los "guías" Ebonmar son sus principales medios para ganar influencia. Aunque hay muy pocas evidencias que prueben la conexión de la casa con estas actividades ilícitas, su uso de los infiltrados es una especie de secreto a voces. De esta forma, cualquier campaña urbana que implique una intriga política es un lugar perfecto para un infiltrado Ebonmar. Aunque los PJs prefieran no implicarse en política, un infiltrado puede unirse a ellos para emprender una búsqueda no relacionada con su parentesco para perfeccionar sus habilidades o para abandonar por un tiempo de la ciudad después de haber fracasado en una misión.

Organización

Los infiltrados no tienen organizaciones exclusivas, son, simplemente, miembros de la casa Ebonmar. Dentro de la casa, el rango responde a la edad (cuanta más edad tenga un miembro más alta será su posición). Un conejo de cinco patriarcas y matriarcas gobierna la familia. Sólo con una mayoría de votos se puede despojar a un miembro de su rango. De igual forma, sólo el consejo puede enviar a un infiltrado a una misión. Cualquier otro miembro que desee que un infiltrado realice una tarea deberá hacer antes una petición a los patriarcas y matriarcas.

La vida diaria de un infiltrado consiste a partes iguales de alta sociedad y entrenamiento secreto. Como el resto de la familia, los infiltrados hacen acto de presencia en las recepciones de la clase superior y tal vez dediquen algunas horas de trabajo en una oficina menor del gobierno. Su tiempo libre se dedica a entrenar sus inusuales aptitudes. Los infiltrados pueden tener sus propias agendas, pero el servicio a la casa siempre ocupa el primer lugar. Si no cumplieran con esta restricción podrían ser exiliados de la casa (y, si el infiltrado sabe demasiado quizás acabaría enterrado en lo profundo del bosque). La casa Ebonmar no es una familia maligna de forma innata (aunque tiene entre sus filas miembros malignos) y aunque los patriarcas no ordenan con facilidad el dar ese paso tampoco se arriesgarían a que un miembro contrariado o enemistado con la casa sacara a la luz sus técnicas.

En ocasiones extremadamente infrecuentes un infiltrado podría aceptar un encargo externo, siempre que sus acciones no amenacen a la casa ni interfieran con sus planes. Un personaje que busque a un infiltrado tan sólo tendrá que hacer referencia a su interés en ubicaciones frecuentadas por miembros, siervos o empleados de la casa Ebonmar. La información llegará, invariablemente, a oídos de los infiltrados que vigilarán durante un tiempo, y en secreto, a los personajes. Si aceptan reunirse con ellos, los infiltrados se limitarán a aparecer cuando los personajes estén en un lugar en el que puedan conversar con toda seguridad.

Reacciones de los PNJs

Los aliados políticos de la casa Ebonmar reciben calurosamente a sus miembros, empezando con una actitud amistosa (Mdj, 72). La actitud inicial de los enemigos políticos es malintencionada. Casi todos los demás suelen ser indiferentes hacia los miembros de la casa.

Son pocos los que reaccionan hacia el PJ específicamente como infiltrado, sencillamente porque no es probable que el personaje haga pública su condición. Aún así, si alguien lo averiguara, seguramente vería al personaje con algo de desconfianza. Si ha oído hablar de los infiltrados su reacción será

un grado más hostil de lo normal, a menos que sean aliados cercanos de la casa.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS INFILTRADOS

Los personajes con rangos en Saber (local) o Saber (nobleza y realeza) pueden investigar a los infiltrados Ebonmar para aprender más cosas sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

CD 10: los infiltrados Ebonmar reúnen secretos y saber sobre figuras políticas y públicas que utilizan como fuente de influencia e, incluso, para el chantaje. Todo el mundo sabe que trabajan para la casa Ebonmar, pero nadie ha podido hacer nada al respecto.

CD 15: los infiltrados tienen grandes habilidades en los métodos de sigilo, engaño y reunión de información. Es muy difícil capturarlos y son auténticos expertos en evitar el combate.

CD 20: los infiltrados son oponentes muy hábiles, pueden golpear los puntos débiles de un enemigo. Los mejores de ellos pueden ver en la más completa oscuridad e incluso atravesar objetos sólidos.

LOS INFILTRADOS EBONMAR EN TUS PARTIDAS

Los infiltrados son tan reservados que el DM puede incluirlos fácilmente en una campaña dando por supuesto que ya hayan estado activos durante algún tiempo. Otra opción sería que los PJs no hayan tenido ninguna razón para entrar en contacto con la casa Ebonmar o que sea ahora cuando entran, por primera vez, en una ciudad o barrio en los que la casa es activa.

Los jugadores aficionados al sigilo o a la intriga política son los que con mayor probabilidad elegirán jugar con el infiltrado. La clase de prestigio da lugar a un espía excelente (su objetivo principal) pero también puede convertirse en un eficaz explorador, saboteador e incluso asesino.

Adaptación

El infiltrado Ebonmar puede adaptarse fácilmente a la mayoría de las campañas cambiando, simplemente, su estilo. La clase puede asociarse con otra casa política o con un gremio de ladrones o asesionas. Puede ser un culto religioso consagrado a un dios de los ladrones o de las sombras, en cuyo caso podrías plantearte hacer que los conjuros sean divinos en lugar de arcanos. Otra opción sería la de asociar la case a un gobierno, representando una cábala de espías secretos especialmente entrenados y elevados de forma mística.

Encuentro de ejemplo

La mayoría de los personajes que se encuentran con infiltrados suelen hacerlo en medio de una misión. Puede que los PJs persigan el mismo objetivo que el infiltrado, o que el grupo esté protegiendo a un noble cuyos secretos busca el infiltrado. Otra opción es que los PJs se encuentren por primera vez con el infiltrado con su apariencia de miembro de bajo rango de la casa Ebonmar, sin advertir que es la misma extraña figura que tenían que localizar.

NE 10: la mayoría de los infiltrados son leales siervos y miembros de la casa Ebonmar, pero Tobías Ebonmar es un auténtico fanático. Dedica todo su tiempo libre a realizar misiones para la casa o a avanzar en su entrenamiento excepto en aquellas contadas ocasiones en las que se ve obligado a adoptar una cara pública y a aparecer en las recepciones de la casa. Cuando los PJs se encuentren con él, estará vigilando a su siguiente objetivo (un rival de uno de los prometedores descendientes de la casa Ebonmar), reuniendo información y datos para su futura incursión en la casa de ese hombre. En un principio intenta huir, pero si los PJs le acorralan, estará dispuesto a luchar por su libertad.

TOBÍAS EBONMAR **VD 10**

Humano Pcr 5/Ieb5
Humanoide Mediano LN
Inic +9
Sentidos Escuchar +8, Avistar +10
Idiomas común, enano, gnomo

CA 18, toque 14, desprevenido 14; esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, anticipación al combate +1
pg 38 (10 DG)
Resiste anticipación al combate +1, evasión
Fort +2, **Ref** +12, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada corta +1* +11/+6 (1d6+1/19–20)
A distancia ballesta ligera +10 (1d8/19–20)
Atq base +6; **Prs** +6
Opciones de ataque ataque furtivo +7d6
Equipo de combate *elixir de furtividad*
Conjuros de infiltrado Ebonmar preparados (NL 5):
3.º oscuridad profunda
2.º invisibilidad, apertura, trepar cual arácnido
1.º comprensión idiomática, retirada expeditiva, saltar, niebla de obscurecimiento

Características Fue 10, Des 19, Con 10, Int 16, Sab 13, Car 10
CE lectura rápida
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Conjurar en silencio, Sigiloso, Sutileza con las armas
Habilidades Equilibrio +11, Engañar +5, Trepar +5 (+7 trepando con cuerda), Descifrar escritura +8, Diplomacia +11, Inutilizar mecanismo +10, Disfrazarse +5 (+7 actuando), Escapismo +12 (+14 si es con cuerdas), Falsificar +8, Reunir información +5, Esconderse +22, Intimidar +2, Saltar +7, Saber (nobleza y realeza) +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +17, Abrir cerraduras +11, Buscar +13, Averiguar intenciones +10, Juego de manos +14, Avistar +10, Piruetas +11, Uso de cuerdas +9 (+11 para ataduras)
Posesiones equipo de combate más *espada corta +1*, ballesta ligera con 10 virotes, *armadura sombría de cuero tachonado +1*, *guantes de Destreza +2*, *diadema del intelecto +2*, herramientas de gran calidad para ladrón
Libro de conjuros conjuros preparados más 1.º: *detectar magia*, *detectar puertas secretas*, *arma secreta**; 2.º: *detectar pensamientos*; 3.º *ver lo invisible*
*Nuevo conjuro descrito en la página 66.

Gremios

Un gremio es una organización fundada para proteger los intereses y empresas de las personas comprometidas con la misma actividad o comercio. Dentro de esa definición general, un gremio puede adoptar innumerables formas: puede ser grande o pequeño, débil o poderoso, público o secreto. Desde los sastres que se unen para combatir las tarifas de importación hasta disidentes religiosos que forman su propio frente unido para oponerse a la presión del gobierno, pasando por la organización de ladrones que opera en el corazón del barrio pobre... los gremios están en cualquier lugar de la ciudad fantástica. Incluso dos gremios del mismo tipo pueden tener claras diferencias en su apariencia y comportamiento según cuáles sean sus miembros y la ciudad en la que habitan.

Los gremios pequeños y débiles suelen limitarse a dar a sus miembros un lugar propio (y tal vez un poco de ayuda financiera), pero los gremios poderosos controlan mercados económicos e incluso pueden guiar el curso de su gobierno local. Piensa, por ejemplo, en un gremio que controle el tráfico y venta de madera en una ciudad alejada de cualquier fuente de madera, o en un poderoso gremio de mercenarios que protege a una ciudad con una milicia débil. En ambos casos el gobierno municipal no puede permitirse contrariar al gremio por lo que este gana notable influencia y capacidad de demanda. Un gremio que consigue hacerse tan poderoso suele fijar los precios, redacta leyes que le sean favorables o domina mercados que de otra forma no estarían relacionados con sus empresas.

MIEMBROS DE UN GREMIO

Es mucho más fácil unirse a un gremio que conseguir el mecenazgo de una casa noble. De hecho, en algunas ciudades la gente de determinados oficios puede estar obligada a unirse al gremio local. Ser miembro de un gremio puede ser una idea atractiva aunque la mayoría de los gremios sólo acudirán a los personajes que estén en condiciones de sacar partido a su pertenencia y no al grupo entero.

Dicho esto, muchos gremios no tendrán ningún interés para los PJs. Es improbable que un aventurero tenga algún interés en unirse a un gremio de panaderos o carniceros en su tiempo libre, aunque posea alguna habilidad en esos oficios. Sin embargo, sí pueden atraer su interés los gremios orientados hacia la aventura y algunos personajes pueden querer unirse a un gremio más mundano aunque sólo sea como una forma para ganar más dinero o para practicar sus habilidades.

CÓMO UNIRSE A UN GREMIO

Unirse a un gremio es una posibilidad bastante sencilla: basta con acercarse a él y solicitar convertirse en uno de sus miembros. Encontrar la sede de un determinado gremio suele exigir una prueba de Reunir información o Saber (local) a CD 10. Una asociación más secreta, como un gremio de ladrones o de asesinos, puede exigir superar una prueba de habilidad a CD 20 e incluso CD 25. Algunas sociedades secretas están tan bien ocultas que el grupo deberá buscar pistas a través de la investigación y aventuras antes de intentar superar una prueba de habilidad de dificultad suprema (CD 30). Esta prueba también puede revelar otra información sobre el gremio, por ejemplo sus requisitos generales para convertirse en miembro, los procedimientos de funcionamiento, etc.

También es posible que si alguien se ha hecho famoso o conocido por una determinada habilidad, el gremio pertinente se dirija a él directamente. Pero es un caso relativamente infrecuente. Cuando alguien ha llegado a dominar tanto una habilidad es más probable que forme su propio gremio a que se una a otro ya existente. Adicionalmente, no sólo es más difícil influir sobre un maestro ya establecido sino que éste tenderá a buscar una posición de liderazgo en cualquier organización a la que pertenezca... probablemente desplazando a uno de los maestres gremiales en el proceso. Aun así, algunos gremios se dirigen a famosos profesionales de su especialidad, sobre todo si creen que los beneficios podrían superar a los riesgos.

Los distintos tipos de gremio tienen clases y habilidades asociadas. Casi siempre, los solicitantes deben pertenecer a una de esas clases o tener 4 rangos en al menos una de las habilidades para ser aceptados como miembros. Pero puede haber excepciones a esta regla si un personaje tiene aptitudes que pueden ser útiles para el gremio. Por ejemplo, un gremio de mercenarios aceptaría a un hechicero o a un mago de guerra en sus filas si sus conjuros pueden ser útiles en el campo de batalla.

Algunos gremios tienen requisitos adicionales como superar ritos de iniciación o pertenecer a una determinada raza o religión.

Por último, la mayoría de los gremios obtienen el grueso de sus ingresos de las cuotas de ingreso y mensuales de sus miembros. Un gremio medio exige una cuota de entrada única de 25 po para sus nuevos miembros y unas cuotas mensuales de 5 po por nivel (estas tarifas pueden ser más altas en las ciudades o campañas más ricas o más bajas en las ciudades pobres o en campañas con menos poder económico).

VENTAJAS DE LOS MIEMBROS

La mayoría de los gremios ofrecen un conjunto estándar de ventajas a todos sus miembros. Aunque pueden varias ligeramente en los detalles concretos, suelen ser las mismas en todos los gremios.

La mayoría de las sedes gremiales incluyen barracones y cocinas que garantizan a sus miembros comida y un lugar seguro en el que dormir si es necesario.

Los miembros del gremio se ayudan entre sí. Al actitud inicial (Mdj, 72) de un compañero miembro será siempre un grado más amistosa de lo normal. Adicionalmente, un personaje gana un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Diplomacia y Reunir información hechas al tratar con un compañero miembro.

Una hermandad subvenciona el coste de las mercancías, suministros y servicios relacionados con su campo, reduciendo el precio para los miembros en un 10%.

Una hermandad puede proporcionar préstamos monetarios a los miembros que atraviesan dificultades. Para conseguir un préstamo hay que superar una prueba de Diplomacia con un penalizador acumulativo de -2 por cada solicitud que haya hecho antes ese individuo a la hermandad. La CD depende de la cantidad solicitada.

El éxito indica que el acreedor recibe el dinero y dispone de un mes para devolverlo. Si no cumpliera con el plazo sería expulsado (como mínimo) del gremio. Algunos gremios (especialmente las organizaciones criminales) imponen castigos mucho más severos.

Tabla 3–2: Préstamos gremiales

Cantidad deseada del préstamo	CD de Diplomacia
Hasta la cuota mensual del miembro	15
Hasta la cuota mensual del miembro ×10	20
Hasta la cuota mensual del miembro ×100	25

Todos los miembros del gremio obtienen un contacto determinado con su gremio.

Además de las ventajas arriba descritas, los miembros especialmente activos obtienen ventajas adicionales, que dependerán del tipo de gremio. Esto exige que el PJ consiga la dote Favorito (ver página 61).

DESVENTAJAS DE LOS MIEMBROS

La desventaja más obvia de pertenecer a un gremio son, claramente, las cuotas mensuales. Aunque la mayoría de los aventureros no tendrán demasiado problema en ganar este dinero, un mes en el que no haya mucha actividad puede traerles problemas. Un miembro que sea apreciado en el gremio tal vez consiga un margen de un mes, pero si deja de pagar sus cuotas (incluyendo las atrasadas) será expulsado del gremio. Además, muchos gremios tienen enemigos o rivales entre los demás gremios de la ciudad. La actitud inicial de un miembro de un gremio rival es un grado más hostil de lo normal.

Los miembros de los gremios tienen determinadas responsabilidades que deben cumplir para seguir siendo aceptados en el gremio. En algunos casos no son muy importantes, por ejemplo informar al gremio de determinados temas. En otros, esta responsabilidad puede implicar la donación de un porcentaje de los ingresos o pedir permiso al gremio para emprender determinadas acciones.

Un individuo que deje de pagar sus cuotas o que no cumpla sus deberes durante más de dos meses consecutivos será expulsado del gremio. De igual forma, un miembro que se comprometa la seguridad del gremio de alguna forma (por ejemplo ofreciendo información a gremios rivales) también será expulsado. La expulsión supone la pérdida inmediata de todas las ventajas obtenidas del miembro así como de la dote Favorito (si procede). Si el individuo fue expulsado por incumplir con sus deberes, todas las actitudes de los miembros del gremio vuelven a ser normales. Si fue expulsado por traicionar al gremio, las actitudes de los miembros del gremio serán un grado más hostiles de lo normal. Algunos gremios, especialmente las organizaciones criminales, pueden imponer severos castigos (hasta el intento de asesinato) en caso de traición.

TIPOS DE GREMIOS

Una sola ciudad puede tener un gran número de gremios. Lo que sigue no es un listado exhaustivo sino más bien un desglose de los tipos generales de gremios más frecuentes en las metrópolis fantásticas. El DM tendrá que adaptar estos gremios hasta que encajen con su campaña. Cada gremio debería tener un nombre exclusivo, por supuesto, y también podrían modificarse algunos detalles de mecánica. Por ejemplo, un gremio de contrabandistas puede basarse en un gremio criminal, descrito abajo, pero sustituyendo Oficio (marinero) por Inutilizar mecanismo en la lista de habilidades asociadas.

Como ya se ha explicado, los miembros potenciales deberían tener al menos un nivel en la clase asociada o 4 rangos en una habilidad asociada. "Deberes" describe determinadas acciones o concesiones que se espera que emprendan los miembros en nombre del gremio. "Ventajas de Favorito" indica las ventajas que obtiene un miembro adoptando la dote Favorito con este gremio en concreto.

GREMIOS DE AVENTUREROS

Este gremio está diseñado expresamente para aquellos que combaten monstruos, cazan tesoros y exploran tierras desconocidas. Es mucho menos común que el resto de tipos de gremio y no es adecuado para todas las campañas. Un gremio de aventureros es un lugar excelente para que los miembros se relajen, compartan los relatos de sus hazañas, conozcan rumores de cultos malignos dentro de la ciudad o en unas ruinas perdidas del exterior y se reúnan con posibles empleadores. Muchos de los que buscan aventureros comienzan buscando en uno de estos gremios. Además, los PJs pueden adquirir fácilmente contratados o allegados a través del gremio o contratar a lanzadores de conjuros independientes para que lancen conjuros como *identificar* o *restablecimiento*. En ambos casos el gremio lleva la cuenta de las aptitudes de sus miembros y suele dirigir a los posibles empleadores al aventurero o grupo que mejor responda a sus necesidades.

En los escenarios donde los grupos de aventureros pueden registrarse y autorizarse, como en determinadas regiones del *Escenario de campaña de los* Reinos olvidados, el gremio puede ocuparse de todo el papeleo.

Un gremio de aventureros ofrece un servicio adicional, y bastante inusual. Siempre que un miembro se embarque en una aventura puede, si lo desea, pedir al gremio que envíe un grupo de búsqueda si no regresa pasado un determinado tiempo. Debe indicar al gremio dónde espera estar exactamente. Si el grupo de búsqueda localiza y rescata a un aventurero herido o atrapado, el grupo y el gremio recibirán (cada uno) el 40% de

Cuando un grupo busca un lugar donde descansar, o donde apuntarse a una nueva misión, un gremio de aventureros es la solución.

cualquier tesoro y objeto de valor que encontrara el miembro rescatado en su búsqueda como pago por su ayuda.

Ejemplos: gremio de descubridores, gremio de cazadores de monstruos.

Clases asociadas: todas las clases de PJ.

Habilidades asociadas: Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Saber (arcano), Saber (dungeons), Saber (geografía), Saber (naturaleza), Saber (religión), Saber (los planos), Montar, Buscar, Supervivencia, Usar objeto mágico.

Deberes: los miembros deben informar al gremio de sus aptitudes y hacerle saber cuándo van a emprender una aventura o búsqueda. No es necesario aceptar cualquier trabajo que les ofrezca el gremio pero si se niegan continuamente pueden molestar a los maestres gremiales. Por último, los miembros deben estar dispuestos, si se les pide, a emprender una búsqueda para rescatar o averiguar el destino de algún miembro perdido del gremio. Sólo se les exige aceptar misiones de este tipo una vez al año (si acaso), pero hacerlo más a menudo es un buen modo de ganar popularidad en el gremio. Por último, se espera que todos los miembros paguen al gremio un 10% del valor de cualquier tesoro o bienes que encuentren en sus aventuras, además de las cuotas mensuales regulares.

Ventajas de Favorito: el personaje puede solicitar un rescate o un grupo de búsqueda, tal y como se dijo antes, pero a un coste menor. Aunque al grupo de búsqueda le seguirá correspondiendo el 40% del tesoro del personaje, el gremio sólo tomará el habitual 10% de la búsqueda, dejando al personaje con un 50% en lugar de tan solo el 20% de lo obtenido. Adicionalmente, el gremio enviará a posibles empleadores (especialmente a los ricos) al personaje con gran frecuencia. Obtiene un bonificador de circunstancia +2 en las pruebas de Diplomacia al negociar con un potencial empleador que contacte con él a través del gremio.

Contacto de ejemplo: Barak el Manco (semiorco Brd 4/Exp 7). Barak ha viajado por toda la región, ha combatido y estudiado numerosos monstruos y ha explorado muchas leyendas y está feliz de compartir este conocimiento cuando se le pide (bonificador +2 a las pruebas de Saber (arcano), Saber (dungeons), Saber (geografía), Saber (Naturaleza), Saber (religión), Saber (los Planos) o Conocimiento de bardo del PJ hechas al investigar cualquier posible peligro o misión). Una vez al mes.

GREMIOS ARCANOS

Un gremio arcano está compuesto fundamentalmente de lanzadores de conjuros pero en ocasiones presume de miembros no lanzadores, como expertos en alquimia. Los magos suponen la mayoría de los miembros del gremio, junto con bardos, hechiceros y otros lanzadores en clara minoría. Estos gremios ofrecen bibliotecas cómodas y bien surtidas para la investigación y laboratorios para la investigación. Y lo que quizás sea más importante: ofrecen un entorno en el que los lanzadores de conjuros pueden intercambiar ideas y teorías o, simplemente, interactuar con los que de verdad les comprenden. Los gremios arcanos también tienen una notable influencia política en las ciudades cuyos gobiernos o pueblo desconfían del uso de la magia.

Ejemplos: gremio de magos, gremio de alquimistas.

Clases asociadas: adepto, artífice (*Escenario de campaña* EBERRON), experto, hechicero, brujo arcano (*El arcano completo*), mago.

Habilidades asociadas: Concentración, Artesanía (alquimia), Descifrar escritura, Saber (arcano), Conocimiento de conjuros, Usar objeto mágico.

Deberes: los miembros deben suministrar al gremio una copia de cualquier nuevo conjuro o descubrimiento escolástico que investigue.

Ventajas de Favorito: el gremio subvenciona la creación de objetos mágicos, reduciendo el coste de las materias primas del personaje en 5%.

Contacto de ejemplo: Zinadria Hatherford (humana Mag 7). Zinadria dará al PJ o a uno de sus compañeros la oportunidad de copiar un conjuro de su libro de conjuros. Una vez cada 6 meses.

GREMIOS CRIMINALES

Estas organizaciones son ilegales y altamente secretas, excepto en aquellas ciudades especialmente corruptas. Existen con un único propósito: proteger a sus miembros de la ley, la ciudadanía y los criminales rivales. Un gremio criminal ofrece a sus miembros un lugar para entrenar, comparar notas, conocer nuevas oportunidades, traficar con bienes robados o, sencillamente, ocultarse durante un tiempo. Son especialmente valiosos como medios para encontrar un empleo pues quienes necesitan de un servicio ilícito suelen dirigirse al gremio (que, a cambio, pasa el trabajo a un determinado miembro). Ser miembro del gremio es una poderosa herramienta de intimidación y negociación al tratar con los que conocen del poder de la organización.

Los gremios criminales, en ocasiones, tienen una casa de los bajos fondos en el centro de su estructura de poder.

Ejemplos: gremio de asesinos, gremio de ladrones.

Clases asociadas: bardo, guerrero, pícaro, batidor (*El aventurero completo*).

Habilidades asociadas: Engañar, Inutilizar mecanismo, Falsificar, Esconderse, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras, Juego de manos.

Deberes: los miembros deben mantener en secreto las actividades del gremio. Deben evitar robar o dañar de cualquier otra forma a cualquiera que el gremio haya declarado fuera de sus límites (ya sea porque ese individuo está pagando por su protección o porque podría llamar demasiado la atención). Un miembro no tiene que aceptar todos los trabajos que el gremio le pida llevar a cabo, pero deberá tener una buena razón para rechazarlos. Debe obtener permiso del gremio antes de emprender cualquier gran empresa criminal. Por último, tiene que pagar al gremio el 15% de todas las ganancias derivadas de sus actividades criminales, que se sumará a sus cuotas mensuales.

Ilustración de R. Horsley

Ventajas de Favorito: el gremio da acceso al mercado negro y a bienes robados. Un miembro puede conseguir muchos bienes con descuento en cualquier ciudad en la que esté presente su gremio. La oportunidad de encontrar un determinado objeto con descuento es de un 85% para objetos mundanos, 50% para objetos mágicos menores, 25% para objetos mágicos intermedios y 10% para objetos mágicos mayores. Si están disponibles, los objetos mundanos pueden comprarse con un descuento del 10% y los objetos mágicos tienen un descuento del 5%. Recuerda que estos objetos son robados o de contrabando y que, por tanto, un PJ que sea cogido llevando encima un objeto robado identificable podría ser arrestado y condenado.

Contacto de ejemplo: Colben Shey (humano Brd 5). Gracias a una combinación de inteligentes mentiras, falsificaciones y a un grupo de "testigos" siempre a su disposición, Colben puede ofrecer una coartada para el PJ, insistiendo en que estaba en un sitio cuando, en realidad, estaba en otro. Una vez cada 4 meses.

CUADRA DE GLADIADORES

Muchas ciudades tienen arenas donde combaten los gladiadores (unos contra otros o contra distintas bestias terribles) para entretener a las masas. Aunque muchos gladiadores son esclavos, los guerreros libres también participan en los combates públicos. Una cuadra de gladiadores es un pequeño gremio, integrado normalmente de varios gladiadores, personal de apoyo como sanadores y entrenadores y su dueño o jefe. Algunas arenas no aceptan guerreros libres que no pertenezcan a una cuadra reconocida. Y, aunque lo hagan, los jefes de cuadra suelen tener los contactos e influencia necesarios para arreglar combates mejores y más rentables. Una cuadra de gladiadores seria y acreditada proporciona curación gratuita a sus miembros (al menos para las heridas cobradas en la arena), pacta combates entre enemigos y, si el gladiador lo desea, se ofrecer para invertir sus ganancias en otras empresas. También puede ofrecer casi todo el equipo no mágico que pueda necesitar un gladiador, aunque normalmente sólo podrá utilizar esos objetos en la arena y no para aventuras en el exterior.

A diferencia de otros gremios, las cuadras de gladiadores no exigen cuotas mensuales. Obtienen sus beneficios de las tarifas de los combates de gladiadores (y de las apuestas, por supuesto).

Clases asociadas: bárbaro, clérigo, guerrero, filo aojador (*El combatiente completo*), monje, explorador, pícaro, batidor (*El aventurero completo*), combatiente.

Habilidades asociadas: Equilibrio, Trepar, Curar, Intimidar, Saltar, Interpretar, Piruetas.

Deberes: la cuadra gana el 30% del premio de un gladiador por combate (ver barra lateral). Los miembros deben luchar en la arena local al menos una vez por semana, a no ser que tengan una excusa sólida, o correrán el riesgo de expulsión de la cuadra (o, al menos, de penalizaciones económicas adicionales en sus siguientes combates para compensar la pérdida).

Ventajas de Favorito: siempre que no se abuse del privilegio, la cuadra cura a un gladiador de las heridas sufridas tanto fuera como dentro de la arena. Adicionalmente, en uno de cada cuatro combates la cuadra sólo se lleva el 20% del premio y no el 30%.

Contacto de ejemplo: Albrechd Bearer (humano Clr 5). Albrechd lanzará un solo conjunto potenciador (por ejemplo *auxilio divino* o *fuerza de toro*) sobre el PJ antes de un combate (algo que está oficialmente mal visto a no ser que se apruebe de antemano). Una vez cada 4 meses.

GREMIOS DE GOBIERNO

Los gremios de gobierno son algo poco habitual en cuanto borran la frontera entre las organizaciones municipales y privadas. Muchas ciudades carecen de estos gremios (los empleados del gobierno simplemente trabajan a instancias de su gobernante o de la ciudad). En las regiones en las que hay gremios de gobierno asumen una de entre tres formas.

GANANCIAS EN LA ARENA

De media, supón que el premio para un determinado combate de gladiadores sea aproximadamente igual al valor del tesoro que se obtendría normalmente por un combate de ese Nivel de encuentro (GDM 51). Utiliza el NE del bando más duro, si los bandos están descompensados. Por ejemplo, si dos gladiadores de nivel 5 (NE 7) se enfrentan a un gladiador de nivel 8, el premio del combate será de unos 3.400 po (el tesoro estándar para un encuentro NE 8).

Como siempre, es un promedio. Las cantidades concretas variarán en función del número de público, de la popularidad de los combatientes, etc. Para determinar la cantidad exacta del premio, parte de una base del 80% del valor indicado arriba y añade 2d20%, lo que da un rango de entre el 82 y el 120% del valor estándar para ese NE.

Ten en cuenta que los gladiadores no ven mucho de ese dinero. Como media, la arena toma un 40% de cada combate y la cuadra se lleva otro 30%, con lo que queda tan solo un 30% a repartir entre los distintos guerreros del bando vencedor.

Entonces, ¿por qué convertirse en gladiador? La razón es clara: aunque un aventurero que combata monstruos puede ganar mucho más de un solo botín, no tiene ninguna garantía de llegar a encontrar un monstruo o de que el monstruo tenga tesoro. Un gladiador sabe que si gana obtendrá ganancias. Además, el gladiador sabe que si sobrevive al combate será sanada. Por último, los gladiadores populares pueden ganar dinero adicional apostando por sí mismos o empleándose como guardaespaldas.

Un gladiador que no pertenece a una cuadra no tiene la influencia y contactos necesarios para arreglar combates tan lucrativos como los miembros de cuadras. Los premios de esos gladiadores son tan solo la mitad de la cantidad habitual (antes de que la arena se lleve su parte), no tienen curación gratuita ni comida y alojamiento, y deben procurarse su propio equipo.

En la primera forma no hay ninguna diferencia entre el gremio y el departamento de la ciudad al que representa. Todo el que trabaja en ese departamento es miembro del gremio. El departamento en si es un gremio en el sentido más amplio de la palabra. Es una parte del gobierno ciudadano que ofrece ventajas similares a las gremiales. Los gremios de gobierno de este tipo no exigen cuotas a sus miembros y se financian a través de impuestos y fondos municipales. Los personajes que se unen a uno de estos gremios pueden tener unos ingresos regulares (aunque sean relativamente bajos), pero tendrán que dedicar casi todo su tiempo a trabajar para la ciudad y el gremio.

En la segunda forma, el gobierno de la ciudad subcontrata determinados servicios a un gremio en lugar de realizarlos directamente. Por ejemplo, un gobierno puede contratar a un gremio para que supervise permanentemente la guardia de la ciudad o para que se encargue de mantener los caminos en lugar de encargarse directamente de esos departamentos. Como arriba, todo el que trabaje en ese departamento será miembro del gremio y el gremio se financia a través de fondos municipales y no por cuotas.

La última clase es un gremio en sentido tradicional: una organización privada integrada de empleados municipales, normalmente procedentes del mismo departamento. No es obligatorio ser miembro (o, al menos, la ciudad no lo exige. El gremio puede utilizar mano dura para que la gente se una a él). Los trabajadores municipales se unen al gremio en busca de ventajas extra, o como un medio para ganar algo de influencia con el gobierno, y permiten al gremio negociar unas mejores condiciones salariales y de trabajo. Este tipo de gremio exige las cuotas estándar a sus miembros.

Ejemplos: guardia de la ciudad, gremio de limpiadores, embajada.

Clases asociadas: depende del departamento en cuestión, pero suelen ser aristócrata, clérigo, experto y guerrero.

Habilidades asociadas: depende del departamento en cuestión, pero suele incluir Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar, Saber (nobleza y realeza) y Averiguar intenciones.

Deberes: los miembros de un gremio de gobierno deben dedicar al menos 10 horas semanales a trabajar para el gremio.

Ventajas de Favorito: el personaje obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar con miembros de cualquier gremio (al tratar con miembros de su propio gremio estos bonificadores se apilan con los bonificadores estándar de gremio).

Contacto de ejemplo: Sarruel Thorp (humano Ari 3/Ext 3). Sarruel sabe cómo mover los hilos y puede lograr que los PJs se vean exentos de pagar una determinada tarifa a la ciudad, ya sea por una actividad criminal menor o un impuesto por un gran botín. Una vez por año.

GREMIOS DE BRACEROS

Otro fenómeno relativamente pequeño pero en crecimiento. Los gremios de braceros son asociaciones de trabajadores físicos, poco cualificados y mal pagados que se han unido para el apoyo mutuo. Normalmente, estos grupos se organizan con la esperanza de que el número de miembros les dé la autoridad e influencia de las que carecen por separado. El gremio no sólo proporciona a los braceros un lugar para reunirse y compartir sus problemas, también intenta negociar salarios y condiciones de trabajo con los patronos y con el gobierno de la ciudad. Ningún bracero tiene, por sí solo, ninguna influencia real, pero algunos gremios de braceros han reunido cierta cantidad de respeto.

Muchos gremios de braceros deben resistir ataques (normalmente económicos y políticos, aunque en ocasiones también son físicos) de los sectores económicos e incluso gubernamentales. A la mayoría de los patronos, después de todo, no les gusta demasiado que sus trabajadores unan sus fuerzas y exijan mejores sueldos. Aunque la mayoría de los gremios de braceros son totalmente legítimos, una parte de ellos se han aliado con organizaciones criminales como un medio de protegerse de las represalias del gobierno o de sus empresas.

Los gremios de braceros exigen cuotas a sus miembros, pero normalmente el coste es más bajo que en el resto de gremios. Varía entre gremios, pero el estándar sería una tarifa de 1 ó 2 po por nivel en lugar de 5. Las cuotas de ingreso (cuando no se prescinde de ellas) son de entre 5 y 10 po.

Ejemplos: gremio de estibadores, gremio de arrieros.

Clases asociadas: plebeyo, combatiente.

Habilidades asociadas: ninguna. Los miembros de estos gremios son, ante todo braceros plebeyos y sin entrenamiento.

Deberes: los miembros deben apoyar a su gremio y a sus compañeros en cualquier enfrentamiento. Puede significar unirse a manifestaciones e incluso ir a la huelga (sea cual sea el daño económico que suponga) si se les pide hacerlo.

Ventajas de Favorito: los miembros obtienen un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar al negociar con potenciales empleadores. Al realizar un físico básico los miembros pueden esperar cobrar entre un 5 y un 10% más que el valor estándar de esos servicios.

Contacto de ejemplo: Colson de la calle del Arquero (humano Plb 5). Colson trabaja como capataz y puede conseguir una cuadrilla de trabajo que realice tareas físicas sencillas como transportar mercancías o conducir carros por 1d3 días. Una vez cada 2 meses.

GREMIOS MERCANTILES

Los gremios mercantiles son la forma más habitual de gremio en la mayoría de las ciudades de fantasía. Normalmente cada gremio se dedica a una sola artesanía u oficio o como máximo a un pequeño grupo de oficios estrechamente relacionados. Un gremio mercantil ofrece a sus miembros un lugar para reunirse y hablar de negocios con compañeros comerciantes, protección antes el fraude y el robo y, en el caso de los gremios más poderosos, seguridad frente a gremios criminales o ante una excesiva carga de impuestos por parte del gobierno. Los gremios más ricos pueden incluso ofrecer préstamos para que un miembro funde o expanda un negocio.

Algunos de los mayores gremios mercantiles no sólo controlan una artesanía en concreto sino todo un mercado. Estos gremios aceptan como miembro a todo artesano y comerciante y tienen una gran influencia política. Por otro lado, suelen exigir a los mercaderes que se unan al gremio antes de permitirles que establezcan una tienda en "su" ciudad y pueden sacar por la fuerza a los comerciantes independientes haciendo caer los precios, interceptando envíos, etc.

Ejemplos: gremio de carpinteros, gremio de herreros, el Consorcio de mercaderes del Puerto Dragón.

Clases asociadas: experto, pícaro.

Habilidades asociadas: Tasación, Engañar, Artesanía (cualquiera), Diplomacia, Saber (local), Oficio (cualquiera), Hablar un idioma.

Deberes: además de las cuotas mensuales, un miembro debe pagar un impuesto mensual del 15% sobre todas las ganancias obtenidas por negocios afiliados al gremio.

Ventajas de Favorito: ser miembro del gremio es un símbolo de calidad de la mercancía. Los miembros pueden cargar un 5% más al valor estándar del mercado sobre sus bienes y servicios en cualquier ciudad donde la organización tenga una sede gremial.

Contacto de ejemplo: Tholo Olivander (mediano Ext 4). Tholo identificará el origen de cualquier objeto (región, cultura y si es lo suficientemente característico el creador). Una vez por semana.

GREMIOS DE MERCENARIOS

Como los gremios de aventureros, los gremios de mercenarios son lugares de seguridad y camaradería para los que viven rodeados de peligros. El gremio ofrece una ubicación centralizada donde conseguir empleo, hacerse con contratos de los que necesitan contratar espadas y compartir esos contratos con los miembros del gremio. Casi siempre, la reputación del gremio en su conjunto atrae a más clientes (y más ricos) que un individuo aislado. Algunos gremios ofrecen curación a sus miembros. No es gratuita, ni siquiera incluye descuentos, pero al menos se sabe dónde encontrar un clérigo disponible. De igual modo, la sede gremial se considera un lugar seguro, donde los miembros pueden ir para librarse de enemigos o, simplemente, para dejar atrás el combate y la carnicería por un tiempo. En un entorno urbano, el gremio sirve para legitimar a sus miembros: los gobiernos municipales están mucho más dispuestos a tolerar a los miembros de gremios reconocidos que la presencia de maleantes armados rondando por sus calles.

Ejemplos: guardia de barrio/vecindad, compañía de mercenarios.

Clases asociadas: bárbaro, guerrero, filo aojador (*El combatiente completo*), monje, explorador, cuchillo del alma (*Manual de psiónica expandido*), combatiente.

Habilidades asociadas: Trepar, Trato con animales, Intimidar, Saltar, Montar, Uso de cuerdas.

Deberes: un gremio de mercenarios exige a sus miembros dedicar un mínimo de 20 horas semanales en misiones y patrullas. Normalmente, estos deberes son bastante seguros y no exigen demasiado combate. Sin embargo, en tiempos de guerra, los miembros deben apoyar cualquier causa que apoye su gremio. Superando una prueba de Diplomacia a CD 25 un miembro puede tener una aventura con sus compañeros registrados como "patrulla", si el aventurero apoya, de algún modo, la causa del gremio o de su empleador o si pretende pacificar una zona del territorio del empleador del gremio. Este tiempo sería considerado como parte del deber semanal exigido por el gremio. Cada intento adicional de registrar una aventura como "patrulla" aumenta en 2 el CD de la prueba de Diplomacia.

Ventajas de Favorito: los miembros del mismo gremio de mercenarios aprenden tácticas de combate complementarias. Siempre que un miembro esté adyacente a otro, los dos obtienen un bonificador de capacidad +1 a la CA.

Contacto de ejemplo: Oriak Soulburn (humano Foj 6). Oriak acompañará al PJ en una aventura que tenga una duración de hasta un día. Sólo una vez.

GREMIOS DE INTÉRPRETES

Los intérpretes pueden unir sus fuerzas en gremios para poder organizar espectáculos más grandes y espectaculares y por las mismas razones por las que se une cualquier trabajador: para obtener protección, respeto y autoridad de las que no disfrutan como individuos. Un gremio de intérpretes promueve acontecimientos de entretenimiento y combina a miembros con talentos complementarios (por ejemplo grupos de bailarines con músicos o actores con bardos que pueden crear telones ilusorios y efectos especiales). El gremio ayuda a sus miembros a encontrar tabernas o teatros donde ejercer sus actividades o (si el gremio tiene una sede que pueda servir como teatro) atrae a posibles patronos. El gremio también ofrece zonas de ensayo y otros intérpretes que puedan ayudar a practicar o que critiquen las obras.

Ejemplos: comitiva de actores, sociedad de juglares, circo viajero.

Clases asociadas: bardo, experto, pícaro, mago (ilusionista).

Habilidades asociadas: Equilibrio, Disfrazarse, Diplomacia, Escapismo, Interpretar (cualquiera), Juego de manos, Piruetas (adicionalmente Trato con animales es común en los circos).

Deberes: los miembros deben realizar sus servicios para ayudar a otros miembros del gremio cuando sea necesario. Suele exigir 1d4-1 días (4 horas/día) por semana.

Ventajas de Favorito: en cualquier ciudad en la que el gremio tenga una sede gremial, el miembro puede sustituir una prueba de Interpretar u Oficio por una de Diplomacia o Reunir información al ofrecer sus servicios. Además, gana el doble de lo normal al utilizar su habilidad de Interpretar u Oficio para ganar dinero. Estos usos de Interpretar u Oficio deben coincidir con los que le permitieron ingresar en el gremio. Por ejemplo, un personaje que se uniera al gremio como actor no puede aplicar esta ventaja a las pruebas de Oficio (herrero).

Contacto de ejemplo: Gerdi Tindertwig (mediana Brd 3/Ext 3). Gerdi proporcionará intérpretes y entretenimiento para una ocasión especial. Una vez por año.

GREMIOS PSIÓNICOS

Un gremio psiónico se dedica a explorar los secretos de la mente, a hacer nuevos descubrimientos y a potenciar el poder de sus miembros a través de los recursos y técnicas compartidos. Los psiónicos son la mayor parte de sus miembros, pero también puede también son bien recibidas otras clases psiónicas (e incluso de vez en cuando los arcanistas centrados en encantamiento).

Aunque sus detalles externos son muy distintos, los gremios psiónicos suelen parecerse a los arcanos en su estructura general y métodos de funcionamiento.

Ejemplos: colegio de psíquica, gremio de adivinos.

Clases asociadas: psiónico (*Manual de psiónica expandido*), indómito (*Manual de psiónica expandido*).

Habilidades asociadas: Autohipnosis, Concentración, Saber (psiónica), Conocimiento de psiónica, Usar objeto psiónico.

Deberes: los miembros deben compartir con el gremio cualquier nuevo poder o saber académico que descubra.

Ventajas de Favorito: el gremio subvenciona la creación de objetos psiónicos reduciendo el coste de materias primas del personaje en el 5%.

Contacto de ejemplo: Aryn Lhal (ménade Psi [telépata] 6). Aryn utilizará *leer pensamientos* sobre un enemigo capturado. Una vez por mes.

GREMIOS RACIALES

A diferencia de la mayoría de los demás gremios, los gremios raciales no están unidos por los intereses o empresas comunes sino por la herencia común. Permiten que los miembros de una raza minoritaria (por ejemplo a elfos o medianos en una ciudad humana) se relacionen entre sí, hablen en su propia lengua, intercambien ofertas de trabajo, compartan noticias del hogar y se relajen en un lugar diseñado para su comodidad. En las ciudades donde hay prejuicios y opresión, estos gremios también luchan por los derechos de sus miembros. En la mayoría de los casos, esta actividad implica ejercer presión política y económica sobre los mercaderes locales y, si es posible, sobre el gobierno. Hay leyendas de gremios raciales que se alzaron en armas contra los líderes de una ciudad en revuelta abierta. Por desgracia, la mayoría de esas leyendas terminan en grandes tragedias. Estos gremios no son organizaciones especialmente poderosas.

En la amplia mayoría de los casos, sólo pueden unirse a estos gremios miembros de la raza a la que está dedicada el gremio. En algunos escasísimos casos el gremio acepta a miembros de otras razas si están realmente entregados a la creación de un mundo mejor para la raza del gremio.

Ejemplos: Consorcio de elfos, el Frente trasgo de liberación.

Clases asociadas: varía entre razas, pero siempre incluye la clase favorita de la raza.

Habilidades asociadas: varía entre razas, pero siempre incluye las habilidades con las que la raza obtiene un bonificador racial.

Deberes: los miembros deben hacer todo lo posible para ayudar a la causa de la raza del gremio. Siempre que puedan deberán comprar bienes y servicios de los miembros de esa raza y apoyar a sus candidatos políticos.

Ventajas de Favorito: los miembros obtienen un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información que impliquen a un miembro de esa raza y que sepa de la existencia del gremio.

Contacto de ejemplo: Dugal Ruunahuun (enano Gue 5). Dugal acompañará al PJ a una sola aventura siempre que implique un enfrentamiento con orcos, trasgoides o gigantes. Sólo una vez.

GREMIOS RELIGIOSOS

Un gremio religioso es una asociación de seguidores de la misma fe o una organización multiconfesional que admite a miembros de un reducido grupo de religiones. En cualquiera de estos casos, un gremio religioso no es lo mismo que una secta o culto. Estos gremios pueden ser órdenes secretas dentro de los amplios confines de una iglesia, una reunión de gente con una meta particular (por ejemplo proteger a la fe de sus enemigos o hacer proselitismo) e incluso una reunión de individuos religiosos pertenecientes a una determinada profesión, por ejemplo una sociedad de clérigos o un grupo de guardias del templo. Cualquier tipo de organización intraeclesiástica, por ejemplo una orden de combatientes sagrados o un grupo de eruditos dedicados a la investigación de mitos antiguos, también podría considerarse como gremio, aunque es mejor considerar a los grupos menos formalizados o más pequeños como organizaciones (ver abajo).

Ejemplos: orden caballeresca, orden secreta dedicada a la investigación prohibida.

Clases asociadas: clérigo, experto, alma predilecta (*El divino completo*), paladín.

Habilidades asociadas: Concentración, Diplomacia, Curar, Saber (religión), Saber (cualquier otro), Conocimiento de conjuros.

Deberes: los miembros deben observar y cumplir los principios y restricciones propias de su fe. Adicionalmente, algunas órdenes pueden exigir un parcial o completo secretismo a cerca de sus actividades, miembros e incluso de su propia existencia. Por último, si un gremio religioso está dedicado a un fin específico (por ejemplo la investigación o el proselitismo) los miembros deben dedicar un mínimo de 1d4 días (4 horas/día) por semana a desempeñar dicha actividad.

Ventajas de Favorito: la fe del miembro y el conocimiento de sus compañeros se ven apoyados por la asociación con otros que comparten sus creencias y propósitos. Obtiene un bonificador +1 en pruebas de Diplomacia y Reunir información al tratar con cualquier seguidor de su religión sea o no miembro del gremio. También obtiene un bonificador +2 en tiros de salvación de Voluntad al resistir

cualquier tentación que le pudiera obligar a actuar fuera de los dictados de su fe.

Contacto de ejemplo: padre Eliaj (elfo Clr 5). Eliaj ayudará al PJ a investigar cuestiones religiosas (bonificador +2 a cualquier prueba de Saber relacionada con una cuestión religiosa o eclesiástica). Una vez por semana.

GREMIOS ACADÉMICOS

Un gremio académico puede ser desde un pequeño círculo de investigadores dedicados a estudiar un determinado tema hasta una universidad a gran escala que ofrezca saber y conocimientos a todo el que lo desee. En cualquier caso, el gremio trabaja para aumentar el conocimiento y la educación de sus miembros, cuando no para toda la comunidad. Proporciona bibliotecas, lugares de estudio y de debate académico, una atmósfera dirigida a la adquisición de saber e instructores que deseen educar a estudiantes en una o varias materias.

Algunos gremios académicos coinciden con gremios arcanos o psiónicos si la cultura considera a la magia o a la psiónica como otro campo más de estudio.

Ejemplos: gremio de sabios, sociedad secreta, universidad.

Clases asociadas: aristócrata, bardo, experto, mago.

Habilidades asociadas: Descifrar escritura, Reunir información, Saber (cuatro cualesquiera), Hablar un idioma.

Deberes: los miembros deben contribuir constantemente al saber y conocimiento del gremio. Deben dedicar al mínimo 10 horas semanales al estudio, a la escritura, investigación y debate con otros miembros. Superando una prueba de Diplomacia a CD 25, un PJ puede dedicar el tiempo de sus aventuras a cumplir este requisito, siempre que el propósito de su aventura sea recuperar algún saber antiguo o desenterrar algún gran secreto.

Ventajas de Favorito: un gremio ofrece a sus miembros favoritos un acceso total a sus numerosas bibliotecas y riquezas de investigación. Un miembro favorito que se encuentre en la sede gremial y que esté haciendo uso de la biblioteca y de otros miembros del gremio para su investigación puede elegir 20 en cualquier habilidad de Saber en la que tenga al menos 1 rango. Sin embargo, una investigación tan meticulosa como esta, consume mucho tiempo, 2d4 días (8 horas por día), para completarse.

Contacto de ejemplo: profesor Tibor Wadsworth (gnomo Ext 7). Ayudará a investigar un determinado tema (bonificador +2 a la prueba de Saber del PJ). Una vez por mes.

GREMIOS DE ESCLAVISTAS

Un gremio de esclavistas es una organización bastante extraña. En la mayoría de los reinos civilizados es un subgrupo del gremio criminal (una rama de una organización mayor u otra forma de gremio reprobada por las fuerzas del orden). En regiones especialmente viles o corruptas los gremios de esclavistas operan abiertamente y en las ciudades esclavistas estos gremios pueden tener mayor poder político y local que el gobierno nominal.

Aunque un gremio de esclavistas suele tener su base en una ciudad determinada, debe operar en un área mucho mayor para reunir suficiente "mercancía". Los gremios de esclavistas adquieren prisioneros de la ciudad o de otros propietarios de esclavos legales donde es posible hacerlo, pero no tienen ningún problema en raptar a extranjeros e incluso a ciudadanos pobres para cumplir con sus cuotas. Los usureros y los criminales suelen vender a clientes a estos gremios si los desgraciados no pueden devolver sus deudas.

Clases asociadas: guerrero, pícaro, batidor (*El aventurero completo*), hechicero, mago.

Habilidades asociadas: Engañar, Diplomacia, Escapismo, Reunir información, Intimidar, Buscar, Averiguar intenciones, Avistar, Uso de cuerdas.

Deberes: los miembros deben dedicar al menos cuatro horas por mes al servicio directo del gremio. En algunos casos puede suponer, simplemente, arreglar alguna venta y reunirse con clientes. Para los personajes con niveles en clases de aventurero, sin embargo, lo más probable es que estos deberes impliquen capturar esclavos o guardar y transportar a esclavos que ya estén en las manos del gremio.

Ventajas de Favorito: los miembros favoritos del gremio pueden adquirir esclavos con un descuento del 20%. Además, si un miembro favorito necesita realizar algunas horas de trabajo físico el gremio le proporcionará esclavos de forma temporal y libres de cargo.

Contacto de ejemplo: Durland Galth (humano Ext 3/pícaro 3). Durland ayudará a los PJs a seguir la pista de una venta de esclavos ofrecidos por el gremio o a descubrir de dónde proceden dichos esclavos. Una vez cada 2 meses.

AZOTE ESCARLATA (AZE)

"No te preocupes. Me encargaré de que el paquete llegue ileso. Bueno... casi ileso".

—— Géddrik el Látigo

En el mundo de fantasía, como en el mundo real, el alcance de la ley, en ocasiones, no es suficiente. Cuando un criminal anda suelto o se ha escapado un prisionero, los cazadores de recompensas ofrecen sus servicios para atrapar al fugitivo. Adicionalmente, en algunos escenarios de fantasía urbana, el tráfico de esclavos es un hecho aceptado. Y, al igual que un hacendado envía a sus pastores en busca de una res perdida, los esclavistas contratan a especialistas para que sigan el rastro y recuperen a sus esclavos perdidos o fugados.

Ya sean individuos independientes dedicados a castigar el crimen ayudando a la ley o lúgubres mercenarios que cazan propiedades con vida, estos especialistas reciben el nombre de azotes escarlata. Estos temibles rastreadores son famosos no sólo por eficacia sino también por su ferviente compromiso con la tarea que desempeñan. Los azotes escarlata tienen una ardiente entrega (al menos hacia las generosas sumas que ganan).

CÓMO CONVERTIRSE EN AZOTE ESCARLATA

El azote escarlata es un rastreador duro y eficaz especializado en causar heridas horribles pero no letales. Los azotes proceden, casi exclusivamente, de las filas de bárbaros, guerreros y exploradores aunque puede haber guerreros especialmente entregados que lleguen a unirse a sus filas. Los druidas también pueden cumplir los requisitos rápidamente pero la mayoría encuentran el trabajo de un azote desagradable o poco satisfactorio. Todas las demás clases no pueden cumplir los requisitos de alineamiento y/o habilidades o deben llegar a niveles más altos antes de cumplir los requisitos necesarios para cumplirse en azote escarlata.

Prerrequisitos

Alineamiento: cualquiera no bueno.
Ataque base: +4.
TS Fort base: +3.
Habilidades: Reunir información 4 rangos, Trato con animales 8 rangos, Curar 1 rango, Intimidar 3 rangos.
Dotes: Rastreo urbano (ver página 64).

Tabla 3–3: El azote escarlata — **Dado de golpe: d10**

Nivel	Ataque Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Guantes sedosos, dispensa especial
2.º	+2	+3	+3	+0	Rastreador veloz
3.º	+3	+3	+3	+1	Golpe doloroso +1d6
4.º	+4	+4	+4	+1	Corazón inamovible
5.º	+5	+4	+4	+1	Desarme mejorado
6.º	+6	+5	+5	+2	Golpe doloroso +2d6
7.º	+7	+5	+5	+2	Amenazar
8.º	+8	+6	+6	+2	Pelaje amortiguador
9.º	+9	+6	+6	+3	Golpe doloroso +3d6
10.º	+10	+7	+7	+3	Olor a sangre

Habilidades de clase (6 + modif. de Inteligencia por nivel): Equilibrio, Engañar, Trepar, Artesanía (fabricación de trampas), Diplomacia, Inutilizar mecanismo, Disfrazarse, Escapismo, Reunir información, Trato con animales, Esconderse, Saltar, Saber (local), Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Buscar, Averiguar intenciones, Avistar, Supervivencia, Nadar, Uso de cuerdas.

RASGOS DE CLASE

Un azote escarlata obtiene aptitudes que le ayudan a rastrear y dominar a seres con sentidos y sensaciones. Desarrolla estas aptitudes a medida que gana niveles de su clase y en el proceso se hace cada vez más difícil apartarle de sus objetivos. Aunque un azote escarlata es capaz de usar el engaño para recuperar su presa (y está entrenado en disfrazar su apariencia por si fuera necesario) prefiere valerse de su temible reputación, "animando" a los locales a cooperar con él. Cuando un azote llega a dominar su clase se ha convertido en un cazador fríamente eficaz de presas humanas.

Competencia con armas y armaduras: eres diestro con todo tipo de armas sencillas y marciales, armaduras ligeras y medias y escudos (no con escudos paveses). Además, puedes elegir una de estas armas como una competencia con arma gratuita: boleadoras, red, látigo.

Guantes sedosos (Ex): los azotes escarlata sobresalen en manipular las heridas que inflingen haciendo más o menos daño, según lo exija la situación. Si lo deseas puedes hacer daño no letal con armas que normalmente inflingirían daño letal o daño letal con armas que normalmente causarían daño no letal (en ambos casos sin el habitual penalizador -4 en la tirada de ataque).

Dispensa especial: los azotes escarlata no trabajan en secreto a no ser que sea necesario, así que sus patronos les ofrecen la libertad necesaria para cumplir sus deberes. Al trabajar en cualquier área donde la caza de recompensas es aceptable, donde hay presente un gremio de esclavistas o donde disfrutas del mecenazgo de una figura influyente, obtienes la ventaja de la dote Dispensa especial (ver página 63).

Rastreador veloz (Ex): a partir del nivel 2 puedes hacer una prueba de Reunir información al usar Rastreo urbano cada media hora sin el habitual penalizador -5.

Golpe doloroso (Ex): a nivel 3 obtienes la aptitud para causar 1d6 de puntos extra de daño no letal al hacer un ataque cuerpo a cuerpo que cause daño no letal contra un oponente desarmado. Esta aptitud no funciona si el oponente tiene un arma de cualquier tipo en una mano o si tu ataque causa daño letal.

Los enemigos desarmados con la dote Impacto sin arma mejorado se consideran desarmados. Esta aptitud nunca se aplica a ataques a distancia, sea cual sea la distancia del objetivo. Si consigues un golpe crítico con el ataque cuerpo a cuerpo, el daño extra de esta aptitud no se multiplica. Este daño extra aumenta a 2d6 puntos a nivel 6 y a 3d6 a nivel 9. Las criaturas no sujetas a daño no letal y los constructos, cienos, vegetales y criaturas incorporales no se ven afectadas por esta aptitud.

Corazón inamovible (Ex): tu desagradable oficio endurece tus emociones. A partir del nivel 4.º, obtienes un bonificador de capacidad +2 para resistir conjuros de encantamiento y efectos de miedo.

Desarmar mejorado: a nivel 5.º obtienes Desarmar mejorado como dote extra, aunque no cumplas con los prerrequisitos.

Amenazar (Ex): los azotes escarlata de al menos nivel 7 son maestros destruyendo la confianza de sus enemigos. Esta aptitud garantiza tres ventajas al utilizar la habilidad Intimidar para desmoralizar a un oponente (MJ, 76). En primer lugar puedes intentar desmoralizar a un oponente como una acción de movimiento y no como una acción estándar.

En segundo lugar, un intento con éxito hace que el objetivo quede estremecido por un número de asaltos igual a tu modificador de Fuerza sin modificar (mínimo 1 asalto). Por último obtienes un bonificador +2 a cualquier prueba de Intimidar para desmoralizar a un contrincante.

Pelaje amortiguador (Ex): al llegar a nivel 8 te haces inmune a daño no letal y a conjuros o efectos que inflijan o manipulen dolor (a voluntad del DM).

Olor a sangre (Ex): en la cumbre de tu avance, adquieres una conciencia casi animal del mundo que te rodea. Obtienes la aptitud de *olfato* (MM 314) y un bonificador introspectivo +3 a las pruebas de iniciativa.

CÓMO JUGAR CON UN AZOTE ESCARLATA

Eres una criatura extraña: alguien capaz de ser sigiloso y sutil pero que raras veces necesita serlo. No se os denomina "azotes escarlata" en vano. Tu propia existencia actúa como una fuerza disuasoria frente a la huída. Si tienes un alineamiento neutral lo más seguro es que no merezcas mucho de lo que se dice de ti, pero iría en contra de tus intereses económicos dejar las cosas claras. Si eres maligno lo más seguro es que todo sea cierto.

Tu relación con tu patrón es lo más importante para ti. Sea auténtica o no tu lealtad, sin la seguridad que ofrece su figura, tus numerosos enemigos no dudarían en abalanzarse sobre ti. Prefieres trabajar solo, pero a veces los azotes se contratan por parejas (en teoría por su seguridad, pero sobre todo para tener vigilado a un cazador sospechoso).

Combate

Los azotes escarlata nunca rehuyen un combate y a menudo llegan a instigar una lucha para demostrar un argumento. Casi todas tus habilidades giran alrededor del rastreo y el desarme (y a menudo la humillación) de un solo individuo. No eres extraordinariamente eficaz en combates que impliquen a varios enemigos, así que la bravuconería es una parte muy importante de tus aptitudes de combate: si consigues intimidar a tu oponente hasta hacerle retroceder habrás ganado sin tener que dar un solo golpe. Si el combate cuerpo a cuerpo es inevitable céntrate en sacar el máximo provecho a tus aptitudes. Comienza golpeando a atacantes desarmados para intentar dejarlos fuera de combate rápidamente y después pasa a desarmar a los que tienen armas para poder hacer lo mismo con ellos.

Géddrik el Látigo, azote escarlata

Ilustración de J. Hodgson

Avance

A no ser que trabajes por cuenta propia, el avance de tus potenciales depende en gran parte del gremio de esclavistas o de la organización para la que trabajes. Cuanto más éxito tengas en tus empresas, más rápidamente avanzarás. A veces un patrón o gremio enviará azotes por parejas (un rastreador joven y uno veterano). Aunque la amistad verdadera entre ellos suele ser rara, el mayor suele terminar asumiendo el papel de mentor.

Ya eras un rastreador competente antes de convertirte en un auténtico azote, pero deberías pasar a dar prioridad a tus habilidades de caza en cuanto llegue el momento de asignar tus puntos de habilidad. Antes de llegar a dar un solo golpe, tus principales ventajas en el combate son tu reputación y tu clara aptitud para aprovechar esa reputación. Ten claro que Intimidar tiene tanta prioridad como Reunir información. Al elegir dotes céntrate en desarrollar los trucos del oficio como Desarmar mejorado, Presa mejorada, Iniciativa mejorada, Arrollar mejorado, Derribo mejorado y Romper arma mejorado.

Recursos

Dependiendo de su tamaño y presencia pública, un gremio de esclavistas suele recompensar los esfuerzos de recuperación hechos por sus azotes... siempre que tenga información concreta sobre el paradero de un objetivo y que sea haga una buena idea de los costes de la operación. Si eres un miembro del gremio y posees la dote Favorito, tendrás derecho a esta ayuda si la pidieras. Si estás trabajando para un patrón rico puedes recibir alguna compensación por tus gastos, especialmente si ya antes habías hecho un buen trabajo para ese mismo patrón.

Tu trabajo suele llevarte a zonas donde el gremio no está presente o donde la actividad de los esclavistas está condenada (si eres un cazador de esclavos) o a los bajos fondos (si persigues a criminales). En esos entornos te las tienes que arreglar solo. Por esta razón, asegúrate de fijar bien los términos del contrato antes de lanzarte a perseguir una presa.

LOS AZOTES ESCARLATA EN EL MUNDO

"Proporcionan un servicio necesario, por supuesto. Pero me gustaría que fueran un poco más... discretos".

—— Lord Baumond Richhierre, magistrado de segundo grado

Los azotes escarlata son aptos para casi cualquier ciudad. Pueden aparecer en zonas con poco o ningún tráfico de esclavos, concentrándose en criminales huidos, o trabajar a sueldo de gremios de esclavistas pero cazando en lugares a los que hayan huido esclavos que se escaparan. A veces, un gremio de esclavistas envía un par de azotes a un pueblo en el que el tráfico aún no ha florecido. Los azotes investigan rápidamente factores como la divisoria entre ricos y pobres, la dinámica socioeconómica, y la actitud de la clase dirigente hacia la servidumbre forzosa, evaluando el potencial de abrir allí un mercado.

Organización

Los azotes escarlata están poco organizados entre sí. Aparte del mentor (una relación estudiantil que se desarrolla entre pares) ni quieren ni necesitan más complicaciones en sus vidas. La única estructura que reconocen es un sistema informal de rangos, basado en una combinación de logros y reputación. Cuantos más éxitos tenga un azote, más temible será su reputación y más respeto tendrá entre sus pares. Los azotes no malignos también dependen de sus éxitos pero valoran más la independencia que la fiereza. Un azote que pueda dictar sus propios términos gana mucho más respeto ante sus pares que uno que sólo sea conocido por intimidar a sus presas.

La vida diaria del azote medio consiste en innumerables horas de entrenamiento y espera, intercaladas con ataques frenéticos de actividad. Los azotes tienen que mantenerse a punto, pero a menos que estén en una tarea activa, tienen poco que hacer que no sea esperar. Por esta razón, los azotes escarlata suelen aceptar tareas desagradables o como guardaespaldas trabajando para el gremio o para un patrón independiente. En algunos casos, un azote es contratado de forma permanente, lo que le da una fuente constante de trabajo. Los azotes no malignos tienden a rechazar este tipo de contratos en exclusividad. Sólo comprometiéndose a realizar un trabajo y abandonándolo inmediatamente después de haberlo completado mantienen su objetividad e independencia.

Reacciones de los PNJs

Por su propia naturaleza, los azotes inducen miedo y recelos en las personas con las que se encuentran. Otros pueden ser incluso solícitos con los azotes pero más por miedo que por la admiración o el respeto. Sólo los esclavistas reaccionan hacia ellos de un modo más favorable que malintencionadamente, e incluso ellos suelen ser indiferentes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS AZOTES ESCARLATA

Los personajes con rangos en Saber (local) o Conocimiento de bardo pueden investigar a los azotes escarlata para aprender más cosas sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

CD 10: en ocasiones, los gremios de esclavistas y las guardias ciudadanas se valen de temibles rastreadores para dar caza a criminales fugitivos y esclavos fugados.

CD 15: los llamados azotes escarlata son muy diestros dando caza a sus presas y causando dolor sin daño letal. Son famosos por su crueldad.

CD 20: los azotes escarlata tienen un gran talento para causar un enorme dolor a oponentes desarmados y para desarmar a oponentes que puedan suponer una amenaza. Los mejores de ellos no sienten ningún dolor.

LOS AZOTES ESCARLATA EN TUS PARTIDAS

El azote escarlata llena un espacio tan concreto que un DM puede integrar fácilmente la clase en su campaña bajo el supuesto de que los PJs nunca hayan oído hablar de los azotes escarlatas (especialmente si ninguno de ellos ha estado en una zona con gremios de esclavistas).

Los jugadores que disfrutan de las aventuras destinadas a buscar algo y recuperarlo, y los que afrontan el desafío de un personaje de moralidad compleja, pueden sentirse atraídos por esta clase. Como NPJ, los azotes son un excelente adversario, ya sea siguiendo la pista de un PJ que haya escapado de la esclavitud o como una amenaza para un conocido o familiar de uno de los miembros del grupo.

Adaptación

El azote escarlata es idóneo para casi cualquier escenario de campaña urbana. Aunque tu escenario no incluya un gremio de esclavistas, seguramente habrá esclavos en alguna parte. Y siempre que haya fugitivos, criminales huyendo de la justicia o propiedades desaparecidas, habrá también azotes para recuperarlos. En un escenario sin esclavos, la clase puede asociarse con una variante de organización, por ejemplo un gremio de ladrones o de asesinos. Los azotes pueden incluso formar el brazo de un culto que aprueba la esclavitud, en cuyo caso todos los azotes deberán ser miembros del culto.

Encuentro de ejemplo

Un personaje que tenga alguna razón para encontrarse con un azote seguramente tendrá motivos para enfrentarse a él. La mayoría de las peleas con azotes escarlata se desarrollan en el medio de operaciones de recuperación, cuando el azote está persiguiendo a un fugitivo. En esas situaciones, un azote está menos inclinado a bromear o negociar.

NE 9: casi todos los azotes se encargan de fomentar una mala reputación, pero el pronto tristemente célebre Géddrik

Raud (el llamado "Látigo") está haciendo todo un arte de ello. Toma el nombre de su oficio literalmente, azotando las espaldas de los esclavos recuperados a cada paso del camino de vuelta a sus dueños. Cuando los PJs se encuentran con él está a punto de recuperar a su último objetivo: el hijo de un esclavo fugado al que Géddrik pretende usar para presionar a su madre.

La arrogancia de Géddrik podría ser su ruina. Se negó a ir en compañía de un mentor y podría verse obligado a huir si los PJs consiguen caer sobre él o si son más duros que los pobres desarmados a los que el Látigo está acostumbrado a intimidar.

Géddrik el látigo **VD 9**
Humano Exp 5/Aze 4
Humanoide Mediano LM
Inic +6
Sentidos Escuchar +5, Avistar +5
Idioma común

CA 18, toque 12, desprevenido 16; esquiva, defensa con dos armas (Des +2, armadura +5, escudo +1)
pg 75 (9 DG)
Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +6; +2 contra encantamientos y efectos de miedo

Vel 30' (6 casillas)
C/C *látigo flamígero +1* +12/+7 (1d3+3 letal/no letal más 1d6 fuego) o
C/C *látigo flamígero +1* +10/+5 (1d3+3 letal/no letal más 1d6 fuego) y maza ligera dgc +10 (1d6+1 letal/no letal)
A distancia ballesta pesada +11(1d8/19–20)0)
Atq base +9; **Prs** +11
Opciones de ataque enemigo predilecto humanos +4, enemigo predilecto animales +2, guantes sedosos, golpe doloroso 1d6
Conjuro de explorador preparado (NL 2):
1.º *zancada prodigiosa*

Características Fue 14, Des 14, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 10
CE empatía salvaje +5 (+1 bestias mágicas)
Dotes Esquiva, Resistencia[A], Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Defensa con dos armas, Combate con dos armas[A], Rastrear[A], Rastreo urbano
Habilidades Engañar +3, Trepar +5, Diplomacia +3, Disfrazarse +3, Reunir información +4, Trato con animales +8, Curar +2, Esconderse +8, Intimidar +4, Saltar +5, Saber (local) +4, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +8, Abrir cerraduras +4, Buscar +3, Averiguar intenciones +3, Avistar +5, Uso de cuerdas +6
Posesiones *armadura de cuero tachonado +2, látigo flamígero +1*, maza ligera de gran calidad, ballesta pesada con 20 virotes

Organizaciones

De las tres categorías principales de colectivos urbanos a los que pueden pertenecer los PJs, las organizaciones son la más variada. Las clases nobles están limitadas por el linaje y la naturaleza y los gremios están limitados por el tipo de mercancías y servicios que ofrecen a la comunidad. Las organizaciones, por su parte, pueden surgir de, centrarse en y trabajar orientadas hacia innumerables temas. Pueden existir y trabajar públicamente o pueden trabajar en secreto, convirtiendo su propia existencia en un rumor fuera de sus filas. Las organizaciones juegan un papel fundamental en una campaña de fantasía urbana, desde los cultos demoníacos que amenazan con destruir a la ciudad desde su interior, hasta la compañía de aventureros cuyas heroicas hazañas se han convertido en una auténtica leyenda. Pertenecer a una organización puede no suponer el prestigio que sí da el conseguir el mecenazgo de una casa noble ni los beneficios económicos de la pertenencia a un gremio poderoso, pero puede dar un sentido mucho mayor de pertenencia y compromiso que cualquiera de las otras dos formas.

Miembros de una organización

Las formas de unirse a una organización cubren todas las posibilidades. En algunos casos es más fácil que unirse a un gremio y otras son más difíciles de encontrar (no hablemos ya de unirse) que la más exclusiva casa noble. Por su enfoque relativamente limitado el abanico de organizaciones es amplio, e igualmente amplio es el abanico de las expectativas y requisitos de sus miembros.

Cómo unirse a una organización

Hablando en términos generales unirse a una organización es la parte más dura de ser un miembro. A diferencia de los gremios que tienden a mantener perfiles muy altos, la mayoría de las organizaciones operan discretamente o en un completo secreto. Para muchos futuros miembros, llamar la atención de una organización es mucho más importante que solicitar activamente el ingreso. Algunas organizaciones captan nuevos miembros a través de una invitación. La forma en la que una organización dada capta o solicita nuevos miembros depende de su naturaleza específica. Un comité de acción política con cuarteles generales en la calle principal probablemente captará a sus nuevos miembros por la calle, mientras que una sociedad secreta decidida a acabar con el gobierno actual estaría en serios problemas si cualquier extraño pudieran acercarse a ella solicitando el ingreso.

Como norma general, encontrar un punto de contacto para una determinada organización exige una prueba base a CD 15 de reunir información o Saber (local). Esta prueba se modifica en razón de la naturaleza de la organización: una organización abierta, como un grupo de acción política, puede exigir la CD 15 base pero una sociedad secreta, como un grupo de revolucionarios, exigiría superar una prueba a CD 25. Algunas organizaciones están tan bien ocultas que el buscador deberá descifrar pistas a través de la investigación y la aventura antes de intentar la prueba (CD 30). Como sucedía con los gremios, superar una prueba revela información adicional sobre la organización como los requisitos de entrada, procedimientos de funcionamiento, etc.

La mayoría de las organizaciones no tienen los requisitos de clase o habilidad estandarizados de los gremios. Los requisitos de ingreso en una organización dependen de la naturaleza de su

trabajo. Algunas sólo exigen un juramento de lealtad o rellenar un formulario, y otras exigirán una prueba de auténtica lealtad y sacrificio, a menudo en forma de sangre (propia o de otro), dinero u objetos mágicos. Algunas organizaciones no exigen nada de los nuevos miembros, dejando que sea el tiempo el que determine cómo es de valioso un individuo.

Aunque las organizaciones no suelen obtener el grueso de su capital de las tarifas y cuotas de sus miembros, algunas piden dinero, por adelantado o sobre una base regular. Por regla general, si una organización exige una cuota de ingreso de más de 25 po a los nuevos miembros, no exigirá después ninguna cuota regular (aunque las circunstancias puedan exigir contribuciones económicas). Si la organización no exige ninguna cuota de ingreso pero quiere reunir ingresos de sus miembros a partir de una base mensual (algo bastante infrecuente), esas cuotas no suelen superar los 5 po por nivel.

VENTAJAS DE LOS MIEMBROS

Aunque cada organización es única, la mayoría de un determinado tipo tiene un grupo estándar de ventajas para sus miembros. Como ocurría con los gremios, estas ventajas varían, pero la información que sigue sirve como referencia.

La mayoría de las organizaciones de tamaño medio tienen casas capitulares que incluyen barracones, establos y una cocina, garantizando a sus miembros comida y un lugar seguro para dormir cuando lo necesiten. Si una organización no tiene casa capitular, se espera que los miembros alojen a los compañeros que lo necesiten, ya sea pagando una habitación en la posada local u ofreciéndoles sus propias habitaciones. No suelen exigir hacerlo más de dos noches por mes.

Las organizaciones no son nada si no están activas. La mayoría tienen tareas que cumplir, y para hacerlo confían en sus miembros. Si una organización pide a un miembro que realice una tarea o que emprenda una misión, suele subvencionar por completo el esfuerzo, dándole el equipo y las dietas que sus líderes consideren suficientes para la tarea. El valor total de esta ayuda nunca supera la cantidad que posee normalmente un PNJ de nivel 6 (GDM, 127) o un PNJ de un nivel por debajo del nivel de los PJs, lo que sea más bajo. La mayoría de las organizaciones esperan que sus miembros devuelvan el equipo al concluir la misión.

Los compañeros de una determinada organización prestan ayuda a los demás. La actitud inicial de un compañero es un grado más solícita de lo normal. Adicionalmente, un personaje obtiene un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información hechas al tratar con un compañero de la organización.

Todos los miembros obtienen un contacto específico con su organización en cuanto se unen a ella. Además, obtener nuevos contactos dentro de su organización es más sencillo que buscar contactos en otros círculos sociales. Si un nuevo contacto potencial pertenece a la organización del personaje su actitud sólo tiene que ser amistosa, y no solícita. Además, un PJ que pertenezca a una organización puede mantener un contacto extra (por un total de su bonificador de Ca +1 y no su bonificador de Ca), siempre que el contacto extra sea también un compañero de la organización.

Los miembros especialmente activos pueden obtener ventajas adicionales, según el tipo de organización. Como sucedía con los gremios, estas ventajas exigen que el PJ posea la dote Favorito (página 61).

DESVENTAJAS DE LOS MIEMBROS

La principal desventaja de la mayoría de organizaciones es que exigen una notable inversión de tiempo y energías por parte de sus miembros. A diferencia de los gremios, que no suelen preocuparse mucho por lo que hagan sus miembros siempre que cumplan con sus deberes de tiempo y no causen ningún problema, las organizaciones tienen un interés personal en las actividades de sus miembros.

Como los gremios, muchas organizaciones también tienen enemigos entre otras facciones de la ciudad, incluyendo gremios, casas y organizaciones rivales. La actitud inicial de cualquier rival de la organización del PJ será un paso más hostil de lo normal, siempre que el rival sepa de la afiliación del PJ.

Las organizaciones son menos públicas acerca de sus actividades que los gremios o casas y pocas quieren que sus secretos sean de saber general. Se espera que los miembros observen determinados códigos de conducta que varían de grupo a grupo pero que casi siempre implican mantener el silencio sobre las vidas y actividades de sus compañeros. Los que traicionan esos secretos son expulsados de la organización (o cosas peores). En algunos casos, no miembros selectos (por ejemplo compañeros muy cercanos a un miembro de confianza) pueden aprender las lealtades del miembro, pero este tipo de informalidad siempre exige una dispensa especial de un superior de la organización. Si uno de los compañeros del miembro no pudiera mantener la boca cerrada y surgiera algún tipo de problema, la responsabilidad sería exclusivamente del miembro.

Un individuo expulsado de una organización se enfrenta a distintas consecuencias, según la naturaleza de la expulsión y de la organización. Como mínimo, un ex-miembro pierde inmediatamente todas las ventajas tenidas como miembro de la organización y de la dote Favorito si corresponde. Si un individuo es expulsado por no servir a la organización como se esperaba, o debido a las acciones de un compañero, todas las actitudes de los miembros de la organización hacia él vuelven a ser normales. Si la expulsión se produjo por una traición, las actitudes de los miembros de la organización pasan a ser un grado más hostiles de lo normal. Algunas organizaciones, especialmente los grupos criminales y las sectas religiosas, imponen penas muy severas por la traición.

Casi siempre, la expulsión es permanente. Mientras que un gremio suele permitir a un ex-miembro comprar su reingreso repetidas veces (aunque sea a un precio cada vez más alto), las

organizaciones normalmente no readmitirían a un miembro expulsado por ningún precio.

TIPOS DE ORGANIZACIONES

Las casas suelen depender de una estructura social feudal y los gremios exigen una actividad económica. Sin embargo, las organizaciones aparecen en casi cualquier entorno urbano, sea cual sea su tamaño o atmósfera local. Suelen surgir a partir de un determinado acontecimiento, situación o causa que se reflejará en su nombre, comportamiento y creencias. Lo que sigue es una descripción amplia de los tipos generales de organizaciones más frecuentes en una campaña urbana de D&D.

Mientras que los posibles miembros de un gremio debían poseer al menos un nivel en una clase asociada o un mínimo de 4 rangos en una habilidad asociada, los requisitos de ingreso en una organización dependen más de la situación. Una organización que cataloga la identidad y actividades de las almas psiónicas de la ciudad, puede negarse a admitir a un personaje psiónico. Por otro lado puede considerar ese ingreso como una valiosa fuente de información o como un medio de "apagar el fuego con el fuego". El sentido común guiará cualquier decisión sobre qué personajes serán bien recibidos en una determinada organización. Como sucedía con los gremios, la entrada Deberes describe determinadas acciones o concesiones que se espera que cumplan todos los miembros y la entrada Ventajas de Favorito enumera las ventajas que obtiene un miembro al tener la dote Favorito para la organización en cuestión. Cada tipo de organización también incluye un ejemplo de contacto.

ORGANIZACIONES ARCANAS

La típica organización arcana se dedica a la adquisición de saber, y a menudo al estudio de un determinado fenómeno o grupo relacionado con él. Algunas se esfuerzan por conocer a criaturas de un determinado tipo u origen (por ejemplo infernales o aberraciones) y otras están entregadas a descubrir ritos mágicos o artefactos nuevos u olvidados desde hace tiempo. Los distintos miembros de un determinado gremio arcano (ver página 87) pueden pertenecer a distintas organizaciones arcanas, aunque pocos pretender ser miembros de más de una. Pasión, lealtad e interés por el tema central de la organización son los principales factores para ser aceptado. Un miembro no muy cualificado pero que tenga auténtica pasión por el tema podría ser más considerado que un miembro muy cualificado pero con poco interés por conseguir el objetivo del grupo.

Ejemplos: la Orden Arcana, el Círculo de los Ocho, los Magos rojos de Zhay.

Clases asociadas: adepto, archivero (*Heroes of Horror*) (*NdT: Oinédito en castellano*), bardo, experto, monje, hechicero, brujo arcano (*El arcano completo*), mago.

Habilidades asociadas: Descifrar escritura, Reunir información, Saber (cualquiera), Oficio (escribiente), Conocimiento de conjuros, Usar objeto mágico.

Deberes: se espera que los miembros busquen nueva información relativa al tema de su interés y que presenten esos datos a toda la organización. A veces se pide que persigan de forma activa un determinado fin, aunque pueden declinar la oferta si tienen buenas razones. Además, se espera que los miembros sean leales a la organización y objetivos en sus empresas. Revelar información confidencial a no miembros es causa de expulsión. Por último los miembros lanzadores de conjuros deben ofrecer copias de cualquier conjuro que la organización todavía no conozca y estar disponibles para lanzar distintos conjuros en nombre de la organización de vez en cuando (no más de dos veces por mes y la organización ofrece una compensación para todos los lanzamientos a la mitad de su tarifa habitual).

Ventajas de Favorito: los miembros pueden disponer de toda la información amasada por su organización. Un miembro puede elegir cualquier habilidad Saber asociada con su organización. Siempre que tanga acceso ilimitado a los registros de su organización recibirá un bonificador introspectivo +2 a las pruebas que utilicen esa habilidad de Saber y un bonificador introspectivo +1 a las pruebas de Saber de cualquier otro tipo.

Contacto de ejemplo: Divina Scuppernon (gnoma Brd 10). Divina está fascinada por la gente y objetos legendarios y lanzará gratuitamente *conocimiento de leyendas* si se le proporciona o paga por adelantado el componente material. Una vez por mes.

ORGANIZACIONES CRIMINALES

Las organizaciones criminales son uno de los grupos más comunes en la jungla urbana. Todos los grupos, desde la banda más modesta de cortabolsas hasta el sindicato del crimen más poderoso, son considerados como una organización de este tipo. Las organizaciones criminales entran en conflicto entre sí más a menudo que con cualquier otro grupo y en las ciudades más grandes la competencia entre estas organizaciones puede ser literalmente encarnizada. Todas las organizaciones criminales atraen a miembros cuyas habilidades mejor respondan a las necesidades de la organización. Una pandilla de traficantes de drogas puede sacar provecho de las habilidades de un bardo mientras que un culto de esclavistas buscaría a guerreros y exploradores.

Ejemplos: familias criminales, bandas concretas, matones a sueldo.

Clases asociadas: bárbaro, bardo, guerrero, combatiente, explorador, pícaro.

Habilidades asociadas: Tasación, Engañar, Inutilizar mecanismo, Disfrazarse, Escapismo, Falsificar, Reunir información, Esconderse, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras, Averiguar intenciones, Juego de manos, Piruetas.

Deberes: todos los miembros deben mantener en secreto la naturaleza, actividades e identidades de sus compañeros. Los que venden a los suyos serán expulsados como mínimo (lo más probable es que terminen hundidos en el puerto). Casi todos los miembros sirven como "empleados" en la jerarquía de la organización, no tienen ninguna influencia en su política, y deben aclarar cualquier actividad criminal relativamente importante con sus superiores. Los miembros deben pagar un 20% de las ganancias obtenidas en cualquier actividad criminal a sus superiores.

Ventajas de Favorito: la organización se encarga de pagar fianzas, costes legales y de tribunal y sobornos relacionados con el arresto o juicios de sus miembros más valiosos. Según cual sea su relación con los superiores de la organización, se espera que los miembros devuelvan entre un 10 y un 50% de todos los costes.

Contacto de ejemplo: "Alicia la Gata callejera" (humana Brd 1/Pcr 3). Alicia ayudará a un PJ a deshacerse de un cadáver o a borrar las huellas tras un incidente. Una vez cada 3 meses.

ORGANIZACIONES HEROICAS

Una organización heroica suele estar dedicada a una causa particular. Algunos ejemplos serían un cuerpo especial de veteranos que sirven a su rey en el exilio y una compañía de aventureros especializada en misiones de búsqueda y rescate. Algunas sólo se distinguen de los gremios de aventureros por su tamaño y selectividad. La mayoría de las organizaciones heroicas son relativamente pequeñas, especialmente las que se basan en una determinada ciudad e incluso las más grandes son más selectivas que la mayoría de los gremios. La habilidad o experiencia, por sí solas, pocas veces son causa de admisión. El combatiente más experto de la ciudad no será admitido si sus creencias y objetivos son contrarios a los de la organización.

La filosofía y la experiencia tienen un papel mucho más importante para decidir la aceptación de un nuevo miembro. Algunas organizaciones exigen muestras de experiencia (en términos de juego, un nivel de clase mínimo), que representan estándares especialmente altos o difíciles desafíos, mientras que otras buscan activamente miembros de muy distintos tipos que puedan cumplir con cualquier tarea concebible.

Ejemplos: compañías de aventureros específicas, grupos de vigilantes, las Alas de Libertad.

Clases asociadas: cualquiera.

Habilidades asociadas: Artesanía (cualquiera relevante), Diplomacia, Reunir información, Saber (arcano), Saber (dungeons), Oficio (cualquiera relevante), Conocimiento de conjuros, Avistar, Supervivencia, Uso de cuerdas.

Deberes: a diferencia de los gremios de aventureros, las organizaciones heroicas exigen a sus miembros prestar ayuda a otros en tiempos de necesidad. Si se hace una de estas llamadas y un miembro está a una distancia razonable, deberá hacer cualquier esfuerzo para llegar y prestar su ayuda. Además, todos los miembros deben donar un 20% del valor de todo el oro y objetos mágicos reunidos en misiones que les hayan sido asignadas o arregladas por la organización.

Ventajas de Favorito: por norma general, la mayoría de las organizaciones pagarán por lanzar *identificar* sobre objetos mágicos un número de veces igual al nivel del miembro cada mes. Dependiendo de las circunstancias (por ejemplo la disponibilidad de los lanzadores de conjuros) este número puede variar ligeramente.

Contacto de ejemplo: Baldric el Filo (humano Gue, 2 niveles menos que el PJ). Bladric acompañará al personaje como allegado en alguna aventura importante. Una vez por año, pero Baldric podría decidir (a voluntad del DM) ayudar en aventuras adicionales si el precio es adecuado.

ORGANIZACIONES POLÍTICAS

Las organizaciones políticas adoptan muchos rostros, según la naturaleza de los centros de poder en los que surjan. En los sistemas autocráticos, suelen funcionar a nivel de calle, reuniendo apoyo para el cambio movilizando a las bases, mientras que los gobiernos democráticos generan numerosos grupos independientes dedicados a distintas causas o misiones. Dados los estrechos vínculos entre Iglesia y Estado en muchas campañas fantásticas, los clérigos, paladines y monjes suponen la mayoría de los miembros de este tipo de organización.

Sea cual sea la influencia de la Iglesia, la mayoría de las organizaciones políticas también tienen algunos aristócratas entre sus filas.

Ejemplos: grupos de voluntarios, grupos de presión con intereses especiales, arrieros.

Clases asociadas: aristócrata, bardo, clérigo, experto, monje, paladín, mago.

Habilidades asociadas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Saber (historia), Saber (local), Saber (nobleza y realeza), Saber (religión), Interpretar, Oficio (arriero), Averiguar intenciones.

Deberes: las organizaciones políticas no sólo se definen por sus agendas o acciones, todos los miembros deben dedicar un número de horas mensuales de servicio igual a su nivel × 2. Los que no cumplen con esta cuota deben tener una buena razón para hacerlo y deben asegurarse de recuperar el tiempo perdido en cuanto puedan.

Ventajas de favorito: La organización mueve los hilos de la burocracia en nombre de los miembros favoritos, reduciendo en un 20% el coste de cualquier multa o impuesto del gobierno.

Contacto de ejemplo: Ser Rossart de Krae (elfo Ari 1/experto 6). Rossart proporcionará ayuda legal gratuita (y la representación ante los tribunales si es necesario) a un PJ o a uno de sus compañeros. Una vez por año.

ORGANIZACIONES RELIGIOSAS

Las organizaciones religiosas son más variadas que cualquier otro tipo de organización. Los miembros se unen por una determinada fe, y las posiciones superiores de autoridad e influencia están en manos de lanzadores de conjuros divinos. La mayoría de estas organizaciones están dedicadas al culto, ideales o hegemonía de su religión, pero algunas son auténticas organizaciones políticas con un trasfondo y agenda religiosos. Una organización religiosa puede dar sentido a la vida de los miembros especialmente devotos, un lugar donde por fin pueden llevar a la práctica sus ideales. Otros miembros (especialmente los más antiguos) pueden estar consumidos por su función, enfrentándose no sólo con otras confesiones sino también con quienes comparten su fe pero están fuera de su organización. Las organizaciones religiosas favorecen a los que tienen una convicción teológica clara, especialmente clérigos y paladines, pero aceptan a cualquiera que esté dispuesto a servir.

Ejemplos: sectas druídicas, órdenes de paladines, subsectas dentro de determinadas iglesias.

Clases asociadas: archivero (*Heroes of Horror*) (*NdT: inédito en castellano*), aristócrata, clérigo, druida, alma predilecta (*El completo divino*), monje, paladín, shugenja (*El completo divino*), chamán espiritual (*El competo divino*).

Habilidades asociadas: Engañar, Concentración, Descifrar escritura, Diplomacia, Saber (historia), Saber (naturaleza), Saber (nobleza y realeza), Saber (religión), Interpretar.

Deberes: la deidad o fe de la organización debe estar por delante de cualquier otra cosa en la vida del miembro y si la organización llama a sus miembros a la acción, deben responder. Si no lo hacen las consecuencias pueden ir desde una multa hasta la expulsión de la organización (o cosas peores, especialmente en cultos de deidades malignas).

Ventajas de Favorito: la organización reduce el coste del lanzamiento de conjuros de sus miembros en un 10%.

Contacto de ejemplo: prelado Dunsadine (humano Clr 7). Dunsadine lanzará un conjuro que conozca a un PJ o a uno de sus compañeros si se le pagan los componentes materiales. Una vez cada 2 meses.

ERUDITO URBANO (ERU)

"Una ciudad desprevenida lanza señales para que todo tipo de mal atraviese sus puertas abiertas. Yo soy la previsión de mi ciudad".

—— Freilya Ventormenta, vigilante negra de la Liga de los Ojos

La ciudad había resistido durante siglos, soportando ataques de todo tipo (desde incursiones de animales salvajes o turbulentas hordas de asaltantes hasta plagas de sabandijas monstruosas). Y, durante casi todo ese tiempo, una sociedad secreta la defendió contra todo tipo de amenaza: la Liga de los Ojos. Dedicada al estudio de las criaturas que rondan la selva urbana, la Liga de los Ojos se mantuvo siempre en secreto (a pesar de la larga historia de admiración del agradecido pueblo), instruyendo y empleando a un cuerpo de sabios agentes conocidos como eruditos urbanos. La Liga sería inútil a la ciudad si no fuera por estos pocos instruidos que dedican su tiempo a estudiar las amenazas tradicionales de la ciudad y vigilar la aparición de signos de una nueva agresión de cualquier origen. Su vigilancia y experiencia cambiaron el rumbo de una batalla más de una vez en el pasado y, sin duda, volverán a hacerlo en el futuro.

CONVERTIRSE EN ERUDITO URBANO

Un erudito urbano es un académico de corazón, con un voraz apetito de información. Aunque aquellos con una inclinación intelectual (especialmente bardos y magos) son los más adecuados para el papel, los eruditos urbanos también salen de las filas de clases muy dotadas de habilidades como exploradores y pícaros. Los expertos sedientos de saber también son una minoría importante. Para cumplir con los requisitos de habilidad Saber necesarios, el resto deben ser multiclase o esperar a hacerse con un nivel más alto para convertirse en eruditos urbanos.

TABLA 3–4: EL ERUDITO URBANO **DADO DE GOLPE: D6**

Nivel	Ataque Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+0	+2	+2	Saber urbano (fuerzas)	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
2.º	+1	+0	+3	+3	Empatía urbana	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
3.º	+1	+1	+3	+3	Educación continuada +1	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
4.º	+2	+1	+4	+4	Saber urbano (debilidades)	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
5.º	+2	+1	+4	+4	Ojos de la ciudad (visión en la penumbra)	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
6.º	+3	+2	+5	+5	Educación continuada +2	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
7.º	+3	+2	+5	+5	Saber urbano (métodos)	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
8.º	+4	+2	+6	+6	Ojos de la ciudad (traspasar engaño)	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
9.º	+4	+3	+6	+6	Educación continuada +3	+1 nivel de la clase de lanzamiento de conjuros arcanos existente
10.º	+5	+3	+7	+7	Saber urbano (auténtica naturaleza)	

Habilidades de clase (6 + modif. de Inteligencia por nivel): Equilibrio, Engañar, Trepar, Concentración, Descifrar escritura, Diplomacia, Reunir información, Esconderse, Saber (todas las habilidades de forma individual), Escuchar, Moverse sigilosamente, Oficio, Buscar, Averiguar intenciones, Hablar un idioma, Conocimiento de conjuros, Avistar, Piruetas, Usar objeto mágico.

Prerrequisitos

Habilidades: 8 rangos en cualquiera de las siguientes y 2 rangos en cada una de las otras dos: Saber (dungeons), Saber (local), Saber (naturaleza).
Dotes: Favorito (Liga de los Ojos o una organización similar).
Especial: aptitud de clase conocimiento de bardo (a voluntad del DM puede sustituirse con Saber (historia) 2 rangos).
Especial: Debe ser un miembro destacado de la Liga de los Ojos o de una organización similar.

RASGOS DE CLASE

Un erudito urbano obtiene aptitudes derivadas de un saber en continuo crecimiento del entorno urbano y de sus amenazas tradicionales. A niveles más altos, se adapta de forma casi mística a su entorno, lo que le permite percibir la auténtica naturaleza de los enemigos de la ciudad y obtener el poder para acabar con ellos.

Competencia con armas y armaduras: no ganas ninguna competencia con armas o armaduras. Puedes lanzar conjuros arcanos al vestir armadura ligera sin caer en el fallo habitual de conjuro, siempre que seas competente con armadura ligera. Sin embargo, como cualquier otro lanzador de conjuros arcano, un erudito urbano que vista armadura media o pesada o que utilice un escudo tendrá la habitual probabilidad de fallo de conjuro arcano si el conjuro en cuestión tiene un componente somático.

Freilya Vientormenta, erudita urbana

Lanzamiento de conjuros: a cada nivel obtienes nuevos conjuros diarios (y conjuros conocidos si procede) y un aumento en el nivel de lanzador como si hubieras obtenido un nivel en luna clase de lanzamiento de conjuros arcanos a la que pertenecieses antes de sumar el nivel de clase de prestigio. Sin embargo, no obtienes ninguna otra ventaja que obtuviese un miembro de esa clase. Si tuvieras más de una clase de lanzador de conjuros arcano antes de convertirte en erudito urbano, debes decidir qué clase sumarás a cada nivel con el fin de determinar los conjuros diarios, nivel de lanzador y conjuros conocidos. Si no tuvieras niveles en una clase de lanzador de conjuros arcano antes de adquirir el nivel de clase de prestigio, este rasgo de clase no otorga ninguna ventaja.

Saber urbano: un erudito urbano es un experto en la comunidad local. Si hace tiempo se vio algo extraño, lo más probable es que hayas oído hablar de ello o que tuvieras contacto directo. Puedes aprovechar esta familiaridad para obtener determinadas ventajas contra los siguientes tipos de criaturas: aberraciones, animales, humanoides, humanoides monstruosos, cienos y sabandijas (los tipos de criatura más frecuentes en un entorno urbano). El DM puede modificar esta lista si es necesario, sustituyendo un tipo de criatura de las indicadas con otro más apropiado a la campaña, o añadiendo nuevos tipos. Las ventajas conferidas se detallan en las siguientes descripciones. A medida que aumente tu experiencia, obtendrás nuevos usos para tu creciente saber urbano.

Utilizar esta aptitud exige superar una prueba de Saber a CD 15 (ver la habilidad Saber, MJ 78), como una acción de movimiento. Para sacar partido a este saber debes estar dentro de un radio de 60' del objetivo y ser consciente de su presencia, aunque no necesitar tenerlo en tu línea de visión. Puedes elegir 10 ó 20 en esta prueba y no puede repetirse. Cada éxito puede afectar a un solo objetivo o a todas las criaturas del mismo tipo, según cuáles sean las circunstancias. Tus aliados también pueden beneficiarse de tu saber, siempre que puedas comunicarte con ellos cuando estás utilizando esta aptitud. Cada una de las cuatro variantes de saber urbano puede utilizarse una sola vez contra un determinado objetivo o grupo de criaturas similares.

Fuerzas: Un erudito urbano comienza estudiando el poder de los seres que tuvieron algún impacto sobre la ciudad en el pasado. Superando una prueba de Saber conoces las capacidades generales de combate del objetivo. Contra humanoides, esta prueba ofrece saber sobre el ataque base del objetivo, CA y dotes relativas al combate (el DM es el

Ilustración de H. Lyon

que se encarga de decidir qué constituye una dote relativa al combate. La lista de dotes extras de guerrero es un buen punto de partida). Contra no humanoides, esta prueba da saber sobre toda la información indicada arriba más ataques u opciones especiales que el DM debería resumir. Recuerda que el *jugador* del erudito urbano se beneficia de este saber de las formas indicadas, pero obviamente el *personaje* no puede comunicar los datos a sus aliados textualmente. El jugador debe interpretar cualquier información que quiera que su personaje transmita en el juego.

Debilidades: a nivel 4 puedes aprovechar tu saber urbano para conocer los puntos débiles de un enemigo en el combate. Contra humanoides, superando una prueba de Saber conocerás los dados de golpe del objetivo, reducción de daño (incluyendo los medios para superarlo, si los hay), y tiros de salvación. Contra no humanoides, recibirás toda la información de arriba junto con cualquier debilidad especial que pueda tener el enemigo. Como siempre, el jugador debe interpretar cualquier información que quiera que su personaje transmita dentro del juego.

Métodos: al llegar a nivel 7, el conocimiento de los métodos de tus enemigos ayuda directamente a mejorar la eficacia de tus ataques. Superando una prueba de Saber, garantizas a ti y a tus aliados un bonificador +1d6 a las tiradas de daño por arma contra el objetivo durante 1 minuto. Si superas la prueba por 10 o más este bonificador aumenta a +2d6. Si superas la prueba por 20 o más, este bonificador aumenta a +3d6.

Auténtica naturaleza: la culminación de los estudios de un erudito urbano es la aptitud para llegar a la auténtica naturaleza de la criatura. Al llegar a nivel 10, superando una prueba de Saber garantizas a ti y tus aliados dentro de 60' una barrera mística que actúa a todos los respectos (incluyendo la duración) como un conjuro de *protección contra el caos/mal/bien/ley*, garantizando un bonificador de desvío +2 a la CA y un bonificador de resistencia +2 a las salvaciones contra sus aptitudes. Esta protección funciona sea cual sea el alineamiento auténtico de la criatura (incluso neutral), pero sus efectos no apilan sus efectos a los conjuros de *protección* o *círculo mágico*. Tu nivel de lanzador para esta aptitud es igual a tu nivel de erudito urbano. Si superas la prueba por 10 o más, los bonificadores a la CA y salvaciones aumentan a +3. Si superas la prueba por 20 o más, los bonificadores aumentan a +4.

Empatía urbana (Ex): Puedes utilizar tu saber para mejorar la actitud de las criaturas con las que te encuentres en entornos urbanos. Esta aptitud sólo se aplica a animales, humanoides y humanoides monstruosos (los cienos y sabandijas no suelen tener inteligencia). A voluntad del DM esta aptitud podría funcionar también con determinadas aberraciones, aunque la mayoría son demasiado violentos e impredecibles para estas tácticas.

Puedes elegir sustituir la prueba de Saber adecuada (local para humanoides o naturaleza para animales y humanoides monstruosos) en lugar de una prueba de Diplomacia para influir en las actitudes iniciales de con quien te encuentres en la ciudad. Si el DM decide permitir el uso de esta aptitud con aberraciones utilizarías una prueba de Saber (dungeons). Si lo prefieres puedes seguir utilizando las habituales pruebas de Diplomacia con humanoides y humanoides monstruosos. Contra animales, esta aptitud funciona como el rasgo de clase empatía animal del druida (MJ 35), añadiendo tu nivel de erudito urbano a la prueba, o puedes intentar una prueba de Saber (naturaleza) si es más probable que ofrezca mejores resultados.

Educación continuada (Ex): a nivel 3 obtienes un bonificador introspectivo +1 a las pruebas de Saber (dungeons), Saber (local) y Saber (naturaleza). Obtienes un bonificador similar a todas las pruebas de Conocimiento de bardo. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 6 y a +3 a nivel 9.

Ojos de la ciudad (Ex): cuando alcanzas el 5.º nivel tu visión supera con creces a la de cualquier otro humano que habite en ciudad. Obtienes visión en penumbra que te permite ver con claridad a doble distancia que un humano a la luz de las estrellas, a la luz de la luna, de las antorchas y otras condiciones sombrías. Si ya tienes visión en penumbra mejora tu aptitud, pudiendo ver tres veces más lejos que un humano normal en condiciones de iluminación sombría.

Traspasar engaño: al llegar a nivel 8 tu intuición te permite saber cuál debería ser el aspecto de la ciudad. Al estar en un entorno urbano puedes intentar ver a través del engaño de cualquier objeto o criatura que pueda estar disfrazando su apariencia real. Haz una prueba de Saber (arcano) a CD 20. Si superas la prueba sabes si el personaje ha camuflado o no su auténtica apariencia. Si superas la prueba por 10 o más, sabes qué medios ha utilizado para alterar su apariencia (utilizando la habilidad Disfrazarse, aptitudes mágicas o naturales de cambio de forma, etc.). Si el engaño es mágico puedes intentar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20 + nivel del conjuro) para averiguar el conjuro utilizado.

CÓMO JUGAR CON UN ERUDITO URBANO

Aunque puedes llevar con gran orgullo tu papel como defensor de la ciudad, no te haces ninguna ilusión sobre tus capacidades en el combate cuerpo a cuerpo. Tu trabajo es mejor ayudando y guiando las espadas de otros, que intentando blandir la tuya. No eres el típico académico polvoriento, pero sabes que tu mejor herramienta es tu cerebro, no tus músculos.

Trabajaste muy duro para ser admitido en la distinguida Liga de los Ojos, así que te resistes a hacer cualquier cosa que pudiera violar la confianza de la organización. Tal vez disfrutes la gloria ocasional que proporciona ayudar a la guaria a combatir una nueva amenaza, pero saber que has cumplido con tu deber es mucho más importante que toda la fama del mundo.

Combate

En combate te dedicas, fundamentalmente, a apoyar a tus compañeros de grupo y no te lanzas a heroicidades en primera línea. Si eras un bardo antes de convertirte en erudito urbano, tu aptitud para ayudar a tus compatriotas es especialmente poderosa. Quédate atrás con los lanzadores de conjuros, si esa es la estrategia del grupo, y utiliza tus habilidades, aptitudes y conjuros (si tienes alguno) para potenciar a tus aliados y debilitar las defensas de sus enemigos. Si comenzaste tu carrera como explorador o pícaros, puedes jugar un papel más directo en el combate, pero prepara antes a tus aliados.

Avance

Sólo una clase muy determinada de individuos consigue entrar en las filas de los eruditos urbanos. Es muy difícil conseguir una invitación para sumarse a ellos, y aún es más difícil unirse a la Liga de los Ojos. Eres ante todo un académico pero debes estar dispuesto a exponerte directamente al peligro. Incluso los miembros más apasionados y patrióticos de la Liga se lo piensan dos veces antes de adoptar esta clase.

Cuando hayas iniciado la ruta del erudito, deberías seguir dedicando una buena parte de tus puntos de habilidad a habilidades de Saber. Tu aprendizaje es tu principal ventaja (incluso en el combate) y el único modo de avanzar dentro de tu organización. Si también eres un lanzador de conjuros, plantéate el adquirir nuevos conjuros de adivinación para ayudarte a ti y a tus compañeros a conseguir vuestros objetivos y conjuros de apoyo al grupo para complementar tus aptitudes de clase.

Recursos

Aunque la Liga de los Ojos está lejos de ser rica, puede prestar algo de ayuda y recursos. Como ya eres favorito dentro de tu organización puedes pedir la ayuda de muchos contactos si fuera necesario. Además, tu organización subvenciona por completo cualquier misión que te asigne. Esta financiación suele incluir un estipendio en metálico para comida y otros gastos.

LOS ERUDITOS URBANOS EN EL MUNDO

"Si de verdad desean ayudar a la ciudad, me pregunto por qué tienen que mantenerse en secreto, ¿tú no?"

—— Lord Beaumond Richhierre,
magistrado de segundo grado

Integrar a eruditos urbanos en una campaña urbana es extremadamente sencillo. Incluso en una partida que no tenga Liga de los Ojos, la clase podría representar a una confederación similar dedicada a proteger a la ciudad. Aunque en una campaña no haya ninguna organización para apoyarlos, los eruditos urbanos (con algunos ajustes) seguirán funcionando admirablemente como clase de prestigio autónoma.

Organización

Los eruditos urbanos pertenecen a la Liga de los Ojos (o a una organización similar) y desempeñan un papel especial dentro de sus filas. Desde sus orígenes, la Liga ha utilizado una jerarquía interna basada en el título y el color. Un miembro que acabe de unirse a la Liga es conocido como vigía. Son los miembros más numerosos de la organización, normalmente expertos de nivel medio o miembros de bajo nivel de clases de aventureros (normalmente bardos y magos). Cuando un miembro de la Liga ha obtenido suficientes habilidades para estar capacitado para la clase de prestigio de erudito urbano, su título pasa a ser el de testigo, adopte la clase o no. Los testigos son algunos de los miembros más educados de la Liga y sólo los miembros de ese rango pueden entrenar a otros. El título más alto dentro de la Liga es el de monitor, que se otorga únicamente a los miembros más influyentes e instruidos de la organización.

Un testigo que se una a las filas de los eruditos urbanos adquiere el título de vigilante. Un vigilante que es ascendido después a monitor (o, en casos excepcionales, un monitor que se convierte en vigilante al avanzar en su carrera) puede añadir el nuevo título al suyo como título honorífico, convirtiéndose en "monitor vigilante".

El color, el segundo indicador de estatus dentro de la organización, juega un papel parecido para diferenciar a los miembros. Los colores oficiales de la Liga son los mismos que los de la bandera de la ciudad que protege la Liga: por ejemplo bermellón, esmeralda y negro. Dentro de la liga, cada color corresponde a un área distinta de experiencia o centro de atención del miembro en cuestión: bermellón para humanoides y humanoides monstruosos, esmeralda para animales y sabandijas y negro para aberraciones y cienos. Los miembros eligen el color que les sea más apropiado, creando títulos como "testigo esmeralda" y "vigilante negro". Los monitores vigilantes, sin embargo, están por encima de tales distinciones.

Reacciones de los PNJs

La mayoría de los habitantes de la ciudad en la que habita un erudito urbano reaccionan bien hacia él (si saben de su afiliación), partiendo de una actitud amistosa. Los rivales y quienes hayan tenido un enfrentamiento con la Liga empiezan con una actitud malintencionada. Todos los demás tienen una actitud indiferente.

A pesar de estas pautas generales, pocos individuos tienen la oportunidad de reaccionar ante un erudito urbano PJ reconociéndolo específicamente como miembro de esa clase porque la Liga procura no llamar la atención pública. Aun así, los rumores no tardan en esparcirse y un erudito que haya servido regularmente con otros defensores de la ciudad pronto desarrollará una buena reputación.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ERUDITOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) o Saber (historia) o Saber (local) pueden investigar la Liga de los Ojos y a sus

eruditos urbanos para averiguar más cosas sobre ellos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

CD 10: durante años han corrido rumores sobre una sociedad secreta llamada la Liga de los Ojos.

CD 15: la Liga se dedica a proteger la ciudad y a su población. En su trabajo se vale de la ayuda de un tipo especialmente entrenado de académicos conocidos como eruditos urbanos.

CD 20: los eruditos urbanos son muy diestros y sabios, y están entrenados para contrarrestar las amenazas tradicionales de la ciudad. Pueden convertir un tosco grupo de combatientes no entrenados en una máquina elite de combate ofreciéndoles información y tácticas para vencer a determinados oponentes.

LOS ERUDITOS URBANOS EN TUS PARTIDAS

Es fácil integrar en una campaña a la Liga y sus eruditos si los PJs nunca habían estado antes en esa ciudad. Si el grupo procede de esa región, la naturaleza secreta de la Liga es una excusa idónea para la falta de conocimiento. Otra razón por la que los PJs pueden no haber encontrado antes eruditos urbanos es que la ciudad no se haya enfrentado a amenazas de gran escala del tipo en el que se especializa la Liga.

Los jugadores que disfrutan jugando con personajes basados en habilidades o saber serán los que con mayor probabilidad elegirán al erudito urbano, y, junto a ellos, los que valoren la devoción de la clase a una sola causa. La mayoría de las aptitudes de clase del erudito funcionan en cualquier entorno, por lo que los jugadores no deberán preocuparse si la campaña aleja a sus personajes de su base natal.

Adaptación

Para integrar al erudito urbano en una campaña basta con ajustar su tono y estilo. En lugar de asociarla con la Liga de los Ojos, la clase podría ser parte de una sombría organización de gobierno o una extensión de la milicia de la ciudad. La clase de prestigio encaja en cualquier escenario que incluya ciudades.

Encuentro de ejemplo

Los eruditos urbanos dedican gran parte de su tiempo a la investigación y al estudio privado, por lo que lo más probable es que los PJs se encuentren con ellos en una patrulla o acompañando a un grupo de soldados que se esté encargando de hacer frente a una amenaza activa. Tal vez los PJs se hayan enterado de la existencia de la misma criatura o complot que esté persiguiendo el erudito. Otra opción sería que se encontrasen con él por primera vez en un contexto independiente, sin advertir con quién o con qué tiene relación el PNJ.

NE 11: Freilya Vientormenta es una de las vigilantes más entregadas de la Liga de los Ojos. Tras un encuentro especialmente horrible con una aberración en su juventud, dedicó su vida a librar su hogar de todas las cosas viles y depredadoras. Hace poco encontró el rastro de una criatura no natural valiéndose de las cloacas para moverse por la ciudad y dar caza a su presa. Cuando los PJs se encuentran con Freilya está deslizándose furtivamente por las entradas de las cloacas del barrio pobre. Está amenazada o ha sido atacada, intenta huir y volver con los miembros de la Guardia.

FREILYA VIENTORMENTA **VD 11**
Semielfa Brd 5/Eru 6
Humanoide mediano (elfo) LN
Inic +2
Sentidos Escuchar +8, Avistar +12, visión en penumbra
Idiomas común, dracónico, élfico, orco

CA 19, toque 14, desprevenido 17; esquiva (+2 Des, +5 armadura, +2 desvío)
pg 41 (11 DG)
Inmune sueño
Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +10 (+2 contra encantamientos)

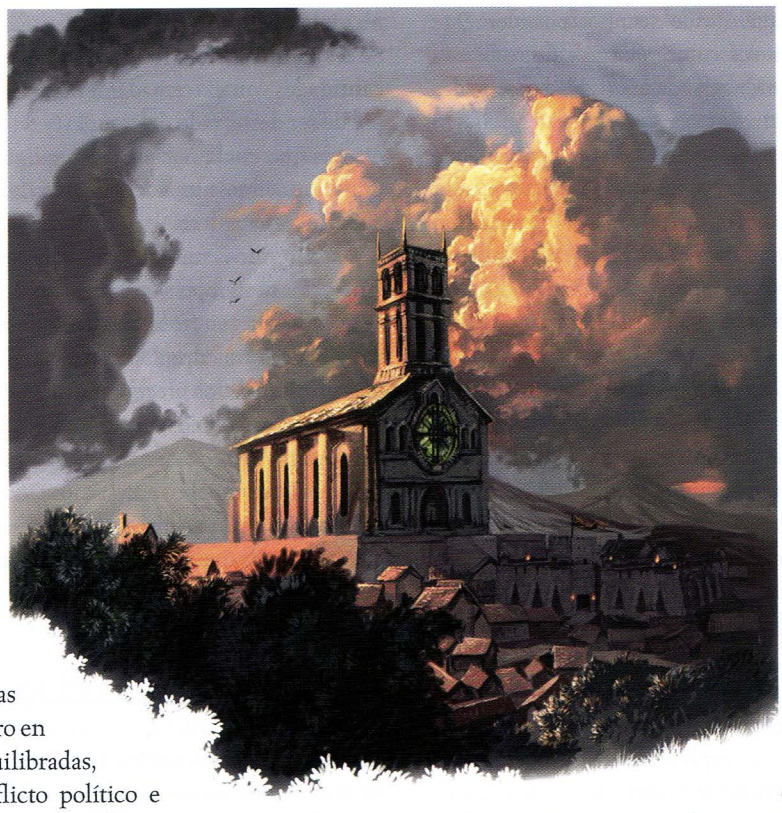
Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada corta +1* +9/+4 (1d6+1/19–20)
A distancia ballesta ligera +8 (1d8/19–20)
Atq base +6; **Prs** +6
Opciones de ataque música de bardo 5/día (*sugestión,* inspirar gran aptitud, infundir valor +1, fascinar 2 objetivos, contraoda), saber urbano (fuerzas, debilidades)
Acciones especiales conocimiento de bardo +7, empatía urbana
Conjuros de bardo conocidos (NL 10):
4.º (1/día) *puerta dimensional, inmovilizar monstruo* (CD 17), *conocimiento de leyendas*
3.º (4/día) *hechizar monstruo* (CD 16), *disipar magia, ver lo invisible, hablar con los animales*
2.º (4/día) *alterar el propio aspecto, gracia felina, curar heridas moderadas, invisibilidad*
1.º (4/día) *comprensión idiomática, disfrazarse, terribles carcajadas de Tasha* (CD 14), *sirviente invisible*
0 (3/día) *atontar* (CD 13), *detectar magia, conocer la dirección, luz, mano de mago, leer magia*

Características Fue 10, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 12, Car 16
CE puede advertir puertas secretas u ocultas
Dotes Esquiva, Favorito*, Gran fortaleza, Sutileza con las armas
*Nueva dote descrita en la página 61
Habilidades Equilibrio +5, Engañar +7, Trepar +4, Descifrar escritura +6, Diplomacia +11, (+13 en la organización) Inutilizar mecanismo +6, Escapismo +5, Reunir información +11 (+13 en su organización), Esconderse +7, Saltar +4, Saber (arcano) +7, Saber (dungeons) +14, Saber (local) +10, Saber (naturaleza) +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +7, Abrir cerraduras +6, Interpretar +11 (oratoria), Oficio (escribiente) +8, Buscar +6, Averiguar intenciones +5, Conocimiento de conjuros +6, Avistar +12, Piruetas +10
Posesiones *armadura de cuero tachonado +2, espada corta +1,* ballesta ligera con 20 virotes, *guanteletes de fuerza de ogro, anillo de protección +2, cuerda de escalada*

Iglesias

Aunque muchos gobernantes y políticos desearían que fuese de otra forma, el gobierno no suele ser la fuerza social más poderosa de la ciudad. La religión mueve y guía a la gente con mayor fuerza y eficacia que cualquier ley porque a los ojos del creyente ningún monarca ni gobernante ni magistrado está por encima de los dioses.

Las Iglesias ejercen una gran cantidad de poder en muchas ciudades, aunque su eficacia depende de la propia Iglesia y del gobierno que la gobierna ostensiblemente. Un gobierno fuerte o despótico puede mantener las Iglesias locales pequeñas y débiles. De igual forma, algunas Iglesias no están inclinadas a interferir en las cuestiones políticas. Por otro lado, algunas Iglesias dominan al gobierno, abiertamente en una cultura teocrática o manipulándolo entre bastidores. La mayoría de las ciudades han sabido encontrar una posición intermedia, con el gobierno ocupándose de los asuntos legales y las Iglesias liderando a la comunidad en las cuestiones sociales, pero en las ciudades menos equilibradas, puede surgir un conflicto político e incluso físico entre Iglesia y Estado.



Incluso los nobles más elevados deben inclinarse ante la fuerza de una iglesia unida

En este contexto, el término "Iglesia" no se refiere al edificio concreto de culto ni a una estructura similar. Ese lugar es, en términos D&D, un templo, una catedral o un santuario, dependiendo del tamaño y del tipo de construcción. Una Iglesia es una institución religiosa, un cuerpo sociopolítico por derecho propio. Por ejemplo, la Iglesia de Pelor en una determinada ciudad probablemente abarcará a todos los templos y sacerdotes locales de Pelor.

CÓMO UNIRSE A UNA IGLESIA

Ser miembro de una Iglesia tiene dos significados muy distintos. La mayoría de las personas que deciden rendir culto junto con otras personas en un templo o santuario, podrían ser consideradas miembros de su Iglesia. Sin embargo, y por razones de claridad, nos referiremos a ellos como congregados. Este estatus garantiza a un devoto varios conocidos y un grupo de apoyo social al que acudir en tiempos de necesidad, convirtiéndose en parte de una comunidad religiosa. Los congregados tienen que cumplir pocos deberes por su Iglesia que vayan más allá del respeto a los principios de su religión. Se les anima a donar al menos una pequeña cantidad de dinero al grupo o dedicar unas pocas horas semanales a servir al templo. Las cantidades concretas de dinero y tiempo dependen del tamaño de la Iglesia a la que pertenezca el templo.

A un nivel más profundo, uno puede convertirse en miembro formal de una Iglesia, uniéndose a la institución. La mayoría de los sacerdotes de un determinado dios son parte de la Iglesia de ese dios, pero el personal de la Iglesia no sólo incluye sacerdotes. Los guardias del templo y los combatientes sagrados, investigadores, bibliotecarios, frailes e incluso los jardineros del templo pueden ser miembros oficiales de una Iglesia. Esos individuos obtienen muchos más beneficios y un estatus mucho más alto que los laicos pero también deben cumplir con muchos más deberes en nombre de su dios y de la jerarquía eclesiástica.

Si bien es bastante sencillo convertirse en congregado de una Iglesia, alzarse como miembro formal es mucho más duro. Hay que ser un sacerdote reconocido del dios de la Iglesia (una tarea que implica más que poseer los niveles de clérigo o de una clase similar) o emplearse directamente con la Iglesia. El proceso es parecido al de acercamiento a un gremio. Para encontrar las oficinas o el templo de un miembro de alto rango de una Iglesia pública hay que superar una prueba de Reunir información o Saber (local) a CD 10. Para dar con una secta secreta puede ser necesario una larga búsqueda de pistas seguida de una prueba de Saber (local) o Reunir información a CD 25, 30 o más.

Como con el resto de organizaciones, los que deseen convertirse en miembros de una Iglesia deben tener niveles de una clase adecuada o 4 rangos en una habilidad apropiada. En el caso de las Iglesias, las clases asociadas son siempre las mismas: clérigo, alma predilecta (*El arcano completo*) y paladín. Las habilidades asociadas a cada tipo de Iglesia están indicadas en las

Ilustración de B. Hagan

siguientes secciones. Un individuo que aspire a convertirse en miembro también debe ser un seguidor del dios de la Iglesia. En algunos casos, una Iglesia puede hacer una excepción a los requisitos indicados arriba si un individuo tiene otras aptitudes que le puedan ser útiles. La Iglesia de Boccob, por ejemplo, puede dejar que se una un poderoso hechicero por sus aptitudes mágicas. De igual forma, las Iglesias de dioses marciales, como Heironeous o Hextor, pueden aceptar a guerreros, filo aojadores y combatientes aunque no tengan las habilidades asociadas.

Un gran número de Iglesias exigen que todos sus miembros sigan las mismas restricciones de comportamiento que sus clérigos (en términos de juego: deben estar dentro del alineamiento de su deidad). Algunas Iglesias tienen restricciones adicionales, como un juramento de secreto (posiblemente reforzado a través de conjuros como *marca de justicia*), una ceremonia de iniciación, una búsqueda o actividad destinadas a probar su fe, etc.

No todos los que se unen a una Iglesia lo hacen por la misma razón. Algunos son auténticos creyentes que desean servir a su dios en todas las formas posibles. Otros ven a la Iglesia como una fuente de empleo, tienen suficiente fe pero actúan guiados por el dinero, no por la devoción. Otros lo ven como una vía rápida y sencilla de potenciar su carrera política.

VENTAJAS DE LOS MIEMBROS

Los congregados de una Iglesia obtienen un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información que impliquen a otros congregados y miembros de la misma Iglesia. Otros miembros de su propio templo (pero no de otros templos de la misma Iglesia) tienen una actitud inicial un grado más amistosa de lo normal (MJ, 72).

Los miembros de rango más alto de la Iglesia, como sacerdotes y otros empleados de la Iglesia, obtienen un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia y Reunir información que impliquen a otros miembros y congregados de la misma Iglesia y un bonificador +1 a las pruebas que impliquen a devotos del mismo dios que, por cualquier razón, no sean parte de la Iglesia local. Adicionalmente, siempre que mantengan esa buena posición dentro de la Iglesia, reciben un descuento del 5% en cualquier conjuro que contraten de otros miembros de la Iglesia (este descuento se aplica sólo al coste del lanzamiento. El personaje deberá dar todo el valor de los componentes materiales). Tras convertirse en un miembro formal de la Iglesia, un personaje obtiene un nuevo contacto.

Por último, los miembros (pero no los congregados) pueden adquirir la dote Favorito (ver página 61).

Recuerda que todas las ventajas de habilidad para los miembros de una Iglesia se apilan con cualquier ventaja que garantice el ser miembro de un gremio u organización religiosa. Lo mismo sucede con los distintos deberes (por lo que, seguramente, el personaje tendrá muy poco tiempo libre).

DESVENTAJAS DE LOS MIEMBROS

En el caso de los congregados, ser miembro de una Iglesia no exige más que una participación regular (o al menos ocasional) en los servicios y fiestas del templo y que el individuo no viole pública ni descaradamente los preceptos religiosos. Se les anima a contribuir con su tiempo o dinero, pero las cantidades son extremadamente modestas. Un congregante puede ser desterrado del templo (y de la Iglesia mayor) si viola en extremo cualquier precepto religioso, si se niega a donar una cantidad mínima de dinero o tiempo o si deja de acudir a los servicios.

Los auténticos miembros deben dedicar una cantidad sustancial de su tiempo a cumplir con deberes relacionados con la Iglesia y con su fe, lo que les suele dejar poco tiempo para nada más. Si no cumplen con estos deberes, o si se alejan lo más mínimo de los preceptos de su fe, pueden ser expulsados (o incluso ejecutados, en el caso de las Iglesias malignas o extremistas).

Además, en muchos escenarios D&D es común el conflicto religioso, y cualquier miembro o congregado de una Iglesia puede encontrarse a sí mismo como objetivo de los enemigos de su dios.

TIPOS DE IGLESIA

Si cabe, aún es más difícil dividir a las Iglesias en tipos funcionales que a las casas nobles. Los distintos templos (y la Iglesia en su conjunto) varían notablemente entre culturas y ciudades, por no hablar ya de deidades. La Iglesia de Pelor en Muronegro es diferente a la Iglesia de Pelor en Cuatro Vientos, por ejemplo, y las dos son marcadamente distintas a la Iglesia de Erythnul en cualquier ciudad.

Estas entradas clasifican a las Iglesias en términos muy amplios, dividiéndolas por tamaño global y nivel de importancia en una región dada. Las ventajas y requisitos son también

¿SACERDOTE O CLÉRIGO?

Hay que señalar que no todos los sacerdotes deben ser clérigos. Un sacerdote se define como alguien reconocido por una Iglesia o templo como líder religioso, alguien versado en saber religioso y capaz de guiar la oración y servicios de los fieles. Muchos sacerdotes son clérigos o almas predilectas, por supuesto. Pero otros son tan solo expertos u otras clases caracterizados por su devoción y por su saber sobre la fe. Esto es especialmente cierto en el *escenario de campaña* EBERRON, donde los clérigos son tan sólo una minoría de los sacerdotes activos, pero también es válido, en mayor o menor medida, para casi todos los demás escenarios.

muy amplios y recomendamos a los DM personalizar el material para sus propias campañas.

Los ejemplos dados incluyen Iglesias que suelen contarse en esa categoría, pero no siempre lo hacen. La Iglesia de Pelor domina es la dominante en muchas ciudades, pero no en todas, y puede tener una presencia muy limitada en otras zonas. La lista de habilidades asociadas pretende servir como pauta general, y debería ampliarse de acuerdo a las necesidades concretas. por ejemplo, la Iglesia de Ehlonna puede incluir Saber (naturaleza) y Supervivencia entre sus habilidades asociadas, la Iglesia de Wee Jas seguramente incluirá Saber (arcano) y la Iglesia de Yondalla puede incluir Hablar un idioma (mediano). Las entradas "Deberes" y "Ventajas de Favorito" también tienen un enfoque muy general, y deberían servir como punto de partida para su posterior desarrollo.

DOMINANTE

Una Iglesia dominante es una organización masiva y poderosa que puede rivalizar con el gobierno local en términos de autoridad (de hecho, en las teocracias la Iglesia dominante puede ejercer también el poder local). Reúne numerosos templos o santuarios, a menudo los más grandes y ricos de la zona. Una Iglesia dominante cuenta entre sus congregados con una considerable porción de la población total de la ciudad. Es raro que una ciudad posea más de una Iglesia dominante y pocas tienen más de tres o cuatro.

Una Iglesia dominante suele abarcar varios gremios y organizaciones religiosas, así como varias denominaciones (ver Secta). Tiene amplios recursos a su disposición y pude ser incluso más rica que la ciudad en la que reside. Invariablemente ejerce algún dominio sobre el gobierno local, teniendo muchos congregados en las altas esferas o que sirvan como consejeros de los gobernantes locales.

La mayoría de las Iglesias dominantes han traspasado los confines de una determinada comunidad. Algunas tienen catedrales en todas las ciudades importantes del mundo de la campaña y un solo centro de poder desde el que el sumo sacerdote, el arzobispo, el pontífice o el prelado emite dictados en nombre de su deidad.

Ejemplos: Iglesia de Pelor, Iglesia de Kord.

Habilidades asociadas: Diplomacia, Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), Saber (religión), Saber (los Planos), Conocimiento de conjuros.

Deberes: los congregados de una Iglesia dominante deben donar el 10% de sus ingresos u ofrecer 1 hora de trabajo semanal para ayudar al mantenimiento de los templos de la Iglesia y realizar obras de fe en la ciudad. No sorprende que la mayoría de la gente elija esta última opción. Los auténticos miembros de la Iglesia deben dedicar al menos 20 horas semanales a deberes religiosos y administrativos, que pueden ir desde conducir servicios religiosos hasta guardar la propiedad de la Iglesia o trabajar en su biblioteca. Superando una prueba de diplomacia a CD 25, un PJ puede hacer que el tiempo dedicado a las aventuras cuente como parte de este requisito, siempre que la aventura apoye la causa de la Iglesia o que el PJ esté dispuesto a ofrecer el 10% de los tesoros que encuentre a la Iglesia.

Ventajas de Favorito: un miembro de una Iglesia dominante obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar que impliquen a alguien del gobierno local, de organizaciones mercantiles como gremios o miembros de Iglesias menores de la ciudad. Además, un miembro tiene acceso a la biblioteca y archivos de la Iglesia. Puede elegir 20 sobre cualquier prueba de Saber (historia) o Saber (religión) después de haberse dedicado activamente a la investigación en la biblioteca de la Iglesia (leyendo libros y hablando con otros miembros), un proceso que lleva 1d4+1 días por cada prueba.

Contacto de ejemplo: arzobispo Calapri (Ext 12). Calapri sancionará oficialmente a un aventurero o búsqueda, permitiendo a los PJs cruzar libremente las fronteras en cualquier lugar donde la Iglesia sea dominante, y ampliando a esas áreas los bonificadores de Intimidar y Diplomacia basados en la Iglesia del PJ.

INDEPENDIENTE

Una Iglesia independiente es un templo o una asociación de templos que, por la falta de tamaño, riqueza o influencia política, constituye una entidad menos poderosa que la Iglesia dominante de la religión. Tal vez la deidad no tenga muchos devotos en la ciudad y sólo tenga un templo dedicado a su nombre (o, como mucho, un puñado de templos). La religión puede ser nueva en la ciudad y no ha tenido tiempo para expandirse o puede enfrentarse a la resistencia de las Iglesias ya afianzadas. Muy a menudo, una Iglesia independiente no ha logrado expandirse por la opresión ejercida por el gobierno local o por la Iglesia dominante y, en ocasiones, una Iglesia simplemente fracasa en su intento de atraer a la población o está en una región donde la Iglesia dominante controla a tanta población que las confesiones menores no pueden competir con ella.

Las Iglesias independientes incluyen gremios religiosos y distintas sectas, pero no con las mismas dimensiones que las dominantes. Los dioses oscuros y bien conocidos pero menos populares son el grueso de las confesiones independientes.

Ejemplos: Iglesia de San Cuthbert, Iglesia de Wee Jas.

Habilidades asociadas: Diplomacia, Saber (historia), Saber (local), Saber (religión), Saber (los Planos), Conocimiento de conjuros.

Deberes: los congregados de una Iglesia independiente deben dedicar hasta un 5% de sus ingresos como diezmo u ofrecerse como voluntarios 1 hora por semana. Los miembros formales de la Iglesia deben dedicar al menos 20 horas por semana a deberes religiosos o administrativos. Si supera una prueba de Diplomacia a CD 20, un PJ puede presentar el tiempo dedicado a las aventuras para cumplir con este requisito, siempre que la aventura contribuya específicamente a la causa de la Iglesia o que el PJ esté dispuesto a donar como diezmo el 10% de todos los tesoros que encuentre.

Ventajas de Favorito: los miembros de las iglesias independientes hacen un gran esfuerzo para ayudarse entre sí. El descuento por contratar a un compañero para que lance un conjuro o para que realice un servicio es del 10% y no del 5% estándar (los personajes que abusen de este privilegio, aprovechándose de él cuando no sea absolutamente necesario, podrían verse privados de él, a voluntad del DM).

Contacto de ejemplo: padre Leopoldo (clérigo 10). Leopoldo lanzará *expiación* sobre un PJ o sobre uno de sus compañeros. Sólo una vez, pero los PJs podrían convencerle a hacerlo de nuevo si la situación lo justifica.

SECTA

Una secta es una pequeña organización integrada por seguidores asociados con la misma fe. Las sectas son más pequeñas que las demás iglesias y tienen poco (o ningún) poder político o social. Generalmente las sectas están dedicadas a entidades oscuras, no populares e incluso ilegales. El ejemplo más común es una secta dedicada a una deidad maligna o a un archinfernal, pero también pueden dedicarse a dioses extranjeros e incluso a dioses de la bondad y de la luz en una cultura maligna. También son raros, pero no inauditos, los grupos de adoradores de la naturaleza en las grandes ciudades, grupos que, a menudo, son considerados como sectas. Es posible que las sectas no tengan auténticos templos sino pequeños santuarios o altares dentro de otras estructuras seculares.

Muchas sectas son organizaciones secretas y miran con recelo a cualquiera que pregunte por ellos.

Ejemplos: Secta de Asmodeo, Secta de Tharizdun, círculo druídico.

Habilidades asociadas: Engañar, Saber (local), Saber (religión), Saber (arcano, naturaleza, los Planos o el que sea más adecuado), Conocimiento de conjuros.

Deberes: los congregados de una secta deben dedicar al mínimo 4 horas por semana al culto y ceremonias. Los miembros formales de la secta deben dedicar un mínimo de 20 horas por semana a hacerlo. Superando una prueba de Diplomacia a CD 20, un PJ puede presentar el tiempo dedicado a aventuras con sus compañeros para cumplir este requisito, siempre que la aventura apoye específicamente la causa de la secta o que el PJ esté dispuesto a ofrecer como diezmo el 10% de todos los tesoros que encuentre.

Ventajas de Favorito: ser miembro de estos pequeños grupos refuerza la fe y determinación de un individuo. Al ir acompañado por, al menos, un miembro de la secta o al estar dentro de los santuarios o recintos de la secta, un miembro recibe un bonificador +1 a las salvaciones de Voluntad contra conjuros lanzados por cualquiera que no pertenezca de la secta.

Contacto de ejemplo: Jaraddis Jass (Alp 9). Jaraddis proporcionará a un ajeno, a través de *aliado menor de los planos*, para ayudar al grupo (los PJs deben pagar la mitad de la tarifa pedida por el ajeno). Sólo una vez.

CAMARILLA

Una camarilla, en este contexto, es un subgrupo o una confesión de una iglesia mayor (normalmente dominante o independiente, aunque algunos cultos se hacen lo suficientemente grandes como para albergar varias confesiones). Sigue al mismo dios y la mayoría de los dictados que la iglesia mayor, pero se distingue en algunos detalles concretos. Por ejemplo, un grupo de seguidores de Pelor que ven al dios del sol como una deidad severa que quema cualquier debilidad y se centran en un alineamiento neutral y la "supervivencia de los más aptos", sería considerado como una camarilla.

La aceptación de la camarilla por parte de su iglesia madre o por las camarillas hermanas depende del alineamiento y actitudes de sus miembros. Si la confesión vástaga sigue principios muy similares y si las dos confesiones son de un alineamiento similar (y no maligno), la iglesia madre seguramente permitirá que la camarilla opere sin ser molestada. Puede estar sometida a ciertas regulaciones que restrinjan sus actividades, pero en gran parte (siempre que no dañe ni avergüence a la iglesia mayor y siga sus leyes) funciona libremente. Si una camarilla se separa notablemente de la iglesia madre o si una de las dos tiene alineamiento maligno, la iglesia madre puede intentar erradicar a la camarilla. Esta situación puede dar lugar ala creación de varias sociedades secretas, a una guerra civil y cismática dentro de la iglesia e incluso a una total separación (en cuyo caso la camarilla se convertirá en una iglesia o culto independiente).

Habilidades asociadas: como las de la iglesia madre, más Engañar si la camarilla es secreta.

Deberes: como los de la iglesia madre si la camarilla es abierta y aceptada. En el caso de una camarilla en conflicto o secreta, los deberes del miembro equivalen a los de una iglesia independiente y el miembro debe mantener en secreto los detalles sobre las actividades de la camarilla.

Ventajas de Favorito: como los de la iglesia madre si la camarilla es abierta y aceptada. En el caso de una camarilla secreta o en conflicto, los miembros deben aprender técnicas para mantener su afiliación en secreto. El personaje obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Engañar al tratar sobre cuestiones relativas a su afiliación religiosa. Adicionalmente, puede utilizar la dote Magia engañosa (ver página 60) una vez por día sin el aumento asociado en espacio de conjuro aunque no posea esa dote. Esta aptitud sólo puede aplicarse a conjuros de dominio o a conjuros que, por razones de alineamiento, no pudieran lanzar los miembros de la iglesia madre.

Contacto de ejemplo: hermana Tabuela (Clr 9). Tabuela lanzará *comunión* en nombre de un PJ. Una vez por año.

Ilustración de D. Bircham

En una campaña urbana, los monstruos pueden ser una parte mínima de los encuentros. Los personajes deben tratar con PNJs rivales y enemigos y con maquinaciones políticas, oleadas de crimen, desastres naturales y otros peligros de la vida ciudadana. Existen monstruos, por supuesto, pero un grupo prudente de aventureros urbanos debe estar preparado para un número mayor y más diverso de desafíos. De igual modo, el Dungeon Master debería estar preparado para mostrarles toda esa variedad de retos.

Acontecimientos urbanos

En ocasiones, los mayores problemas de la aventura urbana no tienen nada que ver con villanos o monstruos, sino con acontecimientos generales que ponen patas arriba el funcionamiento normal de la ciudad. Cualquiera de estos puntos, o todos ellos, podría ser la base para una aventura o el telón de fondo y los desafíos adicionales de una historia por lo demás no relacionada con esas cuestiones. Los PJs pueden verse atrapados en tales acontecimientos, pueden ser contratados para dar seguridad o se les puede pedir ayuda para una evacuación. Otra opción sería que simplemente quisieran seguir con lo que estaban haciendo y proteger sus propios intereses, dejando que la situación se resuelva por sí sola.

ACONTECIMIENTOS PLANIFICADOS

Rituales, festivales y otras actividades planificadas pueden influir en las actividades de un barrio, cuando no de la ciudad entera. Las repercusiones potenciales de tales eventos varían, pero pueden incluir caminos cerrados, caminos y barrios abarrotados con un número anormal de gente, tiendas cerradas y servicios suspendidos y un aumento del crimen (los carteristas y cortabolsas trabajan cómodamente entre la multitud).

PRUEBA ARCANA

Un gremio arcano local, una escuela de magia o una institución similar advierten que un determinado experimento mágico supone un peligro potencial para los ciudadanos cercanos. La mayoría de las organizaciones de la ciudad intentan evitar que se lleven a cabo experimentos tan peligrosos, pero la magia no es siempre una ciencia exacta y el peligro puede surgir cuando ya es demasiado tarde para impedirlo. En tales casos, las organizaciones pueden alertar al gobierno de la ciudad tiempo antes de que se termine el experimento, permitiendo a los oficiales evacuar las comunidades de vecinos cercanas o, al menos, apostar personal de seguridad y emergencia extra.

CARAVANA DE MERCADERES

La mayoría de las caravanas que entran en la ciudad son tan pequeñas e insignificantes que no tienen ningún impacto en su entorno. Sin embargo, en ocasiones, llega una caravana de tal tamaño que interrumpe el funcionamiento de todos los vecindarios entre las puertas de la ciudad y el barrio de caravanas o la plaza del mercado.

EJERCICIOS MILITARES

Ocasionalmente, la milicia local o la Guardia de la ciudad realizan ejercicios o maniobras para garantizar su preparación en caso de una invasión, ataques de monstruos, revueltas sociales y otros desastres. En ocasiones el ejército cierra partes de la ciudad para este tipo de ejercicios y, otras veces, realiza los ejercicios en medio de la población.

DESFILE O PROCESIÓN REAL O NOBILIARIA

Para celebrar una fiesta o una gran victoria, una coronación o una boda (o simplemente para dejarse ver por la población) muchos nobles y reyes participan en procesiones masivas que recorren las calles de la ciudad. Pueden consistir únicamente en el noble, su séquito y guardias, o pueden ser desfiles mucho mayores, con músicos, juglares y otros intérpretes, quizás incluso animales. Aunque muchos ciudadanos aman este espectáculo, interrumpe por completo la actividad y vida cotidiana de los barrios que atraviesa.

FESTIVAL RELIGIOSO, MAYOR

Un festival religioso mayor es un acontecimiento que afecta a toda la ciudad. Es organizado por una Iglesia dominante o una gran Iglesia independiente, e incluye procesiones, gente que se toma el día libre para la oración o ceremonias, grandes banquetes, largas colas para acercarse a los sacerdotes y a los templos y tal vez demostraciones de fe y magia divina. Un festival religioso mayor puede clausurar toda una ciudad si la Iglesia que lo celebra es lo suficientemente grande.

FESTIVAL RELIGIOSO, MENOR

Un festival menor puede incluir todas las formas del mayor pero no es tan grande como para tener impacto a nivel de toda la ciudad, aunque sí que puede clausurar uno o varios barrios.

REPARACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN

A consecuencia de un desastre, el personal de la ciudad y los trabajadores privados pueden dedicarse a reconstruir estructuras dañadas o destruidas. Aunque no haya habido ninguna catástrofe, habrá que cambiar el empedrado de las calzadas y

Ilustración de M. Komarck

La actividad de la ciudad se interrumpe cuando el rey hace su aparición

mantener los edificios. Las cuadrillas de reparación pueden cerrar toda una calle o, al menos, ocupar un espacio que impida el tráfico en carruaje y a pie.

BAZAR O FERIA ESTACIONALES

Cuando llega la temporada de determinados productos, o cuando los mercaderes reciben un gran cargamento de determinados bienes, puede celebrarse una feria. La plaza del mercado se llena de color y adornos, y los mercaderes tienen ofertas muy especiales para atraer a los clientes. Aparecen vendedores temporales por toda la ciudad, reunidos bajo toldos y en pequeños cobertizos de madera que pueden interrumpir el tráfico. Los intérpretes y ladrones callejeros acuden en tropel a estas zonas, aprovechándose de la multitud y de la gran afluencia de dinero.

FIESTA SECULAR O DEL ESTADO

Las festividades seculares menores pueden tener como único efecto el cierre de tiendas porque la gente se toma el día libre para pasarlo con sus familiares. Una fiesta mayor, como la que celebra una gran victoria o el nacimiento del rey, puede incluir procesiones y festivales tan grandes como los de las fiestas religiosas mayores, pudiendo llegar a clausurar toda la ciudad.

HUELGA O MANIFESTACIÓN

Los gremios en busca de mejores condiciones para sus trabajadores o los ciudadanos preocupados por determinadas actividades del gobierno pueden organizar grandes manifestaciones para defender sus intereses (*NdR: totalmente irreal en el contexto*). Muchos gobiernos malignos y neutrales no permiten este tipo de manifestaciones así que sólo se dan en algunas ciudades. Una manifestación planificada está tolerada, cuando no aprobada, por la ciudad. Se pueden enviar guardias para garantizar la seguridad, asegurando que ni los manifestantes ni los viandantes cometan excesos. Como mínimo, una huelga cierra determinadas tiendas e industrias. Una manifestación lo bastante grande podría impedir cualquier actividad (e incluso el andar) por determinados barrios.

DESASTRES Y ACONTECIMIENTOS IMPREVISTOS

Desastres naturales. Disturbios. Invasiones. Peste. Estos son los acontecimientos que ponen a prueba los límites de una ciudad y de su ciudadanía. Entre las posibles repercusiones se incluyen todas las citadas para los acontecimientos planificados más evacuaciones en masa, ciudadanos llamados al servicio ciudadano o militar, muerte y destrucción, cuarentenas, ley marcial e incluso la caída del gobierno. Aunque al principio no parezca causar cambios drásticos, un desastre puede tener un impacto económico a largo plazo resultante del cierre de mercados o del aumento de los impuestos para pagar las reparaciones.

En muchas culturas estos desastres no son vistos como algo casual sino como señales del descontento divino. Ante un desastre especialmente grande, esta creencia suele convertirse en desesperación o en violencia contra otros grupos que hubieran podido ofender a los dioses. Algunos gobiernos e iglesias señalan a chivos expiatorios para liberar de presión a sus organizaciones.

DESASTRE ARCANO

Ni siquiera los más grandes arcanistas pueden predecir siempre cuándo la magia puede torcerse. Un gólem podría descontrolarse o un ajeno podría liberarse de un círculo de invocación. Un objeto mágico podría corromperse, creando una maldición con impacto en toda el área. Sea cual sea el caso, los desastres arcanos pueden causar daño no sólo importante sino también estrambótico. Piensa, por ejemplo, en los efectos de la contaminación arcana (ver página 32) que afecta a todo el mundo de la vecindad con un efecto de *polimorfar funesto.*

SEQUÍA, HAMBRUNA, ESCASEZ

Son muchos los acontecimientos que pueden causar escasez, desde un verano extremadamente caluroso o un invierno muy frío hasta horribles tormentas en algún otro lugar del continente, o la guerra. Si la ciudad tiene escasez de recursos importantes, pero no vitales (tal vez madera para las nuevas construcciones, o metal para la creación de herramientas y armas) la escasez da lugar a un aumento de los precios, al cierre de tiendas o instituciones, a un crecimiento del crimen y el desempleo, y a manifestaciones con las que los ciudadanos reclaman acción por parte del gobierno. Una hambruna, sequía u otra forma de escasez de bienes vitales no sólo da lugar a lo anterior, sino también a éxodos, y suele desembocar en revueltas y violencia cuando los ciudadanos, conducidos por el miedo y la desesperación, luchan entre sí por los pocos recursos disponibles. La sequía y la hambruna también provocan una alta mortandad, no sólo por hambre y sed, sino también por enfermedades.

TERREMOTO

Un pequeño terremoto puede causar poco más que daños en la propiedad y algunas lesiones menores, pero uno grande puede derribar edificios y reducir barrios enteros a ruinas, matando a cientos o miles de personas. El terremoto suele traer consigo una estela de escasez y enfermedades, ya que algunos vendedores se ven obligados a cerrar sus negocios y otros a aumentar sus precios. Los sistemas de aguas residuales dejan de funcionar cuando sus conductos se colapsan. Un terremoto puede liberar a monstruos dentro de la ciudad o mostrar nuevos dungeons ocultos bajo ella.

FUEGO

Como ocurre con los terremotos, los fuegos pueden ser desastres localizados o extensas catástrofes que destrozan barrios enteros. El fuego es un peligro especialmente alto en las ciuda-

Ilustración de W. Maby

Cuando tiene lugar una invasión, los problemas cotidianos de la vida urbana de repente no parecen tan graves

des o vecindarios más pobres, donde casi todo está construido de madera. Algunas ciudades no sólo disponen de brigadas de incendios y de pozos sino también de medios mágicos para intentar controlar un fuego descontrolado, pero muchas otras no pueden afrontar los gastos de ese tipo de protección.

INFESTACIÓN

Es parecido a una invasión (ver abajo), pero en este contexto, una plaga se refiere a la llegada súbita de una amenaza no humanoide. Puede suponer un número anormal de ratas recorriendo las cloacas, o la súbita aparición de una bandada de gárgolas en el barrio de las embajadas. Una infestación suele desembocar en combate cuando se encarga a la Guardia de la ciudad (o se contrata a un grupo de aventureros) de acabar con el problema. Sin embargo, antes de que esto ocurra, la infestación causa pánico, evacuaciones y el cierre potencial de tiendas cuando la gente se niega a abandonar la seguridad de sus hogares.

INVASIÓN

La invasión es uno de los mayores temores de muchos habitantes de la ciudad. Las ciudades construyen muros de defensa, vías de huida de emergencia y rutas de suministros para uso en caso de invasión y algunas incluso disponen de una protección mágica. Los invasores podrían adoptar la forma de un ejército extranjero, una horda de orcos, o soldados del rey que pretenden recuperar el control de una ciudad que ha quedado fuera de control. Las invasiones suelen traer consigo otros muchos problemas: escasez, cuando el enemigo interrumpe la llegada de suministros; fuego, cuando los invasores lanzan flechas incendiarias o brea sobre los muros; y peste, cuando los muertos se acumulan en las calles. Un ejército enemigo con aliados monstruosos puede causar una invasión y una infestación al mismo tiempo.

PESTE

La peste es especialmente frecuente en las ciudades pobres, pero es una amenaza en todas partes. Las ciudades sin sistema de alcantarillado (o con uno deficiente o deteriorado) exponen a sus ciudadanos a la fiebre de la mugre y a otras enfermedades horribles. En los barrios más empobrecidos de algunas ciudades, los cuerpos se pudren durante horas o días antes de ser recogidos para su entierro. La peste no es una amenaza importante en casi todas las ciudades D&D como lo fue históricamente, pero una epidemia que se extienda rápidamente puede superar la capacidad de las Iglesias para contenerla. La peste causa inevitablemente pánico, cierres y violencia cuando la gente lucha por los suministros e intenta alejarse de los que parecen estar propagando la pestilencia.

REVUELTA

En una revuelta, un gran número de personas abrazan la violencia. Puede ser violencia gratuita y arbitraria, puede estar dirigida contra cualquiera y contra todo lo que se encuentre en su camino, o puede estar dirigida contra un objetivo concreto, cuando la gente intenta derrocar a un dirigente o linchar a un prisionero. Una revuelta no se considera, para fines del juego, como una multitud de individuos sino como un número de

turbas (ver página 124). Aunque es posible calmar a un grupo de gente que está pasando a un estado frenético, cuando ya se han alzado en revuelta es totalmente imposible razonar con ellos sin usar la magia. Hablar con los revoltosos hasta conseguir que se dispersen una vez que han llegado al punto de la violencia es una tarea de nivel épico, y exige, en primer lugar, que los revoltosos sean capaces de escuchar (algo que puede ser imposible sin el uso de magia). A continuación se debe superar una prueba de Diplomacia o Intimidar (CD 40 + el número de turbas que compongan la revuelta). Si se supera la prueba, se dispersa una de las turbas integrantes y una turba más por cada 5 puntos por los que se supere la CD. Casi todas las revueltas consisten en de dos a cuatro turbas, pero una revuelta a nivel de ciudad puede componerse de docenas de ellas.

Una revuelta causa inmensos daños a la propiedad ya que la gente destroza ventanas, lanza piedras y libera toda su frustración sobre cualquier cosa con la que se encuentre. Los individuos pueden ser absorbidos por la revuelta o sumarse a ella, engrosando sus filas, o pueden verse asaltados y golpeados. Muchos guardias de la ciudad, sabiendo bien lo peligrosas que pueden llegar a ser las revueltas, no dudan en usar fuerza letal, y alzarse en revuelta es un delito capital en algunas ciudades.

TORMENTA/INUNDACIÓN

Una gran tormenta es una temible amenaza para las zonas costeras o poco elevadas, pero es un acontecimiento temido en todas partes. Puede dañar edificios y borrar vecindarios enteros. Como mínimo, una inundación clausura determinados barrios, que no se pueden atravesar ni a pie, y supone también el cierre de todos los negocios localizados en ellos (cuando no su daño o destrucción). Cuando se da la alerta sobre la proximidad de una tormenta o inundación, las calles se llenan de gente y se suceden las evacuaciones, se agotan los suministros e incluso surgen brotes de violencia o revueltas cuando los suministros comienzan a agotarse. Sin embargo, esto es preferible a las inundaciones relámpago, que pueden destruir por completo a todo un barrio en cuestión de minutos.

HUELGA O MANIFESTACIÓN, IMPROVISADAS

No todas las huelgas o manifestaciones están aprobadas por los dirigentes de la ciudad. De hecho, en la mayoría de las ciudades no suelen estarlo. La causa puede ser que el gobierno rechace e incluso prohíba las manifestaciones o porque los trabajadores o gremios implicados no confían en que la ciudad vaya a permitirles seguir adelante. Una manifestación improvisada colapsa el tráfico y cierra las tiendas a lo largo de su recorrido y suele terminar en un conflicto con las fuerzas de seguridad. Llegado ese punto, la mayoría de las manifestaciones se disuelven, pero si los ánimos se han calentado lo suficiente, pueden degenerar en revueltas. Las manifestaciones, planificadas o improvisadas, pueden despertar contramanifestaciones lideradas por los ciudadanos de la otra parte del problema. Si estas dos fuerzas llegaran a enfrentarse, lo más probable es que hubiera una escalada de violencia.

Encuentros con PNJs

Lo más probable es que la mayoría de los encuentros en una partida basada en un entorno urbano, sean con PNJs y no con enemigos monstruosos. Mientras que los mejores PNJs (villanos, aliados y similares) están diseñados específicamente para la campaña, puede ser difícil tener personajes preparados de antemano para todo tipo de ocasiones.

Lo que presentamos abajo son bloques de estadísticas para personajes con los que es posible que se encuentren los PJs en una ciudad, desde guardias a bandidos, nobles o tenderos. Siguen cuatro villanos de alto nivel que pueden integrarse fácilmente en una ciudad de D&D. Puedes usarlos tal y como vienen descritos o adaptar los detalles indicados para generar enemigos más adecuados a tu campaña. Por último, esta sección ofrece estadísticas para turbas urbanas.

GUARDIAS DE LA CIUDAD/ MATONES CALLEJEROS

NOVATO DE LA GUARDIA DE LA CIUDAD VD 1/2

Humano o humana Gue 1
Humanoide Mediano LB, LN, LM, NB o N
Inic +4
Sentidos Escuchar +2, Avistar +2
Idiomas común

CA 14, toque 10, desprevenido 10 (+4 armadura)
pg 6 (1 DG)
Fort +3, **Ref** +0, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas)
C/C alabarda +2 (1d8+1/19–20)
A distancia ballesta ligera +1 (1d8/19–20)
Atq base +2; **Prs** +2

Características Fue 13, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada
Habilidades Trepar +2, Intimidar +2, Saltar +2, Escuchar +2, Montar +3, Avistar +2
Posesiones espada larga, alabarda, ballesta ligera, camisote de mallas, tabardo de la guardia

Novatos no humanos: quitar 1 rango de Trepar, Intimidar, Saltar y Montar (cambiando los modificadores a Trepar +1, Intimidar +1, Saltar +1, Montar +2). Quitar Iniciativa mejorada (cambiar modificador de iniciativa a +0).

SOLDADO DE LA GUARDIA DE LA CIUDAD VD 4

Humano o humana Gue 5
Humanoide Mediano LB, LN, LM, NB o N
Inic +4
Sentidos Escuchar +3, Avistar +3
Idiomas común

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (+5 armadura)
pg 28 (5 DG)
Fort +5, **Ref** +1, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)
C/C *alabarda +1* +9 (1d10+4/×3) o
C/C espada larga dgc +8 (1d18+2/19–20)
A distancia ballesta ligera dgc +6 (1d8/19–20)
Atq base +5; **Prs** +7

Características Fue 15, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (alabarda)
Habilidades Trepar +6, Intimidar +4, Saltar +6, Escuchar +3, Montar +5, Avistar +3
Posesiones *alabarda +1*, espada larga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 10 virotes, *camisote de mallas +1*, tabardo de la guardia

Soldados no humanos: quitar 2 rangos de Trepar, Intimidar, Saltar y Montar (cambiando los modificadores a Trepar +4, Intimidar +2, Saltar +4, Montar +3). Quitar Iniciativa mejorada (cambiar modificador de iniciativa a +0).

Veterano de la guardia de la ciudad VD 9

Humano o humana Gue 10
Humanoide Mediano LB, LN, LM, NB o N
Inic +4
Sentidos Escuchar +4, Avistar +4
Idiomas común

CA 17, toque 11, desprevenido 17 (+6 armadura, +1 desvío)
pg 55 (10 DG)
Fort +8, **Ref** +3, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)
C/C *alabarda +2* +15/+10 (1d10+5/×3) o
C/C espada larga dgc +8 (1d18+2/19–20)
A distancia ballesta ligera dgc +11 (1d8/19–20)
Atq base +10; **Prs** +12

Características Fue 14, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Desenvainado rápido, Correr, Soltura con un arma (alabarda)
Habilidades Trepar +9, Intimidar +7, Saltar +9, Escuchar +4, Montar +7, Avistar +4
Posesiones *alabarda +2*, espada larga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 10 virotes, *camisote de mallas +2*, *anillo de protección +1*, tabardo de la guardia

Veteranos no humanos: quitar 3 rangos de Trepar, Intimidar, Saltar y Montar (cambiando los modificadores a Trepar +6, Intimidar +4, Saltar +6, Montar +3). Quitar Iniciativa mejorada (cambiar modificador de iniciativa a +0).

Matones callejeros

También puedes utilizar los bloques de estadísticas de arriba para los matones callejeros.
Alineamiento: N, NM, CN o CM.
Dotes: Sustituir Alerta por Ataque poderoso, Desenvainado rápido por Hendedura, Correr por Embestida mejorada y Soltura con un arma (alabarda) por Soltura con un arma (gran clava).
Posesiones: Sustituir alabardas con gran clave, quitar tabardos de la guardia.

Artesanos/tenderos

Aprendiz artesano VD 1/2

Humano o humana Ext 1
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, enano

CA 10, toque 10, desprevenido 10
pg 6 (1 DG)
Fort +3, **Ref** +0, **Vol** +2

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +0 (1d6)
Atq base +0; **Prs** +0

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 10
Dotes Soltura con una habilidad (Artesanía [dos cualesquiera])
Habilidades Tasación +5, Artesanía (dos cualesquiera) +8, Artesanía (cualquiera) +5, Diplomacia +4, Saber (local) +5, Saber (cualquiera) +5, Averiguar intenciones +4
Posesiones clava, herramientas de artesano, escaparate alquilado

Aprendices no humanos: quitar 1 rango de Diplomacia, Saber (local), Saber (cualquiera) y Averiguar intenciones (cambiando los modificadores a Diplomacia +3, Saber (local) +4, Saber (cualquiera) +4, Averiguar intenciones +3). Quitar una de las dotes Soltura con una habilidad, reduciendo una de las dos habilidades de Artesanía más altas a +5.

Oficial artesano VD 4

Humano o humana Ext 5
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, enano

CA 10, toque 10, desprevenido 10
pg 20 (5 DG)
Fort +1, **Ref** +1, **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +3 (1d6)
Atq base +3; **Prs** +3

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 10
Dotes Soltura con una habilidad (Artesanía [tres cualesquiera])
Habilidades Tasación +10, Engañar +2, Artesanía (tres cualesquiera) +13, Diplomacia +10, Reunir información +2, Saber (local) +10, Saber (cualquiera) +10, Averiguar intenciones +8
Posesiones clava, herramientas de artesano, escaparate propio

Oficiales no humanos: quitar 2 rangos de Diplomacia, Saber (local), Saber (cualquiera) y Averiguar intenciones (cambiando los modificadores a Diplomacia +8, Saber (local) +8, Saber (cualquiera) +8, Averiguar intenciones +6). Quitar una de las dotes Soltura con una habilidad, reduciendo una de las dos habilidades de Artesanía a +10.

Maestro artesano VD 9

Humano o humana Ext 10
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, enano

CA 10, toque 10, desprevenido 10
pg 37 (10 DG)
Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +7/+2 (1d6)
Atq base +7; **Prs** +7

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 15, Sab 10, Car 10
Dotes Soltura con una habilidad (Tasación), Soltura con una habilidad (Artesanía [tres cualesquiera]), Soltura con una habilidad (Diplomacia)
Habilidades Tasación +17, Engañar +12, Artesanía (tres cualesquiera) +18, Diplomacia +19, Disfrazarse +0 (+2 para actuar en el personaje), Reunir información +2, Intimidar +2, Saber (local) +14, Saber (cualquiera) +14, Averiguar intenciones +12
Posesiones clava, herramientas de artesano, escaparate propio y llamativo con un almacén.

Maestros no humanos: quitar 3 rangos de Engañar, Saber (local), Saber (cualquiera) y Averiguar intenciones y 1 rango de Diplomacia (cambiando los modificadores a Engañar +9, Diplomacia +18, Saber (local) +13, Saber (cualquiera) +13, Averiguar intenciones +11). Quitar Soltura con una habilidad (Tasación), reduciendo el modificador de esa habilidad a +14.

GUARDIAS A SUELDO

RECLUTA DE ÉLITE — VD 1

Humano o humana Gue 1
Humanoide Mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +4
Sentidos Escuchar +0, Avistar +1
Idiomas común

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (armadura +4, escudo +1)
pg 11 (1 DG)
Fort +3, **Ref** +0 **Vol** +0

Vel 20' (4 casillas)
C/C espada larga +3 (1d8+1/19–20)
A distancia arco corto +1 (1d6/×3)
Atq base +1; **Prs** +2

Características Fue 13, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Soltura con un arma (espada larga)
Habilidades Trepar -2, Trato con animales +2, Intimidar +2, Saltar -2, Montar +2, Avistar +1
Posesiones espada larga, escudo de acero ligero, cota de escamas, arco corto con 20 flechas

Reclutas no humanos: quitar 1 rango de Trato con animales, Intimidar, Saltar y Montar (cambiando los modificadores a +1 en cada habilidad). Quitar la dote Desenvainado rápido.

SOLDADO DE ÉLITE — VD 5

Humano o humana Gue 5
Humanoide mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +4
Sentidos Escuchar +0, Avistar +2
Idiomas común

CA 15, toque 10, desprevenido 16 (armadura +5, escudo +1)
pg 37 (5 DG)
Fort +5, **Ref** +1 **Vol** +1

Vel 20' (4 casillas)
C/C *espada larga +1* +9 (1d8+5/19–20)
A distancia arco corto +5 (1d6/×3)
Atq base +5; **Prs** +7

Características Fue 14, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Iniciativa mejorada, Desenvainado rápido, Soltura con un arma (espada larga), Especialización en armas (espada larga)
Habilidades Trepar +2, Trato con animales +4, Intimidar +4, Saltar +2, Montar +4, Avistar +2
Posesiones *espada larga +1*, escudo pequeño de acero, *cota de escamas +1*, arco corto con 20 flechas

Soldados no humanos: quitar 2 rangos de Trato con animales, Intimidar, Saltar y Montar (cambiando los modificadores a +2 en cada habilidad). Quitar la dote Desenvainado rápido.

VETERANO DE ÉLITE — VD 10

Humano o humana Gue 10
Humanoide Mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +4
Sentidos Escuchar +0, Avistar +3
Idiomas común

CA 19, toque 11, desprevenido 19 (armadura +6, escudo +2, desvío +1)
pg 69 (10 DG)
Fort +8, **Ref** +3 **Vol** +3

Vel 20' (4 casillas)
C/C *espada larga +2* +15/+10 (1d8+6/19–20)
A distancia arco corto dgc +11/+6 (1d6/×3)
Atq base +10; **Prs** +12

Características Fue 15, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Hendidura, Esquiva, Gran hendidura, Soltura mayor con un arma (espada larga), Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Desenvainado rápido, Soltura con un arma (espada larga), Especialización en armas (espada larga)
Habilidades Trepar +5, Trato con animales +5, Intimidar +7, Saltar +5, Montar +9, Avistar +3
Posesiones *espada larga +2, escudo pequeño de acero +1, cota de escamas +2*, arco corto de gran calidad con 20 flechas, *anillo de protección +1*

Veteranos no humanos: quitar 3 rangos de Trato con animales, Intimidar, y Saltar y 4 rangos de Montar (cambiando los modificadores a Trato con animales +2, Intimidar +4, Saltar +2, Montar +4). Quitar la dote Desenvainado rápido.

NOBLES

JOVEN HEREDERO — VD 1/2

Humano o humana Ari 1
Humanoide Mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, élfico

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (armadura +4)
pg 8 (1 DG)
Fort +0, **Ref** +0 **Vol** +2

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque +1 (1d6/18–20)
A distancia arco corto +0 (1d6/×3)
Atq base +0; **Prs** +0

Características Fue 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 13
Dotes Negociador, Soltura con un arma (estoque)
Habilidades Tasación +4, Engañar +4, Diplomacia +6, Reunir información +4, Intimidar +4, Saber (local) +4, Saber (nobleza y realeza) +4, Averiguar intenciones +5
Posesiones estoque, camisote de mallas, arco corto con 20 flechas, sello del cargo

Herederos no humanos: quitar 1 rango de Tasación, Reunir información, Saber (local) y Saber (nobleza y realeza) (cambiando los modificadores a +3 en cada habilidad). Quitar la dote Soltura con un arma (estoque).

POLÍTICO DE LA CIUDAD — VD 4

Humano o humana Ari 5
Humanoide Mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, élfico

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (armadura +4)
pg 26 (5 DG)
Fort +1, **Ref** +1 **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque +4 (1d6/18–20)
A distancia arco corto +3 (1d6/×3)
Atq base +3; **Prs** +3

Características Fue 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 16
Dotes Negociador, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Soltura con un arma (estoque)
Habilidades Tasación +7, Engañar +9, Diplomacia +20, Disfrazarse +3 (+5 para actuar en el personaje), Reunir información +9, Intimidar +11, Saber (local) +7, Saber (nobleza y realeza) +7, Averiguar intenciones +8
Posesiones estoque, camisote de mallas, arco corto con 20 flechas, sello del cargo, *capa de carisma +2*

Políticos no humanos: quitar 2 rangos de Tasación, Reunir información, Saber (local) y Saber (nobleza y realeza) (cambiando los modificadores a Tasación +5, Reunir información +7, Saber (local) +5, Saber (nobleza y realeza) +5). Quitar la dote Soltura con un arma (estoque).

Estadista profesional — VD 9

Humano o humana Ari 10
Humanoide Mediano, cualquiera legal o neutral
Inic +0
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, élfico

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (armadura +4)
pg 26 (5 DG)
Fort +3, **Ref** +3 **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque +8/+3 (1d6/18–20)
A distancia arco corto +7 (1d6/×3)
Atq base +7; **Prs** +7

Características Fue 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 19
Dotes Negociador, Persuasivo, Soltura con una habilidad (Diplomacia), Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones), Soltura con un arma (estoque)
Habilidades Tasación +7, Engañar +16, Diplomacia +25, Disfrazarse +3 (+5 para actuar en el personaje), Reunir información +14, Intimidar +18, Saber (local) +7, Saber (nobleza y realeza) +12, Averiguar intenciones +16
Posesiones estoque, camisote de mallas, arco corto con 20 flechas, sello del cargo, *capa de carisma +4*

Estadistas no humanos: quitar 2 rangos de Tasación, Reunir información, Intimidar, Saber (local) y Saber (nobleza y realeza) y 3 rangos de Averiguar intenciones (cambiando los modificadores a Tasación +5, Reunir información +12, Intimidar +16, Saber (local) +5, Saber (nobleza y realeza) +10, Averiguar intenciones +13). Quitar la dote Soltura con un arma (estoque).

Sectarios secretos

Iniciado sectario — VD 1/2

Humano o humana adepto 1
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento (rara vez bueno)
Inic +0
Sentidos Escuchar +1, Avistar +1
Idiomas común

CA 10, toque 10, desprevenido 10; esquiva
pg 4 (1 DG)
Fort +0, **Ref** +0, **Vol** +5

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +0 (1d6)
A distancia dardo +0 (1d4)
Atq base +0; **Prs** +0
Equipo de combate clava, dardos
Conjuros de adepto preparados (NL 1):
1.º: *orden imperiosa* (CD 12), *sueño* (CD 12)
0: *detectar magia*, *sonido fantasma* (CD 10), *toque de fatiga* (toque cuerpo a cuerpo +0, CD 11)

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 10
Dotes Esquiva, Voluntad de hierro
Habilidades Concentración +3, Saber (local) +3, Saber (religión) +3, Conocimiento de conjuros +3
Posesiones clava, 5 dardos, símbolo sagrado, *elixir de ocultamiento*, *elixir de furtividad*, *poción de curar heridas moderadas*

Iniciados sectarios no humanos: quitar todos los rangos de Saber (local), quitar 1 rango de Concentración (cambiando el modificador a +2). Quitar Voluntad de hierro (cambiando la salvación de Voluntad a +3).

Miembro de una secta — VD 4

Humano o humana Adp 5
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento (rara vez bueno)
Inic +0
Sentidos Escuchar +3, Avistar +3
Idiomas común, vínculo de empatía

CA 10, toque 10, desprevenido 10; esquiva
pg 18 (5 DG)
Fort +1, **Ref** +1, **Vol** +9

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +2 (1d6)
A distancia dardo +2 (1d4)
Atq base +2; **Prs** +2
Conjuros de adepto preparados (NL 5):
2.º: *invisibilidad*, *rayo abrasador* (toque a distancia +2)

Una líder de secta dirige la plegaria de sus fieles

Ilustración de E. Widermann

1.º: *orden imperiosa* (CD 14), *curar heridas ligeras*, *sueño* (CD 14)
0: *detectar magia*, *sonido fantasma* (CD 13), *toque de fatiga* (toque cuerpo a cuerpo +0 CD 13)

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 16, Car 10
CE familiar, compartir conjuros
Dotes Alerta[A] (si el familiar está dentro de un radio de 5'; modificadores no incluidos en habilidades, abajo), Magia engañosa*, Esquiva, Voluntad de hierro
Habilidades Tasación +3, Concentración +6, Reunir información +2, Saber (local) +6, Saber (religión) +6, Conocimiento de conjuros +6
Posesiones clava, 5 dardos, símbolo sagrado, *presea de Sabiduría +2*, *poción de curar heridas moderadas*

Miembros de una secta no humanos: quitar todos los rangos de Saber (local), quitar 1 rango de Concentración, cambiando el modificador a +5. Quitar Voluntad de hierro (cambiando la salvación de Voluntad a +7).

Líder de secta — VD 9

Humano o humana Adp 10
Humanoide Mediano, cualquier alineamiento (rara vez bueno)
Inic +0
Sentidos Escuchar +3, Avistar +3
Idiomas común, vínculo de empatía

CA 14, toque 11, desprevenido 14; esquiva (armadura +3, desvío +1)
pg 35 (10 DG)
Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +12

Vel 30' (6 casillas)
C/C clava +5 (1d6)
A distancia dardo +5 (1d4)
Atq base +5; **Prs** +5
Conjuros de adepto preparados (NL 10):
3.º: *lanzar maldición* (CD 16), *rayo relampagueante* (CD 16)
2.º: *invisibilidad*, *rayo abrasador* (toque a distancia +2), *telaraña*
1.º: *orden imperiosa* (CD 14), *curar heridas ligeras*, *protección contra* (elegir el alineamiento adecuado), *sueño* (CD 14)
0: *detectar magia*, *sonido fantasma* (CD 13), *toque de fatiga* (toque cuerpo a cuerpo +0 CD 13)

Características Fue 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 16, Car 11
CE familiar, compartir conjuros
Dotes Alerta[A] (si el familiar está dentro de un radio de 5'; modificadores no incluidos en habilidades, abajo), Magia engañosa*, Esquiva, Voluntad de hierro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse
Habilidades Tasación +3, Concentración +10, Reunir información +2, Saber (local) +10, Saber (religión) +10, Conocimiento de conjuros +9
Posesiones clava, 5 dardos, símbolo sagrado, *brazales de armadura +3*, *anillo de protección +1*, *presea de Sabiduría +2*, *poción de curar heridas moderadas*

Líderes de secta no humanos: quitar todos los rangos de Saber (local), quitar 1 rango del resto de habilidades (cambiando los modificadores a Concentración +9, Saber (religión) +9, Conocimiento de conjuros +8). Quitar Voluntad de hierro (cambiando la salvación de Voluntad a +10).
Nota: mientras que los miembros y los líderes de secta pueden llamar a familiares, la mayoría decide no hacerlo. Si fueran vistos comunicándose con un animal, podrían salir a la luz sus aptitudes mágicas o su afiliación a la secta.

Ladrón furtivo — VD 1

Humano o humana Pcr 1
Humanoide Mediano N, NM, CN o CM
Inic +5
Sentidos Escuchar +2, Avistar +2
Idiomas común, mediano

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (Des +1, armadura +2)
pg 6 (1 DG)
Fort +0, **Ref** +3, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas)
C/C espada corta +0 (1d6/19–20)
A distancia ballesta ligera +1 (1d8/19–20)
Atq base +0; **Prs** +0
Opciones de ataque ataque furtivo +1d6

Características Fue 10, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8
CE buscar trampas
Dotes Iniciativa mejorada, Sigiloso
Habilidades Tasación +3, Equilibrio +3, Engañar +1, Trepar +2, Inutilizar mecanismo +3, Escapismo +3, Falsificar +3, Reunir información +1, Esconderse +5, Intimidar +1, Saltar +2, Saber (local) +3, Escuchar +2, Mov. sigilosa. +5, Abrir cerraduras +3, Buscar +3, Averiguar intenciones +2, Juego de manos +2, Avistar +2, Piruetas +3
Posesiones espada corta, ballesta ligera con 20 virotes, armadura de cuero, herramientas de ladrón

Ladrones furtivos no humanos: quitar todos los rangos de Tasación y Juego de manos (cambiando el modificador a Tasación +1 por la Inteligencia; Juego de manos pasa a no poder utilizarse porque el personaje no está entrenado en esta habilidad). Quitar Iniciativa mejorada (cambiando el modificador de Iniciativa a +1).

Ladrón de casas — VD 5

Humano o humana Pcr 5
Humanoide Mediano N, NM, CN o CM
Inic +7
Sentidos Escuchar +4, Avistar +4
Idiomas común, mediano

CA 15, toque 13, desprevenido 12; esquiva asombrosa (Des +3, armadura +2)
pg 20 (5 DG)
Resiste evasión
Fort +1, **Ref** +7, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)
C/C espada corta +6 (1d6/19–20)
A distancia ballesta ligera +6 (1d8/19–20)
Atq base +3; **Prs** +0
Opciones de ataque ataque furtivo +3d6
Características Fue 10, Des 16, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8
CE buscar trampas, percibir trampas +1
Dotes Iniciativa mejorada, Sigiloso, Sutileza con las armas
Habilidades Tasación +5, Equilibrio +7, Engañar +3, Trepar +4, Inutilizar mecanismo +5, Escapismo +7, Falsificar +5, Reunir información +3, Esconderse +9, Intimidar +3, Saltar +4, Saber (local) +5, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Abrir cerraduras +7, Buscar +5, Averiguar intenciones +4, Juego de manos +7, Avistar +4, Piruetas +7
Posesiones espada corta, ballesta ligera con 20 virotes, armadura de cuero, *guantes de destreza +2*, herramientas de ladrón

Ladrones de casas no humanos: quitar todos los rangos de Tasación y Juego de manos (cambiando el modificador a Tasación +1 por la Inteligencia; Juego de manos pasa a no poder utilizarse porque el personaje no está entrenado en esta habilidad). Quitar Iniciativa mejorada (cambiando el modificador de Iniciativa a +3).

MAESTRO LADRÓN **VD 10**

Humano o humana Pcr 10
Humanoide Mediano N, NM, CN o CM
Inic +6
Sentidos Escuchar +6, Avistar +6
Idiomas común, mediano

CA 19, toque 13, desprevenido 16; esquiva, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada (Des +3, armadura +6)
pg 38 (10 DG)
Resiste evasión, evasión mejorada
Fort +3, **Ref** +10, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)
C/C espada corta dgc +10/+5 (1d6/19–20)
A distancia ballesta ligera dgc +10 (1d8/19–20)
Atq base +7; **Prs** +0
Opciones de ataque ataque furtivo +5d6

Características Fue 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8
CE buscar trampas, percibir trampas +2
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Desenvainado rápido, Sigiloso, Sutileza con las armas
Habilidades Tasación +7, Equilibrio +11, Engañar +5, Trepar +7, Diplomacia +3, Inutilizar mecanismo +8, Escapismo +10, Falsificar +7, Reunir información +7, Esconderse +12, Intimidar +7, Saltar +9, Saber (local) +7, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +12, Abrir cerraduras +12, Buscar +8, Averiguar intenciones +6, Juego de manos +12, Avistar +6, Piruetas +12, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras).
Posesiones espada corta de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, *armadura de cuero tachonado +3*, *guantes de destreza +2*, herramientas de ladrón de gran calidad

Maestros ladrones no humanos: quitar todos los rangos de Tasación y Juego de manos (cambiando el modificador a Tasación +1 por la Inteligencia; Juego de manos pasa a no poder utilizarse porque el personaje no está entrenado en esta habilidad). Quitar Desenvainado rápido.

VILLANOS

Siempre es más memorable oponer al grupo a un villano, con metas y personalidad, que enfrentarles al "oponente sin nombre número 47". Aquí encontrarás cuatro villanos de medio o alto nivel, listos para introducirlos en casi cualquier campaña.

CLYRRIK EL ANQUILOSADO

La historia de Clyrrik el Anquilosado es la triste historia de un sueño destruido. Antes de convertirse en el infame cazarrecompensas que es hoy en día, Clyrrik era un comerciante honorable, aunque no especialmente próspero. El bullicioso barrio de mercaderes de la ciudad permitía a los no humanos ofrecer sus bienes y mercancías y el humilde mostrador de Clyrrik era un testimonio de la libertad de la plaza del mercado dominada por los humanos. Al menos, por un tiempo.

Cuando el talento y la entrega de Clyrrik como fabricante de armas comenzaron a dar sus frutos, se convirtió en la comidilla del barrio (al menos entre los que prestaban atención a las armas y a los fabricantes de armas, es decir, la mayoría). La facilidad con la que trabajaba la piedra y el metal superaba de lejos a la de cualquier armero humano local y el casi incansable compromiso con su trabajo se traducía en horas ante la forja que, a su vez, le permitían producir mucho más que otros trabajos de igual tamaño. A pesar de negarse a rebajar los precios frente a otros mercaderes (o tal vez a causa de ello), su pequeño negocio floreció y se convirtió en el orgullo de la pequeña, pero activa, comunidad enana de la ciudad. Clyrrik estaba lejos de ser el enano más hábil con el yunque y el martillo, pero había algo en su trabajo que le hacía destacar, y la gente venía de toda la ciudad para verlo.

El ascenso de un humilde empresario de entre las filas de la comunidad enana era precisamente lo que muchos representantes del Gremio de mercaderes, dominado por humanos, necesitaban para empezar a mover sus piezas. Clyrrik se convirtió en el grito de guerra de los habitantes de la ciudad (predominantemente humanos) que pensaban que las razas inmigrantes habían estado robando trabajo e ingresos a la comunidad humana. En pocas semanas se dieron los primeros pasos y movimientos, y entraron en efecto nuevas leyes e impuestos que se tradujeron en el estrangulamiento del comercio no humano del barrio. Y cuando los enanos se agruparon en torno a su héroe local, como sabían que sucedería los humanos, el resultado fue un contraataque brutal en cuyo transcurso varios enanos perdieron sus vidas y docenas de ellos sus hogares y empleos. El negocio de Clyrrik fue reducido a cenizas y todos sus bienes fueron quemados o robados.

Para el resto de los enanos no había otra opción que aceptar el papel al que les habían reducido. Lo habían intentado y habían fracasado. La justicia había fracasado. Cuando había perdido todo lo que podía perder, Clyrrik desapareció. Muchos creyeron que había cerrado su tienda y había abandonado la ciudad buscando un entorno más hospitalario. Con el tiempo, él y los acontecimientos que rodearon su vida fueron olvidados por todos, excepto por unos pocos. Pero, en realidad, Clyrrik nunca abandonó la ciudad que le había traicionado con tanta crueldad. De hecho, aún se sumergió más en su interior, recorriendo los lugares más sombríos de la ciudad, ocultando su identidad (y su ira) bajo una capucha y, después, bajo una reputación. Hoy, Clyrrik, conocido como un "anquilosado" (un despiadado cazador de recompensas) es una de las figuras más temidas de la ciudad. Está especializado en aceptar dinero de los humanos para dar caza (y a menudo matar) a otros humanos. Está específicamente instruido para traer a su presa viva, lo consiente, pero si su presa hiciera un solo movimiento en falso Clyrrik volvería con tan solo una cabeza. Los pocos humanos que han sobrevivido a una cacería de Clyrrik no suelen querer hablar de su experiencia.

Clyrrik el Anquilosado no tiene grandes pretensiones, ni siquiera para un enano. Tan solo mide 4' y, aunque pesa más de 200 lbs., no parece ni obeso ni extremadamente musculoso. La mejor palabra para describir su constitución es "compacta", es una combinación perfecta de músculos, tono y tamaño. Aunque se esfuerza por no ser visto nunca con claridad, su cara tiene golpes y está curtida, y si hay suficiente luz puede verse un cansancio que sorprendería a

muchos. Esconde su frondosa cabellera (castaña con tonos rojizos, y ya con canas) bajo la capucha de su capa, pero siempre la lleva suelta. Clyrrik prefiere que le tape la cara, ocultando aún más sus rasgos.

Clyrrik el anquilosado VD 8

Enano Ext 3/Pcr 1/Exp (urbano) 4*
*La variante explorador urbano se describe en *Arcanos desenterrados*
Humanoide Mediano NM
Inic +3
Sentidos visión en la oscuridad 60'; Escuchar +4, Avistar +6
Idiomas común, enano

CA 19, toque 13, desprevenido 16; +4 CA contra gigantes, Esquiva, Defensa con dos armas
(Des +3, armadura +4, escudo +1, natural +1)
pg 59 (8 DG)
Fort +9 (+11 contra veneno), **Ref** +10, **Vol** +4; +2 a las salvaciones contra conjuros y efectos sortílegos

---

Vel 20' (4 casillas)
C/C *hacha de batalla +1* +8/+3 (1d8+4/×3) y hacha arrojadiza +7 (1d6+1) o
C/C *hacha de batalla +1* +10/+5 (1d8+4/×3)
A distancia ballesta ligera +9 (1d8/19–20)
Atq base +6; **Prs** +9
Opciones de ataque ataque poderoso +1 en ataques contra orcos y trasgoides, enemigo predilecto humanos +2, ataque furtivo +1d6
Conjuros de explorador preparados (NL 4):
1.º: *trepar cual arácnido*

Características Fue 16, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 6
CE compañero animal, vínculo con compañero, compartir conjuros, estabilidad (+4 contra embestida y derribo), afinidad con la piedra (*Mdj,* 15), empatía salvaje +0 (-4 bestias mágicas)
Dotes Esquiva, Aguante[A], Ataque poderoso, Defensa con dos armas, Combate con dos armas[A], Rastreo urbano[A]
Habilidades Tasación +2 (+4 con piedra y metal), Artesanía (construcción de trampas) +4 (+6 con piedra y metal), Artesanía (armero) +7 (+9 con piedra y metal), Inutilizar mecanismo +6, Reunir información +8, Esconderse +11, Saber (local) +6, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +8, Abrir cerraduras +7, Buscar +4, Avistar +6, Averiguar intenciones +5, Piruetas +8
Posesiones *cuero tachonado +1, hacha de batalla +1,* 2 hachas arrojadizas, ballesta ligera con 50 virotes y 1 virote de *sueño, amuleto de armadura natural +1, guantes de Destreza +2,* herramientas de ladrón de gran calidad.

"Vidente" compañero rata terrible VD –

Bestia mágica pequeña (animal agrandado) NM
Inic +2
Sentidos visión en penumbra, olfato; Escuchar +4, Avistar +4

CA 15, toque 14, desprevenido 12; (+4 tamaño, Des +3, natural +1)
pg 5 (1 DG)
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +3

Vel 40' (8 casillas), trepar 20'
C/C mordisco +4 (1d4 más enfermedad)
Atq base +0; **Prs** -4
Opciones de ataque enfermedad

Características Fue 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4
CE 1 truco adicional, vínculo, compartir conjuros
Dotes Alerta, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Trepar +11, Esconderse +8, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +4, Avistar +4, Nadar +11
Enfermedad (Ex). Fiebre de la mugre: mordisco, Fort CD 11 niega, periodo de incubación 1d3 días, daño 1d3 Des y 1d3 Con.

Clyrrik el Anquilosado y su compañera, "Vidente"

Ilustración de R. Horsley

DOUCRAL DE TELARAÑA

Doucral se crió en Telaraña, un auténtico laberinto de callejones y edificios decrépitos del barrio de chabolas más pobre de la ciudad. Era una de las peores de todas las criaturas: una matona cruel y malvada, con fuerza y habilidades que apoyaban su bravuconería. También es una terrible racista. Desprecia a todas las razas que no sean humanos y el que ella, en realidad, solo sea medio humana, le causa una terrible y profunda vergüenza. Doucral suele hacer comentarios sarcásticos y bromas sobre su naturaleza mestiza, pero pobre del que se atreva a hacer tales comentarios: no hay nada que le haga entrar tan rápidamente en una furia sangrienta.

Actualmente, Doucral lidera a los Arañas terafosas, una banda de ladrones furtivos, atracadores y matones a sueldo. Si no están haciendo un trabajo a sueldo, Doucral y sus compinches recorren las calles de los barrios pobres, buscando a víctimas que sacudir y, a veces, que matar. Lo más seguro es que ataque a cualquier aventurero no humano con el que se encuentre, algo que podría llevar a un conflicto con los PJs. A pesar de su arrogancia e inteligencia media, Doucral es muy astuta y no le importa preparar emboscadas o incriminar a gente que no le gusta por delitos que ella misma ha cometido.

Doucral de Telaraña es una enorme figura, de casi 6 1/2' de altura y unas buenas 300 lbs. de peso. Su cara y brazos están surcados de viejas cicatrices, y sus dientes están mugrientos y rotos. Su piel parece curtida y sólo si se la examina de cerca se puede ver un sutil matiz de gris orco. Su cabello es de un brillante rojo claro que se ata con una coleta y se arregla como una debutante.

Ilustración de D. Allsop

Doucral de Telaraña, líder de los Arañas terafosas

DOUCRAL DE TELERAÑA — VD 12

Semiorca, Brb 12
Humanoide Mediano (orco) CM
Inic +0
Sentidos visión en la oscuridad 60'; Escuchar +0, Avistar +0
Idiomas común, orco

CA 16, toque 9, desprevenido 16; esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada
(Des +1, armadura +6, natural +1, furia -2)
pg 144 (12 DG); RD 2/
Fort +13, **Ref** +5, **Vol** +7;

Vel 40' (8 casillas)
C/C *martillo de guerra explosivo ígneo +1* +21/+16/+11 (1d8+13/×3) más 1d6 fuego (1d10 en críticos) o
C/C impacto sin arma +20/+15/+10 (1d3+8)
A distancia ballesta ligera +9 (1d8/19–20)
Atq base +12; **Prs** +24
Opciones de ataque Hendidura, Abrazo de la tierra, furia mayor 4/día (8 asaltos)

Características Fue 26, Des 10, Con 20, Int 11, Sab 10, Car 8
CE sentir trampas +4
Dotes Hendidura, Abrazo de la tierra*, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso
*Dote descrita en *El combatiente completo.*
Habilidades Trepar +17, Intimidar +8, Saltar +26, Escuchar +0, Avistar +0
Posesiones *camisote de mallas +2, martillo de guerra explosivo ígneo +1, amuleto de armadura natural +1, anillo de saltar*

Si no está en furia, Doucral tiene las siguientes estadísticas:
CA 18
hp reducidos en 36
Fort +10, **Vol** +4
C/C *martillo de guerra explosivo ígneo +1* +18/+13/+8 (1d8+7/×3) más 1d6 fuego (1d10 en críticos) o
C/C impacto sin arma +17/+12/+7 (1d3+5)
Prs +17
Características Fue 20, Con 14
Habilidades Tasación +10, Trepar +14, Reunir información +8, Saltar +23, Saber (local) +10

PADRE DARÍO BALTHAZAR

Darío Balthazar ha logrado colarse en las entrañas de la ciudad. Utilizando conjuros como *alineamiento indetectable* e *indetectabilidad* prolongada (que lanza él mismo a diario) ha conseguido disfrazarse de sacerdote de Pelor, el dios neutral bueno del sol. Ha dedicado años a ascender en las filas de la jerarquía eclesiástica y hoy es uno de los sumos sacerdotes de la Iglesia de Pelor, ostentando tanta autoridad como cualquier oficial de la ciudad.

En realidad, Darío es un seguidor devoto del señor demoníaco Fraz-Urb'luu, Príncipe del engaño. Preside en secreto una secta demoníaca integrada por mercaderes y miembros del gobierno. Combinando engaño y corrupción se abren camino a través de todos los escalones del poder de la ciudad, buscando el día en el que Darío pueda consagrar toda la comunidad a su maligno señor, gobernando como un déspota sobre una población esclavizada a su propio vicio y degradación.

Físicamente Darío es un hombre de mediana edad. Su cabello oscuro está comenzando a encanecer y su mirada es bondadosa. Lleva una barba bien arreglada y suele vestir las túnicas de un sacerdote de Pelor. Parece cordial y de buen corazón, y siempre está dispuesto a ofrecer ayuda a sus vecinos. En realidad, Darío considera todos los seres vivos inferiores, auténticas sabandijas. En la mente de Darío, sólo Fraz-Urb'luu es un ser superior.

PADRE DARÍO BALTHAZAR — VD 16

Humano Clr 11/Tmt 5
Humanoide Mediano CM
Inic +0
Sentidos Escuchar +7, Avistar +7
Idiomas común, abisal, celestial

CA 22, toque 12, desprevenido 22 (armadura +9, escudo +1, desvío +2)
pg 65 (16 DG)
Fort +8, **Ref** +4, **Vol** +18

Vel 20' (4 casillas)
C/C maza de armas de gran calidad +11/+6 (1d8)
A distancia ballesta ligera +10 (1d8/19–20)
Atq base +10; **Prs** +10
Acciones especiales conjuración contingente, reprender muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+12, 11.º)
Conjuros de clérigo preparados (NL 16; 1d20+20 para superar RC):
8.º: *cerradura dimensional, polimorfar cualquier cosa*[D] (CD 25), *convocar monstruo VIII*
7.º: *blasfemia* (CD 24), *pantalla*[D] (CD 24), *escudriñamiento mayor* (CD 24), *convocar monstruo VII, palabra del caos* (CD 24)
6.º: dañar (CD 23), *sanar, doble engañoso*[D] (CD 23), *convocar monstruo VI*†, *palabra de regreso*
5.º: *romper encantamiento, orden imperiosa mayor* (CD 22), *ofuscar videncia*[D], *resistencia a conjuros, esfera de plagas** (CD 22), *visión verdadera*
4.º: *caminar por el aire, confusión*[D] (CD 21), *curar heridas críticas, discernir mentiras* (CD 21), *restablecimiento, don de lenguas*
3.º: *lanzar maldición* (CD 20), *luz del día, oscuridad profunda, disipar magia, indetectabilidad*[D]†, *luz abrasadora* (toque a distancia +9), *hablar con los muertos, transformar piedra*
2.º: *augurio, curar heridas moderadas, inmovilizar persona* (CD 19), *invisibilidad*[D], *sabiduría del búho, silencio, convocar monstruo II, alineamiento indetectable*†
1.º: *perdición, orden imperiosa* (CD 18), *detectar el mal, detectar el bien, disfrazarse*[D], *escudo de entropía, santuario* (CD 198), *escudo de la fe*
0 *curar heridas menores, detectar magia, luz, remendar, resistencia, virtud*
D: conjuro de dominio. Deidad: Fraz-Urb'luu. Dominios: Superchería, Guerra.
† ya lanzado

Características Fue 8, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 24, Car 15
CE aura de mal, aura de ley, convocación prolongada, aliado mejorado, allegado planar
Dotes Aumentar convocación[A], Magia engañosa*, Conjuros penetrantes mayores, Persuasivo, Conjurar en silencio, Soltura con una escuela de magia (conjuración), Conjuros penetrantes, Conjurar sin moverse, Soltura con un arma (maza de armas)[A] Iniciativa mejorada, Conjurar en silencio, Sigiloso, Sutileza con las armas
Habilidades Engañar +17, Concentración +14, Diplomacia +11, Intimidar +6, Saber (arcano) +8, Saber (religión) +11, Saber (los Planos) +10, Averiguar intenciones +17, Hablar una lengua (celestial), Conocimiento de conjuros +10
Posesiones maza de armas de gran calidad, ballesta ligera con 20 virotes, *coraza +4*, escudo de acero ligero de gran calida, *presea de Sabiduría +6, cetro de prolongación metamágica, ligero, anillo de protección +2, perla de poder de 1.º nivel*, símbolo sagrado, falso símbolo sagrado de Pelor.

Aliado mejorado prueba de Diplomacia para obtener los servicios de un aliado planar al 50% del coste normal. *GDM,* 196.
Convación prolongada: Todos los conjuros de convocación doblan su duración, como con la dote Prolongar conjuro; *GDM,* 197.

El padre Darío y su "hija adoptiva" podrían ser el peligro más grave al que la ciudad se enfrente jamás

Ilustración de E. Widermann

Conjuración contingente: Darío puede preparar un conjuro de convocación tiempo antes para que sea activado por algún otro acontecimiento, como por *contingencia* (*GDM*, 197). Actualmente tiene un *convocar monstruo VI* (ya lanzado) preparado para activarse si un atacante le reduce al 50% de sus puntos de golpe.

Allegado planar: Darío puede llamar a un ajeno para que le sirva como allegado. *GDM*, 197.

El allegado planar de Darío es Malerna, una súcubo. En público se enmascara de huérfana adolescente protegida por Darío. Darío la utiliza para seducir y espiar a sus rivales políticos, o a miembros de la comunidad que podrían ser útiles a su culto.

EL SÍMBOLO

Sólo los más ignorantes o los recién llegados no se estremecen con la sola mención de la mayor Némesis de la ciudad. Lo que comenzó como una serie de incidentes aislados acabó convertido en una era oscura, que ha mantenido bajo su yugo las pesadillas de los habitantes de la ciudad. En el centro de esta maraña de rumores y miedos se encuentra una enigmática figura conocida como el Símbolo.

Debe su nombre a los inescrutables signos que aparecieron en el escenario de distintos crímenes y, más recientemente, en el sobre de horribles cartas que encontraron los oficiales de la ciudad. El Símbolo es una amenaza para todo ser vivo que considere a la ciudad su hogar. Nadie sabe qué quiere el Símbolo, o qué es en realidad. Sólo saben qué significa para ellos y para su ciudad: muerte. Los pocos que se atrevieron a seguir sus huellas volvieron muertos: pero en movimiento. En todos los casos, sus cuerpos putrefactos, a menudo sin ningún rastro de sufrimiento físico, se arrastraron de vuelta a la ciudad, mecánicamente. Una vez dentro, regresaban a sus hogares, donde mataban a sus propios hijos, uno a uno. Luego, hecho eso, se desplomaban sobre el suelo en un montón, realmente muertos de una vez por todas. No es necesario decir que son pocos los que están dispuestos a seguir buscando al Símbolo.

El Símbolo y "Madre"

Ilustración de J. Hodgson

La verdad que se oculta detrás de todo este horror es casi tan trágica como el propio horror. La entidad llamada el Símbolo es un humano, o al menos, lo era. Hace décadas su madre era miembro de la elite más rica de la ciudad, nacida en la abundancia y favorecida por la providencia. Sin embargo, un inconsciente coqueteo nocturno con un atractivo extraño, amenazó con arruinar el nombre de su familia porque resultó en un embarazo totalmente inesperado. La noble consiguió conservar al bebé, haciéndolo pasar por el hijo de su marido, pero cuando nació un niño sin órganos sexuales y con unos ojos que no eran los suyos ni los de su marido, sabía que el plan iba a fallar. La única salida era asfixiar al niño e informar del "aborto" a su marido y a la sociedad. Aunque sabía que era lo correcto, no se atrevía a hacerlo, y decidió huir de la ciudad con su recién nacido oculto entre sus pechos.

En el camino hacia su nueva vida, el carruaje de la pareja fue atacado por un grupo de asaltantes liderado por dos feroces ettin. Todo el mundo, excepto el niño, fue asesinado en el ataque, y cuando los ettin no pudieron ponerse de acuerdo sobre qué hacer con el niño, se marcharon, dejándolo en los brazos de su madre muerta. Poco después, una tribu de orcos llegó al lugar y llevaron al niño a su médico brujo. Éste proclamó al extraño niño como un "don" de los dioses y grabó el símbolo de su tribu (un antiguo pictograma orco símbolo del ciclo nacimiento-muerte-renacimiento) en la frente del niño.

Hoy, de la tribu sólo quedan cadáveres putrefactos a partir de los que se alzó el niño-diablo. Con la edad, el extraño linaje del niño fue saliendo a la superficie, y cada día se hacía más fuerte. A la edad de 13 años, el niño lideraba la tribu. Con 19 años, la mitad de la tribu estaba muerta, pero a las órdenes del niño. Hoy en día, el adulto que fue el último error de una noble descuidada, es una auténtica fuerza de la naturaleza, poseedor de secretos arcanos antinaturales, y de un auténtico ejército de muertos putrefactos, esperando a ser liberados del mundo de los vivos.

Se dice que ningún humano que haya llegado a ver el auténtico rostro del Símbolo ha vivido para contarlo. Si se le llega a ver, lo que ocurre muy pocas veces, la enorme figura del Símbolo aparece cubierta desde el cuello en unas vestimentas de cuero negro ajus-

tadas grabadas con numerosos blasones e iconos inidentificables y otros signos sobrenaturales. Su cara está oscurecida por una capucha blanca unida a una capa blanca que cae desde los hombros hasta los tobillos. La parte inferior de la capa ondea graciosamente, haya o no viento que la meza. Una mano enguantada sostiene una espada larga cubierta de runas, con un filo de acero totalmente negro.

El símbolo VD 20

Vástago sacrílego asexuado (humano avanzado) nigromante pavoroso* 17
*Descrito en *Heroes of Horror (NdT: inédito en castellano)*
Ajeno Mediano (maligno, nativo) LM
Inic +3
Sentidos Escuchar +10, Avistar +10; Alerta, visión en la oscuridad 60'
Idiomas común, abisal, dracónico, gigante, trasgoide, infernal, orco

---

CA 24, toque 19, desprevenido 20; Esquiva
pg 63 (17 DG); curación rápida 4; RD 8/contundente o magia o RD 10/bien y magia
Resiste ácido 5, frío 5, electricidad 5, fuego 5; +4 a las salvaciones contra energía negativa, bastión mental; RC 27
Inmune fortificación leve 50%, veneno, conjuros y aptitudes enajenadores
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +12

Vel 30' (6 casillas)
C/C *robadora de nueve vidas* (faltan 7 vidas) +10/+5 (1d8+2 más 2d6 a bien, más oportunidad de muerte/19–20) o
C/C toque sepulcral +11 (1d8+4 más 2d6 a bien, más toque enervante o escabroso)
Atq base +8; **Prs** +8
Opciones de ataque toque enervante, aura de miedo, explosión de energía negativa 3/día, toque escabroso 3/día, golpe sacrílego
Opciones especiales reprender muertos vivientes 8/día (+7, 2d6+22, 17.º), dominio de los muertos vivientes
Equipo de combate *robadora de nueve vidas*, por valor de 221 DG de muertos vivientes animados (normalmente 51 esqueletos de humano/orco, 50 zombis de humano/orco y 7 zombis de ettin), aunque normalmente sólo se le encuentra con 2 zombis de ettin.
Conjuros de nigromante pavoroso favoritos (NL 17; Soltura con una escuela de magia (Nigromancia); 1d20+19 para superar RC):
8.º: (4/día) *crear muertos vivientes mayores, horrible marchitamiento* (CD 24), *infligir heridas críticas en grupo, símbolo de muerte*[A]
7.º: (6/día) *controlar muertos vivientes, dedo de la muerte* (CD 23), *dañar mayor**, *infligir heridas graves en grupo, muerte infame**
6.º: (6/día) *crear muertos vivientes, mirada penetrante* (CD 22), *dañar, infligir heridas moderadas en grupo, símbolo de miedo*[A]
5.º: (7/día) *fuego en la sangre**, *disipar magia mayor, infligir heridas leves en grupo, juramento de sangre*[A], *rematar a los vivos* (CD 21), *convocar muertos vivientes V**
4.º: (7/día) *reanimar a los muertos, disipar magia, tentáculos negros de Evard* (CD 19), *infligir heridas críticas, asesino fantasmal* (CD 20)
3.º: (7/día) *desesperación aplastante* (CD 19), *custodia contra la muerte, rayo agotador* (CD 19), *hablar con los muertos, convocar muertos vivientes III**
2.º: (7/día) *comandar muertos vivientes, oscuridad, profanar*[A], *falsa vida, mano espectral, convocar plaga, convocar muertos vivientes II**
1.º: (8/día) *perdición, traspasar herida**, *detectar magia, fatalidad* (CD 17), *rayo de debilitamiento, alineamiento indetectable*†
*Detallado en *Heroes of Horror*
[A]: obtenido de la aptitud de aprendizaje avanzado
† ya lanzado

Aptitudes sortílegas (NL 17):
3/día *encantar persona, imagen mayor, veneno, protección contra el bien, visión verdadera, aura sacrílega*
1/día *reanimar a los muertos* (por valor de 68 DG, se apila con otros), *polimorfar siniestro, profanar, dominar persona, enervación, umbral* (a los Nueve infiernos), *dañar, desacralizar*

Características Fue 10, Des 16, Con 10, Int 22, Sab 14, Car 20
Dotes Alerta[A], Fabricar armas y armaduras mágicas, Esquiva, Potenciar conjuro, Soltura con una escuela de magia (Nigromancia), Escribir pergamino, Conjuros penetrantes, Sutileza con las armas.
Habilidades Tasación +10, Concentración +10, Artesanía (fabricante de armaduras) +13, Artesanía (armero) +13, Descifrar escritura +14, Disfrazarse +7, Falsificar +9, Reunir información +9, Intimidar +10, Saber (arcano) +16, Saber (local) +16, Saber (religión) +16, Escuchar +10, Conocimiento de conjuros +16, Avistar +10, Averiguar intenciones +11
Posesiones *robadora de nueve vidas, brazales de armadura +5, cinturón de fuerza de ogro, sombrero de disfraz, anillo de invisibilidad, cetro de marchitamiento*

Toque sepulcral (Sb). Una vez por asalto, el Símbolo puede hacer un ataque de toque cuerpo a cuerpo que causa 1d8+4 puntos de daños a una criatura viva, o curar 5 puntos de daño a un muerto viviente.
Toque enervante (Sb). El Símbolo puede conferir niveles negativos al usar su ataque de toque sepulcral. Cada día puede conferir hasta 17 niveles negativos, pero no más de 2 niveles negativos por ataque. La CD de Fortaleza para borrar un nivel negativo es 21.
Aura de miedo (Sb). Como acción gratuita, el Símbolo puede irradiar un aura de 5' de radio. Salvación de Voluntad a CD 21 o estremecido.
Bastión mental. El Símbolo recibe un bonificador +4 a las salvaciones contra sueño, aturdir, parálisis, veneno y enfermedad.
Explosión de energía negativa (Sb). El Símbolo puede irradiar una explosión de energía de 5' de radio que causa 17d4 puntos de daño a los enemigos vivos. Salvación de Voluntad a CD 21 reduce el daño a la mitad. Los muertos vivientes dentro del área se curan por la misma cantidad.
Toque escabroso (Sb). El Símbolo puede infligir enfermedad a una criatura al usar su toque sepulcral. Como el conjuro *contagio* pero sin periodo de incubación. Salvación de Fort a CD 21 para resistirlo.
Dominio de los muertos vivientes. Todos los muertos vivientes creados o animados por el Símbolo obtienen un bonificador de mejora a Fort y Des, más 2 puntos de golpe adicionales por dado. El símbolo puede crear 119 DG de muertos vivientes (7 DG por nivel de nigromante pavoroso) utilizando *reanimar a los muertos* y puede controlar 85 DG de muertos vivientes (5 DG por nivel de nigromante pavoroso) utilizando *controlar muertos vivientes*.
Golpe sacrílego (Sb). Cualquier arma que lleve el Símbolo es considerada como de alineamiento maligno con fines de superar reducción de daño. Además, los ataques cuerpo a cuerpo de el Símbolo causan 2d6 puntos de daño adicionales contra oponentes buenos.

Toque de interpretación "No espero que lo comprendas, espero que mueras."

"Madre", familiar rostro fantasmal VD —

Muerto viviente Menudo (incorporal, simbionte) LM
Inic +2
Sentidos Escuchar +5, Avistar +5; Alerta, visión en la oscuridad 60'
Idiomas vínculo empático

CA 19, toque 19, desprevenido 17
pg 31 (17 DG)
Resiste evasión mejorada; **RC** 23
Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +12

Vel volar 10' (2 casillas) perfecto
C/C toque incorporal +8/+3
Atq base +8; **Prs**
Opciones de ataque transmite conjuros de toque, mirada terrorífica, fusión, semblante
Opciones especiales comunicarse con su amo, escudriñar familiar

Características Fue —, Des 14, Con —, Int 14, Sab 9, Car 16, Ego 10
CE rasgos incorporales, rasgos de simbionte*, rasgos de muerto viviente
* El simbionte rostro familiar está descrito en *Manuscrito infernal*.
Dotes Alerta[A], Voluntad de hierro
Habilidades Engañar +7, Esconderse +10, Intimidar +7, Saber (arcano) +6, Saber (religión) +6, Escuchar +5, Buscar +5, Avistar +5

Mirada terrorífica (Sb). Cuando el Símbolo manifiesta la cara del rostro cualquiera que esté a menos de 30' y que tope con su mirada debe hacer un *TS* de Voluntad a CD 13 o quedará paralizado por miedo durante 1d4 asaltos. El Símbolo y su familiar son inmunes a esta aptitud.
Fusión (Sb). Una vez por asalto, "Madre" puede fundir su cuerpo con el de cualquier criatura corporal (normalmente su maestro, que sabe cuándo quiere hacerlo). Si el objetivo no es voluntario, debe superar un ataque de toque incorpóreo.
Semblante (Ex). A voluntad, "Madre" puede manifestar su rostro fantasmal en cualquier parte del cuerpo del Símbolo (normalmente sobre la cara, sin afectar a la visión de su "anfitrión"). Cuando se manifiesta, "Madre" es susceptible a ataques por separado a su anfitrión.

Toque de interpretación. El Símbolo cree que su familiar rostro fantasmal es un vestigio del espíritu torturado de su madre.

TURBAS

Las turbas son grandes grupos de gentes unidos por la rabia, el miedo o el deseo de violencia. La mentalidad de la turba supera los comportamientos normales, las restricciones morales e incluso los alineamientos de quienes las componen. Casi siempre, una turba puede tener un objetivo o un tema determinado que ha levantado su ira, pero cualquiera que se ponga en su camino será objeto de ataque.

Una turba se considera como una sola entidad, como una plaga, pero está compuesta de criaturas pequeñas, medianas o grandes. Una turba puede componerse de criaturas del mismo tipo, y una revuelta que consista de criaturas de distintos tipos debe ser considerada como dos (o más) turbas independientes formando un solo encuentro.

Una turba puede ser un desafío extremadamente difícil, no sólo porque es peligrosa sino porque suele estar integrada por inocentes. Algunos se han dejado arrastrar por emociones violentas, otros pueden tener reivindicaciones legítimas, y otros pueden estar llamados místicamente a la acción (esto es especialmente cierto en un tropel de niños). Los PJs deberían intentar encontrar algún medio que no sea la violencia (o al menos la violencia letal) para dispersar algunas turbas. Reducir una turba a 0 puntos de golpe hace que se disuelva y disperse, dejando algunos de sus miembros muertos o heridos (ver abajo).

Una turba consiste de 48 criaturas Pequeñas o Medianas o de 12 criaturas Grandes. Los grupos mayores están representados por varias turbas. La mayoría de turbas son transitorias, durando un máximo de 1d4+1 horas antes de dispersarse.

Lo que sigue son turbas adecuadas a un escenario urbano.

TURBA DE HUMANOS VD 8

Humanoide Gargantuesco (turba de humanos Medianos) CN
Inic +4
Sentidos Escuchar +4, Avistar +4
Idiomas común

CA 6, toque 6, desprevenido 6 (tamaño -4)
pg 135 (30 DG)
Fort +11, **Ref** +9, **Vol** +17

Vel 20' (4 casillas)
C/C turba (5d6)
Espacio 20; **Alcance** 0
Atq base +22; **Prs** 34
Opciones de ataque presas de Ext, pisotear 2d6

Características Fue 11 , Des 11, Con 11 , Int 10, Sab 10, Car 10
CE anatomía de turba
Dotes Iniciativa mejorada, Gran fortaleza, Embestida mejorada[A], Arrollar mejorado[A]
Habilidades Escuchar +4, Avistar +4

Ataque Las turbas no tienen alcance. Para atacar, una turba se mueve al espacio ocupado por un oponente, provocando un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura, porque pasa por encima y rodea a su víctima. Una turba puede atravesar casillas ocupadas por enemigos, y viceversa, sin ningún impedimento, aunque provoca ataques de oportunidad al hacerlo. Una turba puede atravesar aperturas tan grandes como las criaturas que la componen.

Una turba causa 5d6 puntos de daño contundente a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento, sin necesidad de hacer una tirada de ataque. Los ataques de la turba ignoran la ocultación o cobertura. Sí se aplica reducción de daños a los ataques de turba.

Presas de Ext (Ex). Una turba puede mantener una presa sin ningún penalizador y seguir atacando a otros objetivos (normalmente, atacar a otros objetivos mientras se está en presa impone un penalizador -20 a las pruebas de presa). Una turba nunca se considera desprevenida al estar en presa.

Pisotear (Ex). Una turba que pasa sobre una criatura y no termina su movimiento en una de las casillas ocupadas por esa criatura, puede pisotear a la criatura. Una criatura pisoteada recibe daño igual a 2d6 puntos +1–1/2 veces el modificador de Fuerza de la turba. La víctima puede hacer un ataque de oportunidad contra la turba o intentar una salvación de Reflejos (CD 25 + modificador de Fue de la turba) para recibir la mitad de daño.

Anatomía de turba (Ex). Una turba no tiene una parte frontal y posterior diferenciadas, por lo que no se ve afectada por los golpes críticos ni ataques furtivos. Una turba no puede ser flanqueada, ni derribada, ni apresada ni embestida.

A diferencia de las plagas estándar, las turbas están integradas por un número relativamente pequeño de criaturas, por lo que los conjuros y efectos que afectan a un número determinado de criaturas pueden tener efecto en una turba. Cada criatura concreta que es golpeada, deshabilitada o incapacitada por conjuros o efectos orientados a criaturas específicas confiere dos niveles negativos a la turba. Una turba que obtiene niveles negativos por un valor igual a sus DG se disuelve como si hubiera sido reducida a 0 puntos de golpe. Los niveles negativos obtenidos de esta forma no son

el resultado de energía negativa (y por tanto no pueden bloquearse con *custodia contra la muerte* ni pueden quitarse con un *restablecimiento*) pero nunca se traducen en una pérdida de niveles permanente. Una turba recibe un 50% más de daño de conjuros o efectos de área, como armas de dispersión y conjuros de evocación.

Aunque las turbas se consideran como una sola criatura, a veces es necesario decidir el destino de un individuo concreto atrapado en la turba. Si una turba se dispersa por ataques no letales, no hay bajas. Si una turba se dispersa por ataques letales, supón que el 30% de sus miembros han caído y que el 30% están a 0 puntos de golpe. Para averiguar el destino de un determinado individuo tira un d%: un resultado de 01–30 indica muerte, 31–60 indica que la víctima tiene 0 puntos de golpe y una tirada de 61–100 indica que la víctima ha escapado sin mayor daño.

Turbas no humanas. Para las turbas integradas por humanoides Pequeños o Medianos utiliza el bloque de estadísticas de arriba, modificado de esta forma:

Cambia Fuerza, Destreza y Constitución de acuerdo a los modificadores por raza (por ejemplo, aumenta la Destreza en 2 y reduce la Constitución en 2 para los elfos). Recalcula la CA, pg, TS y habilidades pero no las tiradas de daño. Las turbas no pueden tener una puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma por encima de 10. Si los modificadores raciales aumentaran estas características por encima de 10, ignóralos pero sigue aplicando los modificadores negativos. Añade cualidades especiales (por ejemplo visión en la oscuridad) y los bonificadores de habilidad como corresponda.

Tropel de niños — VD 5

Humanoide Enorme (tropel de humanos Pequeños y Menudos) CN
Inic +5
Sentidos Escuchar +4, Avistar +4
Idiomas común

CA 9, toque 9, desprevenido 9 (Des +1, tamaño -2)
pg 70 (17 DG)
Fort +5, **Ref** +13, **Vol** +6

Vel 20' (4 casillas)
C/C plaga (3d6)
Espacio 15; **Alcance** 0
Atq base +15; **Prs** 22
Opciones de ataque presas de Ext, pisotear 2d6

Características Fue 9, Des 12, Con 9 , Int 10, Sab 10, Car 10
CE anatomía de turba
Dotes Iniciativa mejorada, Embestida mejorada[A], Arrollar mejorado[A]
Habilidades Escuchar +4, Avistar +4

Nota Un tropel de niños humanoides está integrado de criaturas de tamaño Pequeño y Menudo y, de esta forma, no puede considerarse estrictamente ni como una plaga ni como una turba. Como se ve aquí, un tropel tiene algunos elementos de los dos tipos. Los describimos abajo.

Ataque Las plagas no tienen alcance. Para atacar, una plaga se mueve al espacio ocupado por un oponente, provocando un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura, porque pasa por encima y rodea a su víctima. Una plaga puede atravesar casillas ocupadas por enemigos, y viceversa, sin ningún impedimento, aunque provoca ataques de oportunidad al hacerlo. Una plaga puede atravesar aberturas tan grandes como las criaturas que la componen.

Un tropel de niños causa 5d6 puntos de daño contundente a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento, sin necesidad de hacer una tirada de ataque. Sus ataques ignoran la ocultación o cobertura. Sí se aplica reducción de daños a los ataques de plaga.

Presas de Ext (Ex). Una turba puede mantener una presa sin ningún penalizador y seguir atacando a otros objetivos (normalmente, atacar a otros objetivos mientras se está en presa impone un penalizador -20 a las pruebas de presa). Una turba nunca se considera desprevenida al estar en presa.

Pisotear (Ex). Una turba que pasa sobre una criatura y no termina su movimiento en una de las casillas ocupadas por esa criatura, puede pisotear a la criatura. Una criatura pisoteada recibe daño igual a 2d6 puntos +1–1/2 veces el modificador de Fuerza de la turba. La víctima puede hacer un ataque de oportunidad contra la turba o intentar una salvación de Reflejos (CD 25 + modificador de Fue de la turba) para recibir la mitad de daño.

Anatomía de turba (Ex). Una turba no tiene una parte delantera o trasera clara ni ninguna anatomía discernible, por lo que no está sujeta a daño adicional por golpe crítico o ataques furtivos. Una turba no puede ser flanqueada, ni derribada, ni apresada ni embestida.

A diferencia de las plagas estándar, las turbas están integradas por un número relativamente pequeño de criaturas, por lo que los conjuros y efectos que afectan a un número determinado de criaturas pueden tener efecto en una turba. Cada criatura concreta que es golpeada, deshabilitada o incapacitada por conjuros o efectos orientados a criaturas específicas confiere dos niveles negativos a la turba. Una turba que obtiene niveles negativos por un valor igual a sus DG se disuelve como si hubiera sido reducida a 0 puntos de golpe. Los niveles negativos obtenidos de esta forma no son el resultado de energía negativa (y por tanto no pueden bloquearse con *custodia contra la muerte* ni pueden quitarse con un *restablecimiento*) pero nunca se traducen en una pérdida de niveles permanente. Una turba recibe un 50% más de daño de conjuros o efectos de área, como armas de dispersión y conjuros de evocación.

Aunque las turbas se consideran como una sola criatura, a veces es necesario decidir el destino de un individuo concreto atrapado en la turba. Si una turba se dispersa por ataques no letales, no hay bajas. Si una turba se dispersa por ataques letales, supón que el 30% de sus miembros han caído y que el 30% están a 0 puntos de golpe. Para averiguar el destino de un determinado individuo tira un d%: un resultado de 01–30 indica muerte, 31–60 indica que la víctima tiene 0 puntos de golpe y una tirada de 61–100 indica que la víctima ha escapado sin mayor daño.

Turbas no humanas. Para las turbas integradas por humanoides pequeños o medianos utiliza el bloque de estadísticas de arriba, modificado de esta forma:

Cambia Fuerza, Destreza y Constitución de acuerdo a los modificadores por raza (por ejemplo, aumenta la Destreza en 2 y reduce la Constitución en 2 para los elfos). Recalcula la CA, pg, TS y habilidades pero no las tiradas de daño. Las turbas no pueden tener una puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma por encima de 10. Si los modificadores raciales aumentaran estas características por encima de 10, ignóralos pero sigue aplicando los modificadores negativos. Añade cualidades especiales (por ejemplo visión en la oscuridad) y los bonificadores de habilidad como corresponda.

Nuevos monstruos

Aunque una campaña urbana puede centrarse en contrincantes PNJ, los monstruos también tienen su lugar. Los hombres-rata merodean por el corazón de los gremios de ladrones, y los vampiros asaltan a viajeros solitarios por la noche. Las gárgolas se posan en lo alto de las torres mientras los otyugh se bañan en los putrefactos canales de las alcantarillas. Los duplicantes y demonios causan buena impresión en el gobierno, sustituyendo o dominando a los que guían las riendas del poder.

Y, por supuesto, una ciudad contiene criaturas únicas y propias de su entorno. Aquí presentamos nuevos monstruos que pueden utilizarse en cualquier campaña urbana.

CIENO SÉPTICO

El nauseabundo fango verde amarronado de las cloacas se levanta bruscamente, golpeándote con un pseudópodo viscoso. Herramientas oxidadas, trapos viejos y trozos de animales putrefactos se ven arrastrados, destrozando sus bordes contra la piedra cuando el cieno se mueve.

CIENO SÉPTICO **VD 9**

Cieno Grande CM
Inic -5
Sentidos vista ciega 60'; Escuchar +4, Avistar +4
Aura hedor (30', CD 21)
Idiomas ninguno

CA 5, toque 5, desprevenido 5 (tamaño -1, Des -4)
pg 126 (11 DG)
Inmune ácido, conjuros y aptitudes enajenadores, veneno, efectos de sueño, parálisis, polimorfar, aturdir, formas de ataque basadas en la visión; no sujeto a impactos críticos ni a flanqueo
Resiste electricidad 5, fuego 5
Fort +11, **Ref** -2, **Vol** +3
Debilidades energía positiva

Vel 20' (4 casillas), Tr 20', Nd 20'
C/C 2 golpetazos +12 (2d4+4 más 2d4 ácido más enfurecer)
Espacio 10'; **Alcance** 5' (10' con golpetazo)
Atq base +8; **Prs** +16
Opciones de ataque ácido, constreñir, agarrón mejorado, Ataque poderoso

Características Fue 19, Des 1, Con 23, Int 7 , Sab 11, Car 10
CE estallido mortal, división
Dotes Alerta, Gran fortaleza, Ataque poderoso, Soltura con un arma (golpetazo)
Habilidades Trepar +12, Esconderse -3*, Escuchar +6, Avistar +6, Nadar +12

Ácido (Ex). Un cieno séptico segrega un ácido digestivo que disuelve la materia orgánica y el metal rápidamente, pero no afecta a la piedra. Cualquier impacto cuerpo a cuerpo o ataque constrictor causa daño por ácido y la armadura y vestimenta del oponente se disuelven y quedan inutilizadas a no ser que superen una salvación de Reflejos a CD 21. Un arma de metal o madera que golpee a un cieno séptico también se disolverá inmediatamente a no ser que supere una salvación de Reflejos a CD 21. Las CD de salvación se basan en Constitución.

El toque ácido del cieno causa 21 puntos de daño por asalto a los objetos de madera o metal, pero el cieno debe seguir en contacto con el objeto durante 1 asalto completo para causar este daño.

Constreñir (Ex). Un cieno séptico causa automáticamente daño por ácido y golpetazo superando una prueba de presa. La armadura y vestimentas del oponente reciben un penalizador -4 a los tiros de salvación de Reflejos contra el ácido.

Estallido mortal (Ex). Cuando se golpea a un cieno séptico, estalla en una rociada de ácidos viscosos. Todas las criaturas que

10 ENCUENTROS CON MONSTRUOS URBANOS

1 Un aranea ha devorado a un tendero local y ha asumido su identidad mediante su aptitud de cambiaformas.
2 Se extiende el rumor de que una manada rabiosa de lobos ataca a los viajeros en el camino que se dirige a la ciudad. La manada es, en realidad, un puñado de canes trasgueros liderados por un can trasguero especialmente astuto que encontró un portal planario y que condujo a su manada a través de él.
3 Sectores del casco antiguo se han estado viniendo abajo con cada vez más frecuencia, causando graves daños e incluso varias muertes. Los problemas estructurales son resultado de un destrachan solitario que se ha abierto camino a través de una cisterna.
4 Se han cerrado las puertas de los barrios no humanos siguiendo varios informes de un elfo que ataca a humanos nobles ricos. El "elfo" en cuestión es, en realidad, un drow con la cara pintada, llegó recientemente a través de un pasadizo olvidado a la Infraoscuridad.
5 Durante un experimento alquímico fallido, un mago liberó por accidente una notable cantidad de contaminación arcana, y como resultado una de las gárgolas decorativas de la torre cobró vida y salió volando sobre la ciudad.
6 Un grimórlock solitario, marginado de su tribu por su naturaleza bondadosa, vive enmascarado como mendigo en el barrio más pobre de la ciudad. Una noche presencia un terrible asesinato pero, al ser ciego, no puede dar una descripción anónima a las autoridades. ¿Quién le ayudará?
7 Cuando los pastores locales informan del asesinato de varias ovejas, mostrando las heridas hechas por las garras y el pico de algún enorme pájaro, se extiende el rumor de la presencia de un roc. En realidad, el culpable es un oso lechuza furioso que perdió a su compañera a manos de los cazadores.
8 La apertura de un nuevo pozo dentro de los muros de la ciudad ha dado como resultado la llegada de un hongo fantasmal que comienza a cazar sus presas en la zona que rodea el pozo. Y como el hongo es invisible, no deja de crecer el número de víctimas (y el pánico).
9 Un monstruo corrosivo se ha escapado de unas instalaciones de investigación arcana y está causando una gran conmoción en el almacén de municiones local. Los valientes soldados de la Guardia se niegan en redondo a acercarse al lugar y al monstruo.
10 Un ent anciano ha despertado de su largo sueño para encontrar su arboleda sagrada reducida a un pequeño parque dentro de una gran ciudad. ¿Podrá aplacarse su ira y frustración antes de que despierte a los demás árboles y comience a vengarse de la ciudad?

estén en un radio de 30' reciben 4d6 puntos de daño por ácido y se hacen receptoras de la aptitud enfurecer del cieno aunque ya hayan superado la salvación contra ella. Una salvación de reflejos a CD 21 reduce el daño a la mitad y evita completamente el efecto enfurecer. La CD de la salvación se basa en la Constitución. Los que fallen también tienen derecho a la salvación de voluntad estándar a CD 15 para evitar el enfurecimiento.

Enfurecer (Sb). Todo el que reciba daño por ácido de un cieno séptico deberá intentar una salvación de Voluntad a CD 15. El fallo indica que han absorbido algo de la furia y el tormento que poseen a la criatura. En 1d20 rondas (determinado en secreto por el DM), el individuo monta en una furia homicida. Funciona como el rasgo de clase furia del bárbaro, con algunas excepciones. El individuo no puede elegir a quién atacar ni puede dejar de atacar. Debe atacar a la criatura viva más cercana (que no sea el cieno) y seguir moviéndose de objetivo en objetivo. Después de un número de asaltos igual a la mitad de dados de golpe del cieno (normalmente 5), tiene derecho a una nueva salvación de Voluntad y puede seguir repitiendo las pruebas de salvación cada 5 asaltos hasta que consiga librarse del efecto. Una criatura que supera una salvación es inmune a la aptitud enfurecer de ese cieno séptico en concreto durante 24 horas (excepto que se vea expuesto a su estallido mortal, como se describió arriba).

Agarrón mejorado (Ex). Para usar esta aptitud, un cieno séptico tiene que golpear a un oponente de hasta tamaño Grande con un ataque de golpetazo. Entonces puede intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

División (Ex). Las armas cortantes o perforantes no causan daño a un cieno séptico. En lugar de recibir daño, la criatura se divide en dos cienos idénticos, cada uno de ellos con la mitad de los puntos de golpe actuales del original (redondeo a la baja). Un cieno séptico con 10 puntos de golpe o menos no puede seguir dividiéndose y muere si es reducido a 0 puntos de golpe.

Hedor (Ex). Por su naturaleza como criatura de inmundicia, un cieno séptico emite un olor espantoso. Todas las criaturas vivas que se encuentren a menos de 30' de un cieno séptico deben superar una salvación de Fortaleza a CD 21 o estarán indispuestas durante 10 asaltos. La CD de salvación se basa en Constitución. Las criaturas que superan la salvación no pueden verse afectadas por el hedor del mismo cieno durante 24 horas. Un conjuro *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* elimina el efecto de la criatura indispuesta. Las criaturas con inmunidad al veneno no se ven afectadas y las criaturas con resistencia al veneno reciben su bonificador normal a los tiros de salvación.

Vulnerable a energía positiva (Ex). Aunque no es un muerto viviente, un cieno séptico se ve potenciado por el dolor y la agonía de los que mueren cerca de él. De esta forma comparte algunas vulnerabilidades con los muertos vivientes. Recibe daño de la energía positiva, como si fuera un muerto viviente y un intento con éxito de reprender o expulsar muertos vivientes le impone dos niveles negativos durante un número de asaltos igual al daño de expulsión del clérigo menos los dados de golpe del cieno.

Habilidades Los cienos sépticos tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 a las pruebas de Trepar, aunque esté apresurado o amenazado. Tienen un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar una acción especial o evitar un peligro. Siempre pueden elegir 10 en una prueba de Nadar, aunque esté distraído o en peligro. Pueden utilizar la acción correr al nadar, siempre que naden en línea recta.

*Un cieno séptico en unas cloacas, un canal de drenaje o en otro entorno lleno de deshechos e inmundicia gana un bonificador de circunstancia +8 a las pruebas de Esconderse.

El cieno séptico es un producto del entorno urbano, un horrible depredador nacido de la mezcla de dolor y desesperación propia de los barrios más pobres de la ciudad, combinada con las energías arcanas que emanan de las regiones más cargadas de magia. Son sobre todo comunes en ciudades grandes y suelen aparecer en vecindarios empobrecidas colindantes con barrios con colegios o laboratorios arcanos.

A diferencia de la mayoría de cienos, los cienos sépticos tienen un nivel de inteligencia que, aunque siga siendo la mitad del humano, les permite una penetrante sagacidad y una rudimentaria elaboración de tácticas de caza y emboscada. A pesar de ello, sus mentes son tan extrañas que conservan la inmunidad a conjuros y aptitudes enajenadores y fuerzas semejantes.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los cienos sépticos son cazadores de emboscada. Nunca se alejan mucho de su punto de origen y se ganan su sustento del sentimiento de miedo y desesperación que les rodea y de la carne que consumen, así que siempre se eles encuentra en zonas especialmente empobrecidas. Esto les permite conseguir presas que no serán echadas en falta, una ventaja añadida de su técnica de caza. Si el posible, el cieno séptico golpea desde ocultación y a menudo intentan sacar a una persona de vista antes de que los demás lleguen siquiera a advertir su presencia.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los cienos sépticos cazan en solitario, pero la combinación de fuerzas y circunstancias de la que nacen, hace que, en ocasiones, aparezcan varios especimenes en un determinado recinto.

Individuo (NE 9): un cieno séptico solitario merodea en un entorno oscuro (y muy desagradable), esperando a sus

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CIENOS SÉPTICOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender algo más sobre los cienos sépticos. Si un personaje supera una prueba de habilidad, descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. En las ciudades donde los cienos son relativamente habituales, puede realizarse también una prueba de Saber (local), pero la CD aumenta en 5.

Saber (arcano)

CD	Resultado
21	Los cienos sépticos son cienos inteligentes que se alimentan de la carne y del miedo de otros seres. Emiten un hedor horrible y su toque es ácido.
26	Los golpeados por un cieno séptico parecen absorber algo del miedo y del dolor que los anima, haciendo que se sumerjan en una furia asesina e incontrolable. Como algunos otros tipos de cienos, se dividen cuando les golpean determinados tipos de armas.
31	El cieno séptico se divide cuando es golpeado con un arma cortante o perforante y explota al morir. Se forman cuando mueren criaturas inteligentes y se descomponen en aguas fecales o deshechos humanoides contaminados por magia ambiental.

presas. Puede ser el responsable de toda una serie de desapariciones.

NE 9: Un cieno séptico se ha desarrollado entre un barrio pobre y una zona con varios laboratorios de magia. Se alimenta fundamentalmente de los que van de un barrio a otro, y los pobres de la ciudad están comenzando a culpar a los magos por el brote de desapariciones, una actitud que podría llevar a disturbios sociales.

Grupo (NE 11–12): en algunos casos (tal vez una muerte en masa o tan sólo una coincidencia) se puede desarrollar un grupo de dos o tres cienos en la misma ubicación. Los cienos sépticos no luchan entre sí ni colaboran deliberadamente, pero si aparecen en una misma zona puede parecer que están colaborando y hacer que alguna gente se enfrente a ellos en grupo.

NE 12: Una familia de tres miembros murió de hambre, apiñados al exiguo abrigo de una rejilla de cloaca abierta. Sus muertes, combinadas con los residuos arcanos de un gremio de arcanistas cercano, tuvieron como consecuencia la aparición de tres cienos. Se han estado alimentando de personas y de bestias de carga como caballos y asnos.

ECOLOGÍA

Los cienos sépticos merodean por las cloacas, callejones oscuros, pozos de drenaje, montones de basura... en cualquier sitio donde puedan fundirse con basura y deshechos producidos por humanoides. Aunque se sabe que consumen distintos animales urbanos, como ratas y perros, obtienen poco sustento de estos animales. La extraña fisiología del cieno necesita de presas inteligentes.

Ilustración de Daarken

Cieno séptico

El cieno séptico no nace, en el sentido tradicional de la palabra. Se forma cuando muere una criatura inteligente en un entorno repleto de desechos y mugre humanoide, rodeada de la miseria de otros y teñida con efectos como los de la contaminación arcana (ver página 32). Conforme el cuerpo va disolviéndose, lentamente, en el limo, absorbe la magia y la desesperación de los hambrientos y atemorizados que reina en el ambiente. El resultado es un cieno inteligente que se alimenta de la carne y del dolor de seres inteligentes y, aunque no es un muerto viviente, comparte algunos rasgos con esas criaturas. Aunque parezca increíble, nadie que haya sido muerto por un cieno provoca la aparición de otro, aunque todos los factores y circunstancias sean adecuados. Según las teorías de los sabios, la emoción absorbida por el cieno impide que el cuerpo muerto sirva para "alimentar" a otro.

Aunque el cieno tiene una inteligente que aparentemente "hereda" del cuerpo muerto, no contiene, en modo alguno, restos de su personalidad. El cieno séptico es una criatura totalmente nueva, totalmente ajena en pensamiento y ni siquiera puede comprender nada reconocible como idioma.

Entorno: cualquier barrio urbano, especialmente empobrecido, con magia cercana. Su necesidad de que haya miseria en sus alrededores, les hace ser más comunes en ciudades que hayan vivido recientemente algún tipo de catástrofe (una invasión, hambruna, peste, etc.) que en comunidades felices y prósperas.

Características físicas típicas: un cieno séptico tiene entre 12 y 16' de diámetro y entre 6" y 2' de anchura. Puede comprimir su cuerpo para que pase por aberturas de tan solo dos pulgadas de anchura. Pueden tener un color entre verde ciénaga y marrón oscuro, lo que les permite fundirse con la inmundicia, y suelen tener trozos de detritos en su interior. Pueden ser partes de cuerpos de personas y animales y objetos más mundanos como herramientas partidas o trozos de madera.

Lo normal es que un cieno séptico grande haya vivido más tiempo que uno pequeño, pero no todos crecen con la edad.

SOCIEDAD

Aunque son inteligentes, los cienos sépticos no piensan como el resto de criaturas. No tienen ningún sentido de comunidad, y no parecen reconocer ni a otros cienos como seres vivos.

Alineamiento: el cieno séptico es un cazador que necesita que su presa sea inteligente, que tenga miedo y dolor. Es una criatura esencialmente caótica maligna por naturaleza e instinto, incapaz de comprender el sentido de moralidad (por no hablar de alterar su comportamiento y alineamiento en concordancia).

TESORO TÍPICO

Los cienos sépticos no reúnen tesoros ni comprenden el concepto de valor. Cualquier tesoro que se encuentre en sus proximidades serán las posesiones de sus víctimas, pudriéndose en las aguas fecales o en los montones de inmundicia. Estos objetos no suelen representar más de una décima parte de la cantidad normal para un encuentro del nivel de desafío del cieno, y suelen integrarse, casi exclusivamente, de monedas y objetos mundanos.

LOS CIENOS SÉPTICOS EN EBERRON

Debido al gran número de grandes ciudades de Khorvaire que hacen uso de magia ubicua (aunque de bajo poder) y a la sombra de la reciente Última guerra, estos cienos son, por desgracia, muy comunes. Desde Sharn hasta Pasadera, desde Korth hasta Rhuukan Draal, los cienos se deslizan por los distintos sistemas de cloacas y por los niveles inferiores, alimentándose de los indigentes de distintas culturas.

LOS CIENOS SÉPTICOS EN FAERÛN

El cieno séptico parece ser, en determinados aspectos, la venganza de los dioses hacia Zhay por el uso amoral de la magia. Allí, estas criaturas son mucho más habituales que en cualquier otro lugar, probablemente engendradas por los frecuentes experimentos de los Magos rojos y por el abuso de los ciudadanos más pobres de la nación. Aparecen también en otras ciudades, pero en ningún sitio con tanta frecuencia.

DESTRIPADOR

"Lo que al principio parecía una figura humanoide andando a grandes pasos por el callejón cercano, muy pronto se mostró demasiado extraño para ser humano. Es casi imposible sugerir ningún detalle porque la mirada parece nublarse cuando se acerca."

DESTRIPADOR **VD 6**

Aberración Mediana NM
Inic +7
Sentidos visión en la oscuridad 60'; Escuchar -5, Avistar +10
Aura desorientación (60')
Idiomas Comprende común; ver texto

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (Des +3, natural +7)
pg 60 (8 DG); **RD** 5/magia
Inmune veneno
Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +9

Vel 40' (8 casillas), Tr 20'
C/C 2 garras +9 (1d6+2 más sedante [1d6 no letal])
Atq base +6; **Prs** +8
Acciones especiales estallido de feromonas

Características Fue 14, Des 16, Con 16, Int 12 , Sab 6, Car 15
CE camaleón, sensibilidad a la luz
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Trepar +19, Disfrazarse +6*, Esconderse +16, Saltar +7, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +12, Avistar +10

Aura de desorientación (Ex). Un destripador emite una feromona en un radio de 60' que causa una severa desorientación. Cualquiera que se encuentre dentro de ese radio y que falle una prueba de salvación de Voluntad a CD 16, recibe un penalizador -4 a la Sabiduría. Esta aura es un efecto constante, que el destripador no puede suprimir. Una criatura que supere la salvación, no puede volver a verse afectada por un aura de desorientación del mismo destripador durante 24 horas, pero es susceptible a sus demás feromonas. Otros destripadores son inmunes a este efecto. Es una aptitud enajenadora. La CD de la salvación se basa en Carisma. Como el efecto es por feromonas y no sobrenatural, no se ve obstruido por resistencia a conjuros ni campos antimagia, pero las criaturas inmunes a venenos o gases también son inmunes a esta aura.

Estallido de feromonas (Ex). Una vez cada 1d4 asaltos, un destripador puede liberar un estallido de feromonas como una acción estándar. Cualquiera que esté en su alcance debe superar una salvación de voluntad a CD 16 para negar el efecto. Una criatura que supere la salvación no puede verse afectada de nuevo por esa feromona en concreto y del mismo destripador durante 24 horas, pero es susceptible a sus demás feromonas. Todas las feromonas funcionan a nivel de lanzador 8 y las CD de salvación se basan en Carisma. Son efectos enajenadores. Como el aura de desorientación, son por feromonas, no mágicos.

Miedo: estallido 60', por lo demás como el conjuro *miedo*.
Sueño: estallido 30', por lo demás como *sueño profundo*.
Ira: estallido 60', por lo demás como el resultado "ataca a la criatura más cercana" de *confusión*. Si un número suficiente de criaturas no superan la salvación al mismo tiempo, pueden (probabilidad del 25%) formar una turba que ataque al objetivo más cercano en lugar de atacarse entre sí.

Camaleón (Ex). Un destripador puede fundirse con su entorno o parecer más humano de lo que en realidad es. Esta aptitud garantiza un bonificador racial de +4 a las pruebas de Esconderse y en las pruebas Disfrazarse para parecer humano.

Sensibilidad a la luz (Ex). Un destripador queda deslumbrado a la luz del sol o en el radio de un conjuro de *luz del día*.

Sedante (Ex). Las garras del destripador están impregnadas de toxinas. Un ataque con éxito de las garras, causa también 1d6 puntos de daño no letal.

El destripador es una aberración vagamente humanoide que merodea por las zonas urbanas más oscuras y pobres. Allí acecha a su comida favorita: la carne de las criaturas inteligentes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DESTRIPADORES

Los personajes con rangos en Saber (arcano) o Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los destripadores. Si un personaje supera una prueba de habilidad descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. En las ciudades donde los destripadores son relativamente comunes, puede utilizarse una prueba de Saber (local) pero aumentando la CD en 5.

SABER (ARCANO O DUNGEONS)

CD	Resultado
18	Los destripadores son aberraciones humanoides que se alimentan de la carne de criaturas inteligentes. Emiten una especie de aura que desorienta a cualquiera que esté cerca de ellos, y también pueden emitir otras auras a voluntad.
23	Este resultado revela los distintos efectos por feromonas que puede generar el destripador.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los destripadores prefieren técnicas de emboscada, haciendo uso de su aptitud camaleónica y de su velocidad trepando para acorralar a una presa confiada. Pero están dispuestos a luchar por su comida si es necesario, o a hacer que otros causen estragos por ellos. Nunca cazan durante el día, y son lo bastante suspicaces para evitar las zonas bien patrulladas o protegidas. Suelen utilizar sus estallidos de feromonas como autodefensa, o para debilitar a grandes grupos de presas. También se sabe que utilizan sus aptitudes de ira para inspirar levantamientos, alimentándose luego de los cadáveres o heridos de los que quedan atrás.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los destripadores suelen cazar en solitario, pero en ocasiones se reúnen en grupos de cinco o seis miembros.

Individual (NE 6): un destripador solitario, seguramente de caza.

NE 6: un destripador ha descubierto a una banda de atracadores en uno de los barrios de la ciudad. Los sigue cada noche, alimentándose de las víctimas heridas que dejan tras de sí, así que ahora se les acusa de ser los asesinos.

Grupo (NE 8–11): los destripadores de una ciudad grande pueden colaborar, por protección o para acabar con grupos grandes de gente de una sola vez.

NE 9: Un trío de destripadores se ha asentado en las bodegas de una taberna cercana a las puertas principales de la ciudad. Prefieren atacar a los recién llegados a la ciudad, sabiendo que nadie los echará en falta.

ECOLOGÍA

Los destripadores pueden sobrevivir alimentándose de animales durante un periodo corto de tiempo, pero hay algo en su fisiología que necesita de la carne de seres inteligentes. No está muy claro si se trata de una necesidad biológica o tan solo de una cuestión de paladar.

Aunque normalmente suelen tener forma humanoide y puede parecer que tienen carne desde la distancia, los destripadores son cualquier cosa menos humanos. Sus extremidades son anormalmente grandes y están extrañamente articulados por lo que se pliegan de formas realmente extrañas. Ostentan una quitina dura, como de insecto. Los destripadores no tienen auténticas cabezas, aunque una protuberancia en la parte superior de su caparazón imita la forma de una cabeza humanoide. Sus "bocas" son hendiduras verticales y largas que se abren allí donde estaría el esternón humano. Los dedos de las manos y de los pies tienen forma de garra, y les sirven para trepar y como arma.

Los destripadores nacen en nidadas de huevos gruesos y cubiertos de mucosidad, de modo muy parecido al de determinados insectos. Las larvas se alimentan una de la otra hasta que solo una (o, como mucho, un pequeño grupo) sobrevive. Alcanzan el tamaño adulto en pocos meses y viven durante 15 ó 20 años. Los destripadores no se emparejan. En ciclos de ocho años las hembras liberan una nidada de huevos en alguna zona oscura. Este proceso también emite una feromona que atrae a los machos que fertilizan los huevos.

Pocos individuos han podido ver con claridad destripadores vivos. La combinación de su aptitud camaleónica y la desorientación que nubla los sentidos de cualquiera que se les acerque consiguen mantener ocultos muchos detalles.

Destripador

Ilustración de D. Allsop

Entorno: cualquiera. Los destripadores habitan especialmente en áreas urbanas aunque en ocasiones aparecen en comunidades pequeñas.

Características físicas típicas: el destripador medio tiene entre 5 1/2' y 6' de altura y pesa entre 100 y 150 lbs. Las diferencias entre los destripadores macho y hembra son totalmente internas.

SOCIEDAD

Los destripadores no tienen sociedad en sí. Consideran el entorno urbano su terreno de caza y cualquier otro depredador es considerado como un rival por el territorio. Los grupos de destripadores pueden llegar a colaborar ocasionalmente, pero esto es lo más cercano que pueden tener a una cultura.

Los destripadores, aunque inteligentes, tienen una consciencia de sí mismos muy limitada. No tienen nombre y tienen problemas para comprender el propio concepto de nombre. Se comunican entre sí a través de una serie de emisiones olfativas y agudos chasqueos. La mayoría comprende común, pero no pueden hablar ningún idioma humanoide.

Alineamiento: los destripadores dividen a los seres inteligentes entre presas o rivales y hacen decididos intentos por matar a ambos grupos. Su falta innata de empatía y la necesidad de alimentarse de otros seres los presentan exclusivamente como neutrales malignos.

TESORO TÍPICO

Aunque en ocasiones los destripadores pueden acumular objetos valiosos que utilizar como cebo, no dan ningún valor a los objetos y nunca tienen la costumbre de acumularlos.

DESTRIPADORES AVANZADOS

Algunos destripadores son más duros que otros (tal vez debido al consumo de un mayor número de larvas durante su infancia) pero nunca superan el tamaño mediano. Los destripadores pueden llegar a tener 24 DG.

LOS DESTRIPADORES EN EBERRON

Los destripadores parecen haber llegado recientemente a Khorvaire, desde el Sur. Los niveles más inferiores de Sharn reúnen a muchos de ellos, y también se han extendido hacia Breland, Aundair y Karrnath.

LOS DESTRIPADORES EN FAERÛN

Durante muchos años, la mayoría de las principales ciudades de Faerûn parecían libres de estas criaturas, por los pasados esfuerzos por exterminarlos y se las llegó a considerar extintas. Sin embargo, recientemente, alguien ha entrado de contrabando varias nidadas de huevos a Aguas profundas y a otras ciudades, como una especie de ataque biológico. Aunque las sospechas se extienden desde la Cofradía de Xánazhar hasta los agentes de los Malógrym, nadie ha averiguado a ciencia cierta quién lo hizo (o por qué).

ESPÍRITU DEL TIEMPO

"Ante tus ojos, las vistas de la ciudad (distintos detritos, humo arrastrado por el viento, e incluso partes de antiguos edificios) se alzan súbitamente y comienzan a fundirse en una sola e impresionante figura"

ESPÍRITU DEL TIEMPO **VD 23**

Fata Enorme (incorporal) CN
Inic +1
Sentidos visión a todo alrededor, visión en la penumbra; Escuchar +26, Avistar +30
Idiomas común, enano, élfico, gnomo, silvano, y uno más, según sea adecuado para la ciudad; telepatía 5 millas (pero sólo dentro de la ciudad)

CA 16, toque 16, desprevenido 15
pg 270 (20 DG); curación rápida 10
RC 34
Fort +16, **Ref** +13, **Vol** +15

Vel Vl 60' (12 casillas) (perfecto)
C/C ninguno
Espacio 10'; **Alcance** 15'
Atq base +10; **Prs** ––
Acciones especiales manifestación urbana
Aptitudes sortílegas (NL 20):
A voluntad: *animar los objetos*, *llamar a la tormenta de relámpagos* (CD 22), *calmar emociones* (CD 19), *confusión* (CD 20), *contagio* (CD 20), *miedo* (CD 20), *rocas impedidoras** (CD 18), *integrar, remover tierra, flamear, quitar enfermedad, repeler piedra o metal, repeler madera, ablandar tierra y piedra, piedras puntiagudas* (CD 21), *modelar piedra, esfera de plagas** (CD 20), *muro de hierro, muro de piedra, transformar madera, zona de paz** (CD 22)

Características Fue ––, Des 13, Con 30, Int 22, Sab 16, Car 25
CE rasgos incorporales, invisibilidad
Dotes Hendedura†, Embestida mejorada†, Romper arma mejorado†, Ataque poderoso†, Apresurar aptitud sortílega (repeler piedra o metal), Apresurar aptitud sortílega (repeler madera)
† Un espíritu del tiempo sólo puede acceder a estas dotes cuando se ha manifestado.
Habilidades Tasación +29, Concentración +33, Diplomacia +32, Reunir información +9, Intimidar +30, Saber (arquitectura) +29, Saber (historia) +29, Saber (local) +29, Escuchar +26, Buscar +33 (+35 puertas secretas), Averiguar intenciones +26, Conocimiento de conjuros +29, Avistar +30, Supervivencia +3 (+5 al rastrear).

Visión a todo alrededor (Ex). Un espíritu del tiempo es parte de la ciudad que le rodea así que ve en todas las direcciones al mismo tiempo, dándole un bonificador racial +4 a las pruebas de Buscar y Avistar. Los contrincantes no obtienen ningún beneficio al flanquear a un espíritu del tiempo.

Invisibilidad mayor (Sb). Un espíritu del tiempo sigue siendo invisible aunque ataque. Esta aptitud es constante, pero el espíritu del tiempo puede suprimirla o reactivarla como una acción gratuita.

Manifestación urbana (Sb). Una vez por día, un espíritu del tiempo puede asumir una forma compuesta de humos o de restos de piedra y partes de edificios antiguos e incluso de figuras humanoides. En forma manifestada, un espíritu del tiempo deja de ser invisible o incorporal. Gana las cualidades concretas indicadas bajo las manifestaciones adecuadas (ver abajo) y pierde los beneficios del subtipo incorporal. Si la manifestación urbana de un espíritu del tiempo fuera destruida, se disiparía y tendría que esperar 24 horas antes de poder volver a utilizar cualquiera de sus aptitudes.

Cuando un espíritu del tiempo está manifestado, surgen efecto estos cambios de sus estadísticas: CA 19 (toque 9, desprevenido 18); C/C +14/+14 (ver abajo tipo y daño); Prs +24; RD 15/frío hierro y magia; Fuer 22.

El espíritu del tiempo es una fata extraña y fantasmal que parece estar generada por las vidas y emociones de los que viven en un centro urbano. Es capaz de asumir varias formas, todas provenientes de las estructura de la ciudad y de su cultura.

Manifestación de turba

Un espíritu del tiempo puede tomar la forma de una turba de humanos (ver página 124), aunque de tamaño Enorme. No puede hacer ataques de golpetazo con esta forma, aunque hace ataques de turba, tal y como se describen en esa sección. Conserva sus propios DG, puntos de golpe y aptitudes, en lugar de adoptar las de la turba.

Manifestación de humo

Un espíritu del tiempo en esta forma parece ser una enorme nube de humo semisólido. En forma de humo, los ataques cuerpo a cuerpo del espíritu del tiempo son golpetazos que causan 2d4+6 puntos de daño (más daño de fuego, tal y como se describe abajo). Gana las siguientes habilidades:

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas reciben un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño contra un espíritu del tiempo manifestado como humo.

Estrangular (Ex): en forma de humo, el espíritu del tiempo puede moverse a la casilla de un oponente como si estuviera haciendo un ataque de Pisotear. La víctima recibe 1d4 puntos de daño y debe hacer un TS de Fortaleza a CD 26 o quedar indispuesto por los vapores estranguladores. Este efecto dura tanto tiempo como la criatura permanezca dentro del humo y 1d4 asaltos después.

Golpetazo ardiente (Ex): un espíritu del tiempo causa 1d4 puntos de daño con su golpetazo. Sin embargo, el calor del humo no es suficiente para hacer arder criaturas ni objetos.

Subtipos (Ex): un espíritu del tiempo manifestado como humo gana los subtipos aire y fuego.

Vuelo (Ex): un espíritu del tiempo manifestado como humo es flotante por naturaleza. A voluntad, y como acción gratuita, puede producir un efecto como el del conjuro *volar* (NL 5), aunque aquí el efecto es exclusivamente personal. Esta aptitud le da una velocidad de vuelo de 120' (perfecta).

Ilustración de Daarken

Espíritu del tiempo

Manifestación pétrea

Un espíritu del tiempo que adopte esta forma parece ser una figura humanoide enorme, compuesta de piedras, detritos e incluso edificios enteros. En forma de piedra, los ataques cuerpo a cuerpo de un espíritu del tiempo son dos golpetazos que causan 2d8+6 puntos de daño. En esta forma, un espíritu del tiempo gana las siguientes aptitudes:

Maestría de la tierra (Ex): un espíritu del tiempo manifestado como piedra gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están tocando el suelo. Si un oponente es aéreo o acuático, el espíritu del tiempo recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESPÍRITUS DEL TIEMPO

Los personajes con rangos en Saber (arcano) o Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los espíritus del tiempo. Si un personaje supera una prueba de habilidad descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Si un personaje viene de una cultura sin grandes ciudades, la CD de esta prueba aumenta en 5.

Saber (arcano o Naturaleza)

CD	Resultado
20	Los espíritus del tiempo son fatas urbanas. Este resultado descubre todos los rasgos de fata.
30	Los espíritus del tiempo son fatas extrañas y fantasmales que surgen espontáneamente en algunas ciudades. Están guiados por el alineamiento y las emociones de la población de la ciudad y pueden manifestarse con distintas formas físicas.
35	Las formas de un espíritu del tiempo incluyen un cuerpo de humo, un cuerpo de piedra y edificios, y una turba de humanoides. Puede ver en todas las direcciones y puede utilizar un gran número de aptitudes mágicas a voluntad.
40	Destruir a un espíritu del tiempo manifestado en cualquiera de sus formas manifestadas no destruye a la criatura de forma permanente. Este resultado ofrece una lista parcialmente completa (aproximadamente el 75%) de las aptitudes sortílegas de un espíritu del tiempo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los espíritus del tiempo son criaturas solitarias que consideran a la ciudad como su territorio y su terreno protegido. Son incapaces de abandonar "su" ciudad y mueren si la ciudad es destruida.

Los espíritus del tiempo se manifiestan, casi exclusivamente, en condiciones violentas, así que siempre aparecen en combate. Los espíritus del tiempo no colaboran deliberadamente con otras criaturas, aunque pueden terminar luchando al lado de otros que pretendan defender la ciudad. Como están guiados por las emociones y alineamiento de la comunidad, su comportamiento puede ser totalmente impredecible.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los espíritus del tiempo no se alían deliberadamente con otras criaturas, pero en ocasiones se manifiestan en circunstancias que crean unas condiciones inusualmente peligrosas.

NE 23: un espíritu del tiempo aparece cuando la ciudad está bajo asedio. Por desgracia, y como la batalla ya ha traspasado los muros de la ciudad, considera a los soldados de *ambos* bandos como un peligro para la ciudad y mata indiscriminadamente.

NE 24: un enorme motín, extendido a varios barrios, ha generado la suficiente resonancia emocional como para crear al espíritu del tiempo de la ciudad. Guiado por la emoción incontrolable de la turba, el espíritu del tiempo está mostrando todo su incontrolable e irracional poder destructivo.

NE 24: un espíritu del tiempo aparece en el medio de una catástrofe natural, como por ejemplo una inundación. El miedo de la población le conduce a extraños comportamientos. Rescata a algunos ciudadanos pero mata a otros, sin ningún motivo o razón aparentes.

ECOLOGÍA

Los espíritus del tiempo, a diferencia de la mayoría de fatas, parecen no tener necesidades biológicas. Mientras sobreviva su ciudad, sobreviven ellos. No envejecen y tampoco se reproducen. En lugar de ello, algunas ciudades parecen generar espontáneamente a estas extrañas fatas.

Entorno: los espíritus del tiempo aparecen con más frecuencia en metrópolis, y su presencia es menos habitual a medida que las ciudades son más pequeñas. Incluso entre las metrópolis son excepcionalmente raros y hasta ahora nadie ha podido determinar porqué una ciudad manifiesta un espíritu del tiempo cuando una docena más no lo hacen.

Características físicas típicas: las criaturas que pueden ver lo invisible describen a un espíritu del tiempo no manifestado como un banco de niebla de forma vagamente humanoide, bañada en muchos colores. Los colores parecen coincidir con los matices más habituales entre la población de la ciudad.

SOCIEDAD

Los espíritus del tiempo no se ven a sí mismos como miembros de una determinada raza. Es decir, un espíritu del tiempo nunca se plantea la posibilidad de que existan otros espíritus del tiempo. En lugar de ello, todos se consideran a sí mismos como parte natural de la comunidad en la que se originan.

Los espíritus del tiempo hacen todo lo posible por proteger a sus ciudades, aunque esos medios acaben mostrándose destructores para la comunidad. Esto es así porque el factor que inspira y anima al espíritu del viento son las emociones de la ciudadanía. Si una gran parte de la población está furiosa (por ejemplo durante un levantamiento o repeliendo un ataque), el espíritu del tiempo también lo estará. Si la población está asustada, el espíritu del tiempo se asusta y puede lanzarse contra objetivos aleatorios. Los espíritus del tiempo dan mucha importancia a la ciudad, pero no a los individuos que la integran (edificios o gente). Un espíritu del tiempo no suele vacilar en destruir criaturas o lugares, siempre que no amenace a toda la ciudad.

Alineamiento: el alineamiento de un espíritu del tiempo varía drásticamente. Normalmente comparte el alineamiento de la mayoría de la población de su ciudad. Pero este alineamiento está muy influenciado por la emoción. De esta forma, como el espíritu del tiempo normalmente sólo se manifiesta durante periodos de conflicto, suele manifestarse con un alineamiento caótico neutral (su única preocupación es conservarse a sí mismo o a su ciudad, o sembrar la destrucción para apaciguar su ira o miedo).

ESPÍRITUS DEL TIEMPO AVANZADOS

Pocos espíritus del tiempo se hacen mayores de lo descrito aquí, pero algunas ciudades realmente grandes y antiguas pueden generar espíritus del tiempo mayores. Un espíritu del tiempo de hasta 30 DG sigue siendo Enorme, pero los espíritus del tiempo de 31 a 60 DG son Gargantuescos.

LOS ESPÍRITUS DEL TIEMPO EN EBERRON

Los espíritus del tiempo son extremadamente raros en Khorvaire, tal vez debido a la destrucción causada por la Última guerra y por el número de ciudades diezmadas durante el conflicto. Aparecen con más frecuencia dentro de las pocas grandes ciudades de Xen'drik y Sarlona.

LOS ESPÍRITUS DEL TIEMPO EN FAERÛN

Los espíritus del tiempo aparecen con más frecuencia en aquellas ciudades que pueden rastrear su pasado hasta el Imperio de Nezheril, o en aquellas que dieron cobijo a dioses errantes durante la Era de los trastornos.

GÓLEM DE ASEDIO

"La tierra se estremece cuando un enorme artilugio de cuatro patas, hecho de madera y metal se abre paso arrasándolo todo, y dos grandes brazos se alzan para cargar la gran catapulta que lleva a su espalda"

GÓLEM DE ASEDIO **VD 5**

Constructo Gargantuesco N
Inic +1
Sentidos Escuchar +0, Avistar +0; visión en la oscuridad 60', visión en penumbra

CA 26, toque 7, desprevenido 25 (tamaño -4, Des +1, natural +19)
pg 148 (16 DG); **RD** 10/adamantita
Inmune magia
Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +5
Debilidades puerta en fase, repeler madera, deformar madera, transformar madera

Vel 30' (6 casillas)
C/C 2 golpetazos +18 (4d8+10)
Espacio 20; **Alcance** 15
Atq base +12; **Prs** +34
Opciones de ataque peñasco (6d6+10), pisotear (4d8+15)

Características Fue 30, Des 12, Con , Int —, Sab 11, Car 1
CE rasgos de constructo, inmunidad a magia

Gólem de asedio

Ilustración de D. Allsop

Dotes —
Habilidades —

Peñasco (Ex). Un gólem de asedio puede lanzar un peñasco desde la catapulta que tiene a su espalda, causando daño por valor de 6d6 puntos + modificador de Fue (normalmente 10). No cuenta como un ataque a distancia estándar, sino que utiliza las reglas para máquinas de asedio (*GDM*, 99). El gólem debe superar una tirada de 1d20 + su bonificador de ataque base (normalmente 12) a CD 15. El peñasco tiene un incremento de distancia de 200', y se aplican con normalidad los penalizadores de distancia.

Si supera la tirada, el peñasco impacta en la casilla objetivo, causando daño a todas las criaturas u objetos de esa casilla (Reflejos a CD 15 para recibir la mitad de daño). Si falla la tirada, determina la dirección del fallo tal y como se describe en la *GDM*, página 100.

El gólem necesita dos acciones de movimiento para volver a cargar la catapulta con un depósito de peñascos que tiene a sus pies, así que puede disparar cada asalto si no hace otra cosa, o con menos frecuencia si se mueve o emprende otras acciones. El gólem de asedio medio carga 3d4 peñascos.

Inmunidad a la magia (Ex). Un gólem de asedio es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permita RC. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma distinta contra esta criatura, tal y como se indica abajo.

Un conjuro de *deformar madera* o *transformar madera* ralentiza al gólem (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d6 asaltos. Un conjuro *repeler madera* hace retroceder al gólem 120' y le causa 3d12 puntos de daño. Un conjuro *puerta en fase* lanzado directamente sobre un gólem de asedio niega su RD e inmunidad a la magia durante 1d3 asaltos. El gólem no tiene TS contra ninguno de estos efectos.

Pisotear (Ex). Reflejos a CD 26 mitad de daño. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Los gólem de asedio son enormes máquinas de guerra. Aunque pueden suponer una seria amenaza para un grupo de aventureros, están diseñados para asediar a ciudades enteras.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los gólem de asedio suelen utilizarse como un elemento de una fuerza militar mayor. Pueden desplegarse en grupos y suelen estar acompañados de otras criaturas que los defienden de cualquier ataque, dejándoles centrarse en las murallas. Como sucede con los gólem en general, los gólem de asedio no tienen mente y siguen las órdenes de sus creadores de la forma más directa posible.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los gólem de asedio son más eficaces si van acompañados de otras fuerzas, pero el gasto que supone su creación suele hacer que trabajen solos.

Individual (NE 12): un gólem de asedio solitario puede servir para aterrorizar a una ciudad pequeña o puede estar esperando a que se reúna una fuerza mayor.

NE 12: un solo gólem aparece durante la noche y arroja peñascos a los muros de la ciudad. Aunque los aventureros de la ciudad puedan detenerlo se preguntan quién lo ha enviado y por qué. ¿Lo habrán utilizado como distracción de algo peor?

Asalto militar (NE 14–16): los gólem de asedio suelen desplegarse en grupos, para acabar mejor y más rápidamente con los muros de defensa de la ciudad.

NE 15: un trío de gólem de asedio marcha en avanzadilla de una horda de muertos vivientes (tratada como un encuentro independiente), y concentra sus ataques en una determinada sección del muro.

Grupo de batalla (NE 11–20): uno o más gólem de asedio pueden ir acompañados por otras criaturas (como gigantes u otros

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GÓLEM DE ASEDIO

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los gólem de asedio. Si un personaje supera una prueba de habilidad descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. De modo opcional, si los gólem de asedio ya habían sido visto antes en la región, un personaje puede utilizar una prueba de Saber (historia).

SABER (ARCANO)

CD	Resultado
26	Un gólem de asedio es una enorme máquina de guerra, creada para destruir ciudades. Lleva una gigantesca catapulta a su espalda. Este resultado también revela los rasgos de constructo estándar.
31	Un gólem de asedio es vulnerable a determinada magia. Este resultado revela los conjuros a los que es vulnerable pero no sus efectos concretos.
36	Este resultado revela qué hacen los conjuros sobre un gólem de asedio.

gólem) dedicadas a impedir que nadie interfiera en el trabajo del gólem y tal vez para ayudarle a demoler las defensas de la ciudad.

NE 16: una pareja de gólem de asedio están rodeados por un grupo de ocho gigantes de piedra. Mientras nadie se acerca, los gigantes lanzan piedras para mejorar la eficacia de los ataques de los gólem a los muros, pero se mueven para interceptar a cualquiera que se acerque a ellos.

ECOLOGÍA

Los gólem de asedio no tienen necesidades biológicas.

Entorno: los gólem de asedio pueden funcionar en casi cualquier entorno. Se usan sobre todo en llanuras, campos, desiertos o tundras porque su tamaño les hace difícil moverse a través de pasajes montañosos estrechos, cuevas o de bosques espesos.

Características físicas típicas: la apariencia de los gólem de asedio varía, pero la necesidad de funcionar como una plataforma de batalla móvil supone algunas características comunes. Están construidos fundamentalmente de madera, con algunas partes de metal y cuero. Un gólem de asedio tiene unos 10' de altura, 20' de largo y 15' de ancho. Pesa más de 20.000 lbs.

El cuerpo de un gólem de asedio es relativamente plano, se asemeja a un escorpión de cuatro patas sin cabeza. Tiene una catapulta pesada sobre su cuerpo y un par de brazos largos con los que cargar la catapulta o golpear a todo lo que se acerque. Carga con su munición colgando por debajo de su cuerpo, o en un compartimento especial integrado en su estructura.

GÓLEM DE ASEDIO AVANZADOS

En determinados casos, una potencia militar puede haber querido crear gólem más poderosos para sus fuerzas. Un gólem de asedio de hasta 30 DG sigue siendo gargantuesco, pero un gólem de asedio de entre 31 y 49DG se convierte en colosal. Si el gólem aumenta su tamaño, su peñasco avanza a 6d8 de daño base.

LOS GÓLEM DE ASEDIO EN EBERRON

Los gólem de asedio fueron creados durante la Última guerra por la casa Cannith. Nunca tuvieron mucho más uso o popularidad que los forjados, pero cambiaron el rumbo de varios asedios. Hoy en día, están presentes en los ejércitos de todos los Cinco reinos, pero no suelen utilizarse. Como son tan claramente ofensivos por naturaleza (su utilidad defensiva es nula, cuando no inexistente [*NdR: ¿ah sí? Éste no ha visto la peli de SdA*]) todos los bandos creen que movilizarlos inspiraría un ataque preventivo de un vecino.

LOS GÓLEM DE ASEDIO EN FAERÛN

Los gólem de asedio son creaciones relativamente recientes de los Magos rojos. Zhay sólo ha vendido algunos de estos artilugios, pero entre sus clientes están Cormyr y el alcázar Zhentil.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

El cuerpo de un gólem de asedio debe ser fabricado a partir de enormes cantidades de madera noble de gran calidad, con soldaduras de hierro y accesorios de cuero, por un coste total de 3.000 po. La catapulta necesita una artesanía maestra. El cuerpo debe estar grabado con signos místicos, y tratado con tintes extraños por valor de otros 3.000 po. Montar el cuerpo exige superar una prueba de Artesanía (carpintería) a CD 15.

NL 14; Fabricar constructo, *geas/empeño, fabricar, elaborar, deseo limitado*, el lanzador debe tener como mínimo nivel 14; Precio 100.000 po; Coste 56.000 po + 4000 PX.

LADRÓN SEPULCRAL

Dicen que no puedes llevarte tus objetos más preciados al otro barrio.. Sin duda, nunca se han encontrado con uno de estos ávidos muertos vivientes.

Ladrón sepulcral de ejemplo

Una piel correosa, de un blanco grisáceo, se extiende sobre unos viejos huesos, algunos de los cuales pueden verse a través de los desgarrones de la carne. Aunque es evidente que está muerta, la criatura se mueve con una gracia inhumana, suave y silenciosa como la brisa nocturna. Está vestida con unas prendas viejas y gastadas, toda de negro. Su carne hundida parece dibujar una boca sin labios en una sonrisa siniestra y sus ojos son como pozos gemelos de sombra infinita.

Este ejemplo utiliza un pícaro humano de nivel 10 (concretamente el mismo maestro ladrón descrito en la página 118), como criatura base.

LADRÓN SEPULCRAL **VD 12**

Humano o humana Pcr 10
Humanoide Mediano CM
Inic +6
Sentidos ver en la oscuridad 60'; Escuchar +6, Avistar +6
Aura aura de obscurecimiento (60'; Voluntad niega CD 15)
Idiomas común, mediano

CA 26, toque 15, desprevenido 21; esquiva, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada (Des +5, natural +5, armadura +6)
pg 78 (10 DG); **RD** 15/magia y bien o ley
Resiste evasión, evasión mejorada, resistencia a la expulsión +4
Fort +3, **Ref** +12, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada corta* +2 +14/+9 (1d6+2/19–20) y
toque de energía negativa +7 (1d8+5, Voluntad CD 15 mitad de daño) o
C/C toque de energía negativa +12 (1d8+5, Voluntad CD 15 mitad de daño)
A distancia ballesta ligera dgc +13 (1d8/19–20)
Atq base +7; **Prs** +7
Opciones de ataque ataque furtivo +6d6
Acciones especiales toque consumidor

Características Fue 10, Des 21, Con —, Int 14, Sab 10, Car 10
CE reanimación, salto sombrío, buscar trampas, percibir trampas +2
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Desenvainado rápido, Sigiloso, Sutileza con las armas
Habilidades Tasación +8, Equilibrio +21, Engañar +6, Trepar +15, Diplomacia +4, Inutilizar mecanismo +9, Escapismo +12, Falsificar +8, Reunir información +8, Esconderse +22, Intimidar +8, Saltar +9, Saber (local) +8, Escuchar +6, Mov. sigilosa. +22, Abrir cerraduras +14, Buscar +9 Averiguar intenciones +6, Juego de manos +22, Avistar +6, Piruetas +14, Uso de cuerdas +5 (+7 con ataduras).
Posesiones *espada corta* +2, ballesta ligera de gran calidad, *armadura de cuero tachonado* +3, *guantes de destreza* +2, herramientas de ladrón de gran calidad

CREACIÓN DE UN LADRÓN SEPULCRAL

Un ladrón sepulcral es un criminal, un ladrón, un ladrón de casas o un bandido muerto viviente. A diferencia de otros muertos vivientes a los que se asemeja, como el liche, el ladrón sepulcral no busca, deliberadamente, una existencia de muerto viviente. Por el contrario, como algunos fantasmas o necrófagos, surge espontáneamente en ocasiones especiales, cuando se alinean las circunstancias adecuadas. En primer lugar, debe morir un ladrón de alineamiento maligno en el momento justo en el que estaba planeando o ejecutando el mayor robo (o actividad criminal) de su carrera, una empresa a la que dedicó sus mayores esfuerzos y a la que confió su futuro. Tal vez cayó en una terrible trampa o cayó ante un guardia o un ladrón rival. Debe morir lleno de ira y de frustración, poco antes de alcanzar su objetivo o nada más conseguirlo.

Ladrón sepulcral es una plantilla que puede añadirse a cualquier criatura humanoide de 5DG o más (a la que nos referiremos, a partir de ahora, como criatura base) siempre que tenga un alineamiento caótico neutral o maligno y posea los requisitos de aptitud y habilidades adecuados. La criatura base debe tener una puntuación de Destreza de al menos 13 y debe tener 5 rangos, como mínimo, en cada una de estas habilidades: Equilibrio, Trepar, Inutilizar mecanismo, Esconderse, Saltar, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras y Juego de manos.

Un ladrón sepulcral tiene todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, exceptuando las que aquí se indican.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura base pasa a ser muerto viviente. No recalcules el bonificador de ataque base, las salvaciones ni los puntos de habilidad. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: aumenta todos los dados de golpe actuales y futuros a d12.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de la criatura base aumenta en +5.

Ataque: un ladrón sepulcral tiene un ataque de toque que puede utilizar una vez por asalto. Si la criatura base puede utilizar armas, el ladrón sepulcral conservará esta aptitud. Una criatura con armas naturales también las conserva. Un ladrón sepulcral que combata sin armas utiliza su ataque de toque o su arma natural principal (si tiene alguna). Un ladrón sepulcral armado con un arma utiliza su toque o un arma, lo que desee.

Ataque completo: un ladrón sepulcral que combata sin armas utiliza su ataque de toque (ver arriba) o sus armas naturales (si las tiene). Si está armado con un arma, suele utilizar el arma como su ataque principal junto con un toque como un ataque secundario natural, siempre que tenga una forma de hacer ese ataque (una mano libre o un arma natural que pueda utilizar como ataque secundario).

Daño: un ladrón sepulcral sin armas naturales tiene un ataque de toque que utiliza energía negativa para causar 1d8+5 puntos de daños a criaturas vivas. Una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del ladrón sepulcral + modificador de Car del ladrón sepulcral) reduce el daño a la mitad. Un ladrón sepulcral con armas naturales puede utilizar su ataque de toque o su armamento natural, lo que prefiera. Si elige esta última opción, causa 1d8+5 puntos de daño adicional en un ataque con arma natural.

Ataques especiales: un ladrón sepulcral conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los descritos abajo. Las CD de las salvaciones son igual a 10 + 1/2 DG del ladrón sepulcral + modificador de Car del ladrón sepulcral, a no ser que se indique expresamente de otra forma.

Toque consumidor (Sb): siempre que el ladrón sepulcral causa daño con su ataque de toque, obtiene un número de puntos igual a una cuarta parte del daño causado (por esta razón, la criatura suele intentar comenzar el combate con un ataque furtivo hecho de esta forma). Si aumenta sus puntos de golpe totales por encima de su máximo normal, gana ese sobrante como puntos de golpe temporales que desaparecen pasados 1 hora. Nunca puede tener más puntos de golpe temporales que sus puntos de golpe normales.

Aura de obscurecimiento (Sb): los ladrones sepulcrales están envueltos por un aura de energía negativa que nubla los sentidos y la mente. Las criaturas vivas que estén en un radio de 30' deben superar una salvación de Voluntad o se verán afectadas por el aura. Las criaturas que tengan menos de la mitad de los DG del ladrón sepulcral quedan cegadas y ensordecidas. Por ejemplo, si el ladrón sepulcral tiene 9 DG, esto se aplicaría a todas las criaturas

CONOCIMIENTO SOBRE LOS LADRONES SEPULCRALES

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los ladrones sepulcrales. Si un personaje supera una prueba de habilidad descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Las pruebas de Saber (historia) y Saber (local) no pueden descubrir datos sobre la naturaleza de estas criaturas, pero sí pueden indicar los nombres de criminales locales de los que se rumorea que son monstruosos o muertos vivientes.

SABER (RELIGIÓN)

CD	Resultado
15	En ocasiones muy extrañas, un ladrón malvado y obseso, puede volver de la muerte para seguir adelante con sus robos.
20	Los llamados "ladrones sepulcrales", unos criminales muertos vivientes, son, de alguna forma, resistentes al poder de clérigos y de las armas mundanas. Irradian un aura que nubla los sentidos y su toque puede consumir la vida de sus víctimas.
25	Un ladrón sepulcral no sólo roba objetos, también roba vida, ganando salud cuando hiere a otros. Pretende robar objetos de valor personal y económico y disfruta causando dolor y sufrimiento en el proceso. Sólo las armas de bien o ley son efectivas contra ellos.
30	Un ladrón sepulcral puede viajar a través de las sombras, despareciendo en un punto y volviendo a aparecer en otro, y ven a la perfección en la oscuridad.
35	Aunque hayan sido abatidos, no se van del todo porque pueden habitar en los objetos mágicos que poseen, volviendo días después como un liche con una filacteria. Sólo destruyendo el objeto se elimina a la criatura, aunque también bastaría con un conjuro *disipar el mal* y *sacralizar*.

con 4 DG o menos. El resto de criaturas sufre un penalizador -2 a las pruebas de Escuchar, Buscar y Avistar. Una criatura que supera la salvación no puede verse afectada de nuevo por el aura del mismo ladrón durante 24 horas.

Ataque furtivo (*Ex*): el ladrón sepulcral causa 1d6 puntos de daño adicional al flanquear a un oponente o siempre que un objetivo no tenga su bonificador de Destreza. Este daño extra sólo se aplica a ataques a distancia si el objetivo está a menos de 30' (*Mdj*, 50). Si la criatura ya tiene bonificadores de ataque furtivo por niveles de clase o de alguna otra fuente, los bonificadores se apilan.

Cualidades especiales: un ladrón sepulcral conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las descritas abajo.

Resistencia a la expulsión (*Ex*): un ladrón sepulcral tiene resistencia a la expulsión +4.

Reducción de daño (*Sb*): el cuerpo de muerto viviente del ladrón sepulcral está alimentado por el odio y por energías negativas, dándole una reducción de daño 15/magia y a bien o ley (sea cual sea el alineamiento real del ladrón). Sus armas naturales son consideradas como armas mágicas con el propósito de superar reducción de daño.

Ladrón sepulcral

Esconderse a plena vista (*Ex*): un ladrón sepulcral con al menos 14 rangos en Esconderse puede utilizar la habilidad Esconderse aunque esté siendo observado, siempre que esté a menos de 10' de algún tipo de sombra, como por el rasgo de clase del asesino (*GDM*, 181).

Inmunidades (*Ex*): los ladrones sepulcrales tienen inmunidad a frío, electricidad y ataques enajenadores.

Reanimación (*Sb*): la malevolencia y la avaricia que animan al ladrón sepulcral no pueden dispersarse con su mera destrucción física. Cuando un ladrón sepulcral es destruido, su fuerza vital pasa a habitar inmediatamente el objeto más valioso en su posesión (a menudo, pero no siempre, su arma). A no ser que el objeto sea destruido o purificado místicamente, el ladrón sepulcral reaparece 1d10 días después de su muerte aparente. Lanzar *disipar el mal* o *sacralizar* sobre el objeto destruye la esencia del ladrón si el lanzador supera una prueba de nivel de lanzador a CD igual a 11 + los DG del ladrón sepulcral. Destruir el objeto también destruye la esencia que habita en él.

Si el ladrón tiene dos o más objetos de igual valor como sus posesiones "más valiosas", pasará a habitar en su arma, por encima de cualquier otro objeto. De otra forma, la elección es aleatoria. Mientras el ladrón sepulcral habite el objeto, éste emana nigromancia y mal moderados, además de sus auras normales.

Ver en la oscuridad (*Sb*): más incluso que cualquier otro muerto viviente, el ladrón sepulcral está totalmente a gusto en la oscuridad de la noche. Ven perfectamente en la oscuridad (conservando la capacidad para distinguir colores y texturas) a una distancia de 60'. Se aplica incluso a oscuridad mágica.

Salto sombrío (*Sb*): un ladrón sepulcral obtiene la aptitud para viajar entre sombras como a través de un conjuro de *puerta dimensional*, como lo hace un danzarín sombrío (*GDM*, 195). El ladrón puede saltar un total de 30' cada día de esta forma. Si el ladrón sepulcral tiene la aptitud de salto sombrío de alguna otra fuente, como por niveles en la clase de prestigio de danzarín sombrío, las distancias diarias se apilan.

Características: aumentan a partir de la criatura base de esta forma: Des +4, Int +2, Car +2. Al ser un muerto viviente, un ladrón sepulcral no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: los ladrones sepulcrales tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Equilibrio, Trepar, Esconderse, Moverse sigilosamente y Juego de manos. Por lo demás, son las mismas que para la criatura base.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Aunque el ladrón sepulcral disfruta provocando dolor y sufrimiento, prefiere hacerlo como resultado de sus robos y no a través del ataque físico. Aun así, está dispuesto a matar a cualquiera que se ponga en su camino o a cualquiera que despierte su ira. Prefiere atacar por sorpresa, utilizando sus aptitudes de ataque furtivo (y

Ilustración de Darrken

tal vez su toque consumidor). Casi siempre, un ladrón sepulcral prefiere ahorrar su aptitud de salto sombrío para huidas precipitadas, pero puede utilizarlo para entrar en una zona especialmente protegida o para obtener ventaja táctica en una batalla.

Como suelen tener una inteligencia bastante alta, los ladrones sepulcrales pueden concentrar sus esfuerzos en sus enemigos más poderosos. Si se enfrenta a varios objetivos, el ladrón suele comenzar intentando acabar con los lanzadores de conjuros en primer lugar, y después con los guerreros cuerpo a cuerpo. Su naturaleza maligna les hace propensos a albergar rencores, y un ladrón sepulcral puede planear durante meses o años su venganza sobre alguien que frustrara sus planes.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los ladrones sepulcrales son demasiado egoístas y están demasiado llenos de odio como para crear alianzas o compañías duraderas. Sin embargo, ocasionalmente, un ladrón sepulcral puede estar dispuesto a trabajar para, o en compañía de, otros criminales o criaturas (por supuesto, al final de la empresa, es tan probable que traicione a su aliado como que lleve a cabo hasta el final el trato convenido).

Individual (NE varía): normalmente, los ladrones sepulcrales trabajan en solitario.

NE 12: un ladrón sepulcral de nivel 10 se ha enterado de los éxitos de distintos héroes locales (incluyendo a los PJs). Ha decidido arrebatarles, lenta y metódicamente, sus posesiones atesoradas y sus reputaciones.

Grupo (NE varía): en las raras ocasiones en las que colaboran con otros, los ladrones sepulcrales se alían con otros criminales (especialmente con grupos organizados como gremios), especialmente para acceder a información y recursos de los que de otra forma no dispondrían.

NE 13: un gremio muy prometedor se ha aliado con un ladrón sepulcral con la esperanza de destruir a una organización criminal que es, al mismo tiempo, un gremio criminal y un sacerdocio de un dios oscuro e ilícito. El muerto viviente espera valerse de esa oportunidad para sumergir la ciudad en el caos enfrentando entre sí y en un enfrentamiento abierto a la ley, la Iglesia y al gremio. Por el momento, el ladrón sepulcral (el mismo pícaro de nivel 10 descrito arriba), lidera un equipo integrado de cuatro pícaros de nivel 5.

ECOLOGÍA

Sólo los criminales más codiciosos y viles tienen alguna oportunidad de convertirse en ladrones sepulcrales, incluso en las circunstancias más adecuadas, pero cuando lo hacen, se convierten en muertos vivientes de astucia y aptitudes inigualables. Los ladrones sepulcrales son seres muy inteligentes y dados a la intriga, siempre están planeando su próxima adquisición. Están guiados por una irrefrenable avaricia por conseguir más poder que cualquier mortal. Como los dragones y otros monstruos, quieren acumular objetos de gran valor, desde oro a obras de arte u objetos de gran magia. Los ladrones sepulcrales utilizan los objetos que pueden y el resto lo acumulan en alijos ocultos, aunque lo que los muertos vivientes aman no es la acumulación de riqueza sino el robo en sí (y, lo que es más importante, el sufrimiento que la pérdida causa en su propietario original). El ladrón sepulcral actúa motivado por la crueldad y por la avaricia. No sólo busca objetos de gran valor monetario, sino también de gran valor personal. Desea el último puñado de monedas de una familia pobre tanto como la más fabulosa pieza de arte de la residencia de un gran señor. La adquisición de riqueza y objetos valiosos es su interés principal, pero si el ladrón sepulcral puede herir a sus víctimas en el proceso (haciendo que una familia se muera de hambre por no tener una sola moneda, huyendo con el icono sagrado que pondría fin a una guerra entre naciones o acabando con la única cura para una peste que está arrasando con todo un pueblo), mucho mejor.

Entorno: cualquiera. Los ladrones sepulcrales siempre habitan en regiones urbanas, donde abunda la riqueza y las víctimas pero en ocasiones asolan a comunidades más pequeñas o buscan magias poderosas y grandes riquezas en dungeons.

Características físicas típicas: los ladrones sepulcrales tienen el mismo aspecto que su raza original, pero están demacrados y correosos. Su carne se endurece, casi como la de una momia y se oscurece en tonos grisáceos. Su carne suele rasgarse, mostrando pedazos de hueso, y sus ojos desaparecen en unas cuencas oscuras y vacías.

SOCIEDAD

Los ladrones sepulcrales son parásitos de las comunidades humanoides y no tienen sociedad propia. Ven a los de su especie como rivales potenciales y son muy infrecuentes las alianzas entre ladrones sepulcrales, e incluso si se dan son bastante cortas y terminan, invariablemente, en traición.

Como conservan la inteligencia y los recuerdos de sus vidas pasadas se sienten más cómodos en ciudades que se parezcan a su antiguo hogar.

Alineamiento: la maldad y la falta de ley innatas al ladrón sepulcral les convierte en neutral maligno o caótico maligno. Una criatura base que fuera legal maligna se convertirá en neutral maligna y la que fuera caótica neutral se convertirá en caótica maligna. Las que fueran neutral malignas o caóticas malignas mantienen ese alineamiento. Aunque son inteligentes, los ladrones sepulcrales no pueden adoptar ningún alineamiento que no sea uno de estos dos, aunque sí pueden pasar de uno a otro.

TESORO TÍPICO

Los ladrones sepulcrales acumulan tesoros que no pueden utilizar, pero intentan equiparse con los mejores objetos que puedan. Un ladrón sepulcral lleva un equipo estándar para su VD, pero siempre tiene uno o más tesoros ocultos por igual valor. De esta forma, si se les encuentra en su guarida (lo que no suele ocurrir), las criaturas tienen bienes por un valor del doble de lo normal, pero si se les encuentra en algún otro lugar, tienen la cantidad habitual.

LADRONES SEPULCRALES AVANZADOS

Todos los ladrones sepulcrales avanzan utilizando niveles de clase. Pícaro es, con mucho, la clase más habitual, aunque un

ladrón sepulcral con niveles de bardo, guerrero, explorador, asesino o danzarín sombrío no es algo extraño. Un ladrón sepulcral conserva la que era su clase favorita al estar vivo, pero también tiene pícaro como su clase favorita.

Ajuste de nivel: como criatura base +6.

LOS LADRONES SEPULCRALES EN EBERRON

Los ladrones sepulcrales aparecen especialmente en las ciudades donde las casas de las Marcas del dragón tienen una presencia importante. Aunque algunos aducen que es tan sólo una cuestión de lógica (cuanto más poderosa económicamente sea una ciudad, más probabilidad hay de que tenga grandes tesoros y, con ellos, la presencia de criminales), otros sugieren que hay una conexión más siniestra. Según estas teorías puede tratarse desde una maldición lanzada sobre las casas, hasta la influencia de las fuerzas demoníacas de Khyber. Estas criaturas aparecen con más frecuencia en Karrnath que en cualquier otra nación y prácticamente no existen en Thrane, lo más probable es que sea por el uso frecuente de energía negativa en uno y por el uso de la energía positiva en el otro.

LOS LADRONES SEPULCRALES EN FAERÛN

En Faerûn, estas criaturas son las creaciones de Mâskhara, el Bribón y el Ladrón de los dioses. Los ladrones sepulcrales no tienen que servir, necesariamente a Mâskhara, ni todos le adoran (aunque muchos sí lo hacen). Parece (como con muchas otras cosas que hace) que el dios oscuro creó a estas criaturas como parte de algún intrincado proyecto que todavía no se revelado o, simplemente, como un capricho oscuro y maligno.

PLAGA DE ALIMAÑAS

"Oyes una cacofonía de ladridos, maullidos, chasquidos y zubidos. Insectos y ratas, gatos y perros ¡reunidos en un enjambre!"

PLAGA DE ALIMAÑAS **VD 5**

Animal Menudo (plaga) N
Inic +6
Sentidos visión en la penumbra, olfato; Escuchar +8, Avistar +8
Idiomas ninguno

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (tamaño +2, Des +2)
pg 48 (10 DG)
Resiste mitad de daño perforante y cortante
Debilidades vulnerabilidad de las plagas, vulnerabilidad al viento
Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +4

Vel 15' (3 casillas), Tr 10'
C/C enjambre (2d6 más distracción más herir)
Espacio 10'; **Alcance** 0'
Atq base +7; **Prs** —
Opciones de ataque distracción, herir

Características Fue 4, Des 15, Con 12 , Int 2, Sab 12, Car 2
CE rasgos de plaga
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, reflejos rápidos, Dureza
Habilidades Equilibrio +10, Trepar +8, Escuchar +8, Avistar +8

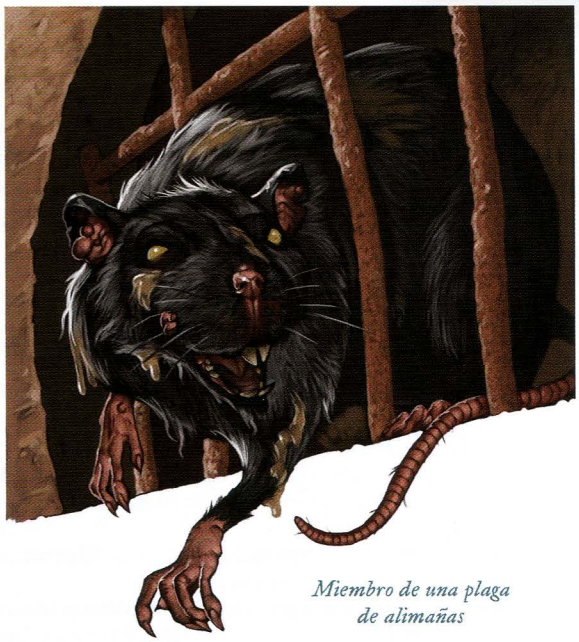
Vulnerabilidad al viento (Ex). Como algunas de las criaturas que integran una plaga de alimañas pueden volar, los vientos fuertes pueden descomponer la plaga. Los efectos de viento causan 1d3 puntos de daño no letal a una plaga por nivel de conjuro (o DG de la criatura que origina el viento). Una plaga de alimañas que quede inconsciente a través de daño no letal se desorganiza y dispersa, y no vuelve a formarse hasta que sus puntos de golpe superen su daño no letal. A diferencia de las plagas integradas por completo de criaturas voladoras, una plaga de alimañas no puede ser completamente disuelta por vientos fuertes.

Distracción (Ex). Fortaleza CD 16, mareado 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Herir (Ex). Cualquier criatura viva dañada por una plaga de alimañas empieza a sangrar, perdiendo 1 punto de golpe por asalto después del comienzo del turno de la plaga de alimañas. Si hay varias heridas la pérdida por desangramiento no se acumula. El desangramiento puede detenerse con una prueba Curar a CD 10 o aplicando un conjuro *curar* o algún otro tipo de magia curativa.

Habilidades Una plaga de alimañas tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Equilibrio y Trepar (algunos de los animales que integran la plaga pueden volar pero no se alejan de los animales terrestres, así que a plaga mantiene su cohesión). Siempre puede elegir 10 a las pruebas de Trepar, aunque esté apresurada o amenazada.

Una plaga de alimañas utiliza su modificador de Destreza y no su modificador de Fuerza a las pruebas de Trepar.



Miembro de una plaga de alimañas

Ilustración de W. Maby

La plaga de alimañas es una horda de los habitantes indeseados de la ciudad: perros callejeros, gatos salvajes, ratas y bichos de cualquier tipo. Cuando se agrupan, pueden causar estragos con mieles de minúsculas garras y mordiscos.

Las alimañas no suelen reunirse en plagas como la descrita arriba. El conjuro *convocar plaga de alimañas* (página 67) crea una acumulación suficiente de gatos, perros, ratas e insectos como para ser considerada una plaga.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las plagas de alimañas creadas por el conjuro *convocar plaga de alimañas* se mueven en la dirección del lanzador. Aquellos raros casos de plagas de alimañas no creados por medios mágicos, se mueven aleatoriamente por la ciudad hasta que se dispersan.

ECOLOGÍA

En teoría, una plaga de alimañas podría formarse en cualquier ubicación que tenga una población lo bastante grande de criaturas integrantes de la plaga, por ejemplo un bosque. Sin embargo, en un entorno natural de ese tipo, las condiciones que permitirían reunirse a una plaga (especialmente la escasez de comida) no surgen.

Entorno: las plagas de alimañas sólo se dan en ciudades porque se componen de criaturas propias de ese entorno.

Organización: una plaga de alimañas solitaria ocupa un cuadrado de 10'. Cuatro plagas de alimañas pueden reunirse en una ubicación, ocupando cuatro casillas de 10' contiguas.

Características físicas típicas: las distintas criaturas que integran una plaga de alimañas tienen tamaños de Diminuto a Pequeño. Para facilitar el juego, supón que, como media, las criaturas de la plaga son Menudas. Y aunque está integrada por algunos insectos y sabandijas, la plaga en su conjunto tiene características animales.

REGLAS DE PLAGA

¿Por qué una plaga? Es mucho más fácil considerar a un grupo de cientos de animales y sabandijas como una sola criatura con una sola CA, puntos de golpe totales, etc.

Por razones de comodidad, reproducimos aquí la información sobre el subtipo plaga del *Manual de monstruos*.

Subtipo plaga: una plaga es una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúan como una sola criatura. Una plaga posee una única cantidad total de DG y puntos de golpe, un único modificador de iniciativa, una única velocidad y una única CA, y efectúa los TS como una única criatura.

Una sola plaga ocupa una sola casilla (si está compuesta de criaturas no voladoras) o un cubo (de criaturas voladoras) de 10' de lado, pero su alcance es de 0', como sus criaturas integrantes. Para atacar se mueve al espacio de un oponente, lo que provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, debido a que se mueve por todos los lados de su presa. Una plaga puede atravesar casillas ocupadas por enemigos y viceversa sin ningún impedimento, aunque la plaga provoca ataques de oportunidad al hacerlo. Una plaga puede escurrirse a través de cualquier espacio lo suficientemente grande para contener una de las criaturas componentes.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en 300 criaturas no voladoras o 1.000 voladoras. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más criaturas de las que podrían caber normalmente en una casilla de 10' de lado basándose en su espacio usual, debido a que las criaturas de una plaga están apretujadas y por lo general se arrastran una por encima de otras y de sus presas cuando se mueven o atacan. Las plagas más grandes se representan mediante múltiples plagas individuales (una plaga de alimañas de 1.200 criaturas está integrada de cuatro plagas de alimañas, cada una de las cuales ocupa un cuadrado de 10'). El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanece en casillas contiguas.

Rasgos: una plaga no tiene una parte frontal y posterior diferenciadas, por lo que no se ve afectada por los golpes críticos ni puede ser flanqueada. Una plaga compuesta por criaturas Menudas sufre la mitad del daño infligido por armas cortantes y perforantes. Una que esté formada por criaturas Diminutas o Minúsculas en inmune al daño de todas las armas.

Al reducir una plaga a 0 puntos de golpe hacemos que se disperse y desaparezca, aunque el daño infligido hasta ese momento no afecta a sus aptitudes para atacar o resistir un ataque. Las plagas nunca se quedan groguis o moribundas como resultado del daño infligido. Igualmente, tampoco pueden ser derribadas, apresadas o embestidas y ellas no pueden efectuar una presa sobre un oponente.

Una plaga es inmune a cualquier conjunto que afecte a una cantidad específica de criaturas (incluyendo conjuros con un único objetivo, tales como *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) si la plaga posee una puntuación de Inteligencia y una mente colectiva. Los conjuros o efectos que afectan a un área, tales como las armas deflagradoras y muchos conjuros de Evocación, infligen la mitad más de daño (+50%) a una plaga.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas pueden resultar afectadas por los vientos fuertes, tales como los creados por un conjuro de *ráfaga de viento*. A fin de determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño de las que la constituyen (consulta 'Vientos', en la *Guía del Dungeon Master*). Por ejemplo, una plaga de langostas (una plaga de criaturas Diminutas) puede ser dispersada por un viento severo. Los efectos del viento infligen 1d6 puntos de daño no letal por nivel de conjuro (o DG de la criatura que lo origina, en el supuesto de efectos tales como el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente como resultado de daño no letal resultará desorganizada y dispersa, y no se volverá a formar hasta que sus puntos de golpe excedan a su daño no letal.

Ataque de enjambre: las criaturas con el subtipo 'plaga' no efectúan ataques cuerpo a cuerpo normales. En su lugar, infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento, sin que se necesite una tirada de ataque. Los ataques de enjambre no se encuentran supeditados a una posibilidad de fallo por cobertura u ocultamiento. En los apartados de 'Ataque' y 'Ataque completo' del bloque de estadísticas de una plaga, no figura ningún bonificador de ataque, sino la palabra 'enjambre'. La cantidad de daño que inflige una plaga se basa en sus DG, como te mostramos a continuación.

DG de la plaga	Daño base del ataque de la plaga
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21–25	5d6

Los ataques de una plaga no son mágicos salvo que se indique lo contrario en la descripción de la criatura. Por regla general, una RD suficiente para reducir el daño de un ataque de enjambre a 0, ser incorporal u otras aptitudes especiales proporcionan inmunidad a una criatura (o al menos resistencia) al daño de una plaga. Algunas plagas también poseen otros ataques especiales, tales como la absorción de sangre, ácido o veneno, además del daño normal que infligen.

Las plagas no amenazan a las criaturas que están en su casilla, y no efectúan ataques de oportunidad con su ataque de enjambre. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyas casillas ocupen, tal y como describimos a continuación.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al ataque de una plaga que empiece su turno con una plaga en su casilla quedará mareada durante 1 asalto; una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la plaga + modificador de Con de la plaga; la CD exacta figurará en la descripción de cada plaga) con éxito niega el efecto. la utilización de habilidades que impliquen paciencia y concentración requerirán una prueba de Concentración de CD 20.

Ilustración de D. Bircham

Para conseguir que una campaña urbana cobre vida y para aprovechar al máximo todo lo que puede ofrecer una ciudad, el Dungeon Master debe hacer algo más que incorporar gremios, iglesias y PNJs urbanos a una partida por lo demás tradicional. Las campañas urbanas tienen un ambiente y una atmósfera propias que pueden utilizarse para conseguir cosas, para definir puntos de trama concretos y para narrar historias que no pueden suceder en ningún otro lugar.

¿POR QUÉ LA CIUDAD?

¿Entonces, por qué hacer una campaña urbana? ¿Qué puede ofrecer de especial un escenario fantástico urbano?

En primer lugar, y más importante, permite que los personajes mantengan una conexión con una vida "normal" (o al menos anterior). Siguen preocupados por sus futuras aventuras (el próximo monstruo al que van a hacer frente y el siguiente tesoro) pero los personajes tienen la oportunidad de visitar a su familia, de construir su propia taberna o tienda, de desarrollar una carrera como guardias de la ciudad, gladiadores o lanzador a sueldo, e incluso servir como consejeros de un duque. Las campañas urbanas son una estupenda oportunidad para que los jugadores desarrollen los intereses, personalidades y actividades de sus personajes de formas que no ofrecen otras campañas, y de que los DM definan el tipo de aventuras que no podrían lograr en ningún otro lugar. La ciudad ofrece a los aventureros la oportunidad de cazar monstruos en las cloacas o de seguir la pista de un asesino por los arrabales, pero también de vencer a los rivales políticos del gremio local, de averiguar por qué los magistrados están permitiendo a los criminales campar a sus anchas y de investigar un intento de incendio en su propia taberna. La caza de un monstruo adquiere un nuevo significado cuando los PJs tienen a sus familias en el barrio de donde proceden todas las víctimas o cuando ellos mismos se ven amenazados por el daño económico causado por el cierre de las tiendas.

Por supuesto, no todos estos desafíos serán atractivos para todos los jugadores. Algunos prefieren una simple caza de monstruos, una opción igual de buena. La ciudad también es un escenario perfecto para ese tipo de aventuras y los jugadores se enfrentan a nuevos retos tácticos cuando tienen que averiguar cómo vencer a un monstruo en los callejones o catacumbas sin causar ningún daño a los edificios ni a los ciudadanos que pasen cerca. Para los jugadores que buscan siempre nuevos retos, la ciudad es todo un lujo. Los PJs pueden tener que cazar monstruos un día, resolver un asesinato al siguiente día, proteger sus reputaciones de las calumnias de un gremio rival el

Ilustración de H. Lyon

En una campaña urbana los personajes tienen más... pero también tienen más que perder

tercero, demostrar su inocencia en un juicio por proscripción al siguiente y, por último, seguir las pistas del cerebro oculto detrás de todos esos acontecimientos. La ciudad también da una gran oportunidad para brillar a los guerreros pesadamente acorazados y a los arcanistas orientados al combate, al tiempo que da a los maestros en habilidades, a los negociadores e investigadores sus momentos estelares.

Lo que tal vez sea más importante, al menos para algunos jugadores, es la oportunidad de profundizar en los objetivos y motivaciones de sus personajes. Es perfecto emprender aventuras en busca de fortuna y gloria pero, ¿cuáles son las motivaciones del personaje? ¿Qué planea hacer con todo el tesoro que rescata? En una campaña urbana, los jugadores pueden dedicar tiempo no sólo a adquirir esas riquezas sino a darles uso. Un personaje puede visitar a su familia sumida en la pobreza, ofreciéndoles más dinero del que han visto en toda su vida. Otro puede comprar esa vieja taberna a la que solía ir de joven, reformándola y contratando a un viejo amigo para que se ocupe de ella mientras él sigue con sus aventuras. Un establecimiento así podría incluso servir como base de operaciones en la que el grupo se relaje entre búsquedas, y donde cualquiera que quiera contratar sus servicios pueda ir a buscarlos.

Otra opción sería que los personajes tuvieran objetivos, metas y actividades profesionales que el DM pudiera utilizar para acercar a ellos la aventura, en lugar de enviarlos en su búsqueda. Los PJs pueden ser miembros de la Guardia de la ciudad o los investigadores privados del barón, enviados a acabar con un monstruo, problemas y misterios que la guardia normal no puede resolver. Tal vez los personajes son miembros de una cuadra de gladiadores que combaten en la arena una vez por semana y dedican el resto de su tiempo a mejorar su reputación cazando extrañas criaturas fuera del coliseo. Quizás son inquisidores encubiertos que buscan un puesto en el gobierno ciudadano al tiempo que investigan informes de corrupción y cultos demoníacos en el senado. O tal vez son miembros o empleados de una determinada casa mercantil con una cosa tan poco noble como proteger los intereses de la familia frente a cualquier amenaza política o monstruosa.

En resumen, una campaña urbana puede dar gran protagonismo a la mentalidad, vidas, deseos y objetivos de los personajes. Por supuesto, no es imposible explorar estos aspectos en cualquier otra campaña, pero el escenario urbano lo hace mucho más fácil.

No sólo da opciones a los jugadores, sino también al DM. El hecho de que los jugadores tengan una implicación personal en las vidas, hogares y entornos de sus personajes significa que cualquier amenaza les sacuda mucho más y que capte mucho más su atención. Casi todos los héroes responden cuando una ciudad está amenazada por un dragón, por un líder corrupto o por una simple inundación, pero si es *su* ciudad, con sus familias, sus profesiones y sus tiendas, se convierte en algo mucho más urgente.

Por supuesto, es posible excederse con todo esto. Una amenaza ocasional a todo lo que ha conseguido ganarse un PJ está bien. Pero si se convierte en "el monstruo destructor de ciudades de la semana" pierde todo su atractivo y fuerza.

Afortunadamente para el DM, el entorno urbano ofrece mucho más que la simple oportunidad de golpear a los jugadores donde viven. Al igual que la ciudad permite brillar a los PJs no combativos, también permite al DM utilizar villanos poco frecuentes. ¿Tienes muchas ganas de poner a prueba a un PNJ bardo pero nunca has tenido la oportunidad porque sabías que no podría enfrentarse al grupo en un combate directo? Hazle ser un político o un miembro de alto rango de un gremio o de una casa noble. Así será un rival de los PJs, alguien que no combate con ellos directamente, pero que arruina su reputación, compra todas las mercancías o un establecimiento en los que pudieran estar interesados, arruina las carreras de sus amigos y contactos, etc. Es un villano que los PJs no pueden limitarse a matar. Deben combatir con sus esfuerzos contra ellos hasta encontrar un medio de contramaniobrar esos esfuerzos, de descubrir sus secretos y conocer sus objetos, de acabar con su carrera política como intentó hacer con la de ellos.

La ciudad ofrece también la oportunidad del misterio. Aunque un grupo sea capaz de enfrentarse a monstruos terribles y a asesinos brutales, no pueden hacer mucho si no encuentran a su adversario. Cuerpos abandonados en callejones, objetos mágicos perdidos... se necesitará una investigación antes de derrotar a los culpables. Si nunca has hecho una aventura como estas antes y te estás empezando a poner nervioso, no tengas miedo. En este capítulo encontrarás consejos para crear partidas con intrigas políticas, misterios y mucho más. Y como siempre, si no quieres apartarte de las aventuras sencillas, también encontrarás buenos consejos.

Además de villanos, una campaña urbana permite al DM a explorar todo el elenco de PNJs con mayor detalle que en ningún otro lugar. Aunque tiene que seguir describiendo varias personalidades, una tarea complicada en relación con la única personalidad que deben perfilar los jugadores, el DM tiene la oportunidad de profundizar en los objetivos y peculiaridades de los PNJs con mayor detalle que en ninguna otra campaña. En una campaña urbana es bastante probable que el grupo desarrolle un grupo selecto de aliados y conocidos con los que tratan regularmente (ver 'Contactos', página 57). Estos PNJs pueden convertirse, en cierta manera, en los personajes propios del DM. Siempre que el DM conserve cierta perspectiva y no les permita eclipsar a los personajes jugadores, puede ser una oportunidad excelente para que el DM conozca a sus personajes casi también como los jugadores conocen a los suyos.

Por último, a pesar de que el entorno es bastante fijo, con un elenco de personajes recurrente, el escenario urbano ofrece al DM una sorprendente flexibilidad para agitar, llenar de vida, la campaña. ¿En cuántas campañas puede modificar todo el ambiente del escenario sustituyendo a un solo PNJ? En la ciudad, si el duque muere y es reemplazado, o si el consejo cae bajo la influencia de un solo miembro, o si un gremio cambia de manos, todo el entorno de los PJs puede cambiar. Pueden modificarse las leyes y procedimientos. Un grupo de héroes puede encontrarse, de repente, fuera de la ley o perder súbita e inexplicablemente el favor de los nobles. Los aliados políticos pueden convertirse en rivales, y viceversa. La campaña urbana permite al DM un espacio casi infinito para el cambio, siempre que no tenga miedo de sacudirlo todo.

HISTORIA DE LA CIUDAD

Es importante que el DM tenga alguna idea de lo que ha ocurrido en la ciudad en las generaciones anteriores a la campaña. Esto no significa que deba tener una historia detallada escrita, junto con nombres y fechas (aunque no hay nada malo en hacerlo, si es el tipo de preparación que te gusta). Lo único que necesita es saber los principios básicos y generalidades del pasado de la ciudad. ¿Con qué fin fue fundada? ¿Ha hecho frente a grandes invasiones y combates? ¿Fue escenario de grandes batallas o de descubrimientos místicos de gran importancia? ¿Había algún asentamiento anterior? ¿Ha habido cambios violentos de gobierno? ¿Tiene alguna importancia sagrada (o impía)?

Este nivel básico de conocimiento tiene una importancia crucial, y no sólo para que el DM tenga algo que decir si un PJ saca un 27 en su prueba de Saber (historia). No hay nada que dé tanta forma al estado actual de una ciudad, incluso a su construcción física, como lo que hubo antes. Si fue una vez el centro de una religión oscura, puede quedar algún vestigio de esa fe en forma de secta. Si hubo una ciudad anterior en el mismo emplazamiento, puede haber ruinas o catacumbas subterráneas bajo las cloacas de la ciudad. Si la ciudad ha hecho frente a revueltas violentas o a gremios criminales muy poderosos, el gobierno mantendrá, con toda seguridad, una Guardia ciudadana más grande y eficaz que en otras comunidades. Y, por supuesto, las motivaciones y la finalidad que animaron la fundación de la ciudad, tienen una fuerte influencia en su diseño y urbanismo, tal y como se describe en el primer capítulo.

Estos acontecimientos históricos no sólo dan forma a la ciudad, sino que también son la base de muchas aventuras. La secta antes mencionada podría convertirse en un enemigo principal del grupo, o un sumidero en las cloacas podría mostrar unas catacumbas a la espera de un grupo de intrépidos exploradores. Un antiguo texto que mencione un tesoro de poderosos objetos mágicos ocultos en algún lugar de la ciudad

puede ser el pistoletazo de salida para una competición entre distintas facciones que intentan localizar el alijo antes que sus rivales.

La siguiente sección sugiere diez acontecimientos históricos que pueden haber tenido lugar en una ciudad, los efectos que pueden haber tenido en el desarrollo de la ciudad y ganchos argumentales relacionados con esos acontecimientos. Los DM pueden utilizarlos en una ciudad o valerse de ellos como inspiración para ideas totalmente nuevas.

DIEZ AVENTURAS HISTÓRICAS

1. Antes de que la ciudad fuera construida, un poderoso mago construyó su guarida en la región.

Efecto en la ciudad: una cantidad anormal de peligros místicos.

Gancho argumental: varias de las guaridas del mago están ocultas bajo la ciudad y en sus alrededores. Cada guarida ofrece pistas que, al combinarse, conducen al mayor y más poderoso descubrimiento del mago.

2. La ciudad fue construida sobre un terreno consagrado a algún dios o demonio olvidado.

Efecto en la ciudad: los demonios y muertos vivientes son relativamente comunes. Los cementerios de la ciudad están afectados como por un conjuro *profanar*.

Gancho argumental: los sectarios que aún quedan de ese dios están trabajando para corromper a todas las demás iglesias desde su interior.

3. La ciudad ha hecho frente a una invasión de varias fuerzas enemigas distintas.

Efecto en la ciudad: la ciudad tiene unas grandes murallas y poderosa magia defensiva. Todos los ciudadanos deben servir durante dos años en la milicia.

Gancho argumental: sabiendo que las defensas de la ciudad son muy fuertes, hay agentes enemigos ocultos entre su ciudadanía, esperando minarla desde dentro y hacerla vulnerable a un ataque.

4. El gobierno de la ciudad ha sido derrocado violentamente, al menos una vez, el siglo pasado.

Efecto en la ciudad: el poder que actualmente gobierna la ciudad es realmente paranoico, intentando aniquilar cualquier disidencia con una fuerza brutal. Sustrae 1 del rango de ley de la ciudad (ver más abajo) por cada intento de derrocamiento violento.

Gancho argumental: alguien que pretende ser el heredero legítimo de uno de los gobiernos anteriores está buscando ayuda para reclamar su trono. ¿Será mejor gobernante que el gobierno actual? ¿Son legítimas sus pretensiones? ¿El bien que traerá su ascenso al trono justificará toda la violencia que será necesaria para conseguirlo?

5. La ciudad ha sufrido recientemente una hambruna o escasez.

Efecto en la ciudad: los precios de la comida (o de lo que fuera objeto de escasez) siguen siendo altos.

Gancho argumental: los esfuerzos de la gente por acumular unas reservas de emergencia, combinadas con una mala cosecha (o tal vez una acción enemiga) amenazan con una nueva escasez. El gobierno está buscando a aventureros que encuentren nuevos suministros o, tal vez, una solución mágica.

6. La ciudad se ha enfrentado a una gran oleada de crímenes o a una guerra entre gremios criminales hace pocas generaciones.

Efecto en la ciudad: la guardia de la ciudad tiene un gran poder para hacer su trabajo y tiene una actitud prácticamente fascista.

Gancho argumental: la Guardia está arrestando a inocentes con las peores excusas. Alguien debe rescatar a esa gente antes de que sean ejecutada por "traición" y tal vez encontrar un modo de arreglar todo el sistema.

7. Recientemente, la ciudad ha hecho frente a problemas económicos, tal vez como resultado de una escasez, de una guerra, o por la debilidad del mercado.

Efecto en la ciudad: los caminos y las estructuras están en malas condiciones, los servicios municipales son insignificantes y la mayoría de los ciudadanos están entrando en la miseria.

Gancho argumental: proliferan las pestes, los crímenes y los monstruos porque la ciudad no puede resolver las causas de estos problemas. Se necesitan desesperadamente aventureros, pero las recompensas son escasas.

8. En las generaciones pasadas, las clases media y superior recibieron un gran aflujo de riquezas, tal vez por la minería local o por la llegada de mercaderes ricos.

Efecto en la ciudad: el oro y la plata se han hecho tan comunes que se están devaluando. Los bienes y servicios cuestan entre un 25% y un 100% más que su valor estándar y lo pobres no pueden hacer frente a sus necesidades.

Gancho argumental: los pocos que se benefician de esa afluencia de riquezas (los gremios mineros o los nobles sobornados por los mercaderes ricos) se han hecho corruptos y buscan mantener el *statu quo* a cualquier precio. Si nadie consigue dar con un medio para cambiar la situación, muchos de los pobres se morirán, literalmente, de hambre.

9. Cuando se fundó la ciudad, la tierra sobre la que hoy se levanta fue arrebatada (por la fuerza) a la gente o criaturas que allí moraban.

Efecto en la ciudad: todavía hay ruinas y reliquias bajo la ciudad o entorno a ella.

Gancho argumental: el gobierno necesita de aventureros que exploren esas ruinas. Además, los descendientes de la gente o criaturas que una vez gobernaron ese territorio han reaparecido y amenazan con provocar violencia.

10. La ciudad fue escenario de una guerra civil, racial o religiosa.

Efecto en la ciudad: el gobierno o Iglesia dominante están emprendiendo una tiránica persecución de inocentes que forman parte de la facción odiada. Otra opción sería que los miembros de esa facción estén abogando por un derrocamiento violento del gobierno o de la Iglesia dominante.

LA CIUDAD COMO DUNGEON

En muchos sentidos la ciudad es, en sí misma, un dungeon. Puede que el pícaro no tenga ningún techo encima cuando se abre camino por un laberinto de callejones, pero eso no significa que el camino sea sencillo. Y aquel que crea que no hay ninguna trampa en la ciudad (a no ser en alguna casa), es que nunca ha caído en las manos de un estafador ni en una emboscada de un monstruo urbano. Incluso aquellos que siempre han vivido en una gran ciudad, pueden encontrarse con nuevas y peligrosas cosas que aprender sobre su hogar, haciéndolo el entorno ideal para una vida de aventuras.

La vida en la gran ciudad, que es como vivir en el interior de un dungeon urbano, ofrece todo lo que un aventurero podría desear (o de lo que desear librarse): actividad, empleo, entretenimiento, muerte, política, impuestos, etc. En *Entornos urbanos* debe prestarse mucha atención al establecimiento, desarrollo y manipulación de grupos de poder, especialmente a través del sistema de casas, gremios y organizaciones y a la integración de sus contactos. Más adelante, en ese mismo capítulo, iremos Más allá del dungeon (ver página 152) y veremos cómo narrar determinados tipos de historias actuales.

Pero antes de todo eso veremos algunos de los entresijos del dungeon urbano. La vida en la ciudad se distingue de la vida rural y monástica de muchas formas, y merece la pena examinar esas diferencias. Desde los impuestos a las relaciones raciales, pasando por la explicación de determinados sitios ciudadanos: la información de esta sección da al DM una base sólida para desarrollar ciudades en tres dimensiones y sagas basadas en ciudades.

La primera diferencia ente la vida en la gran ciudad y la de otros entornos es el tipo de retos con los que uno se puede encontrar con tan solo dar un paseo por la ciudad. Esta tabla debería servirte como ejemplo de tabla aleatoria de encuentros para un entorno urbano. Los detalles, por supuesto, deberían cambiar entre ciudades, en función de variables como el clima y la ubicación.

Tabla 5–1: Encuentros aleatorios en la ciudad

d%	Encuentro	Número	VD	NE
01–02	Alip	1	3	3
03–04	Pudin negro	1	7	7
05–06	Carroñero reptante	1d4+1	4	7
07–08	Cieno séptico*	1	9	9
09–10	Ahogador	1	2	2
11–12	Rata terrible	3d6	1/3	4
13–14	Hongo, chillón	1d3+2	1	4
15–16	Hongo, violeta	1d3+1	3	6
17–18	Recubrimiento mohoso (1d3+1 hongos violetas más 1d3+2 chillones)	1	1–3	7
19–20	Cubo gelatinoso	1	3	3
21–22	Fantasma	1	7	7
23–24	Hormiga gigante, obrera	2d3	1	4
25–26	Hormiga gigante, soldado	1d3	2	4
27–28	Grupo de hormigas gigantes (1d6+5 obreras más 1 soldado)	1	1–2	7
29–30	Abeja gigante	1d4+1	1/2	2
31–32	Abeja gigante, bombardera	1d4+1	2	5
33–34	Escarabajo gigante, fuego	1d6+5	1/3	3
35–36	Escarabajo gigante, astado	1d4+1	4	7
37–38	Avispa gigante	1d4+1	3	6
39–40	Bocón barbotante	1	5	5
41–42	Gnoll	4	1	3
43–44	Cieno gris	1	4	4
45–46	Gric	2	3	4
47–48	Grimórlock	1	1	1
49–50	Méfit de cieno	1d3+1	3	6
51–52	Mimeto	1	4	4
53–54	Mohrg	1	8	8
55–56	Ciempiés monstruoso, Menudo	4d4	1/8	1
57–58	Ciempiés monstruoso, Pequeño	1d6+5	1/4	2
59–60	Ciempiés monstruoso, Med.	1d4+1	1/2	2
61–62	Ciempiés monstruoso, Grande	1d4+1	1	3
63–64	Ciempiés monstruoso, Enorme	1d4+1	2	4
65–66	Escorpión monstruoso, Menudo	4d4	1/4	3
67–68	Escorpión monstruoso, Pequeño	1d6+5	1/2	4
69–70	Escorpión monstruoso, Med.	1d4+1	1	3
71–72	Escorpión monstruoso, Grande	1d4+1	2	5
73–74	Escorpión monstruoso, Enorme	1d4+1	6	9
75–76	Araña monstruosa, Menuda	4d5	1/4	3
77–78	Araña monstruosa, Pequeña	1d6+5	1/2	4
79–80	Araña monstruosa, Med.	1d4+1	1	3
81–82	Araña monstruosa, Grande	1d4+1	2	4
83–84	Araña monstruosa, Enorme	1d4+1	4	7
85–86	Gelatina ocre	1	5	5
87–88	Otyugh	1d3+1	4	7
89–90	Fasmo	1	7	7
91–92	Destripador*	1	6	6
93–94	Broza movediza	1	6	6
95–96	Estirge	1d8+5	1/2	5
97–98	Plaga de alimañas*	1	5	5
99–100	Plaga de ratas	1	4	4

*Nuevo mostruo descrito en este libro

CARACTERÍSTICAS DE LA CIUDAD COMO DUNGEON

Las aventuras en una ciudad son un gran reto. Las características típicas de una ciudad que pudieran suponer un obstáculo para los personajes que estén teniendo aventuras dentro de la ciudad, incluyen los muros de la ciudad, muros y tejados de edificios, verjas y puertas, calles estrechas y oscuros callejones. Esta sección ofrece un resumen de las características típicas de una ciudad.

Muros de la ciudad: un muro exterior de ciudad suele ser un muro de piedra fortificado de 5' de anchura y 25' de altura. Un muro como este suele ser bastante liso, y se necesita una prueba de Trepar a CD 30 para subirlo. Los muros tienen almenas para dar una buena cobertura, pero sólo tienen el espacio justo (3' de anchura) para que los guardias caminen por la parte superior del muro. Los muros interiores tienen entre 10 y 25' de altura y pocos tienen almenas.

Muro interior pequeño: 1' de anchura, dureza 8; pg 180; CD para romper 35, CD de Trepar 20.

Muro interior grande: 2' de anchura, dureza 8, pg 360; CD para romper 35, CD de Trepar 20.

Torres de guardia: algunos muros están provistos de torres de guardia a intervalos regulares. Pocas ciudades tienen bastantes guardias para mantenerlos estacionados permanentemente en las torres, a no ser que la ciudad esté esperando un ataque exterior. Las torres ofrecen una vista superior del entorno y un punto de defensa contra los invasores.

Las torres son 10' más altas que el muro de la ciudad y su diámetro es 5 veces la anchura del muro. Hay pequeñas aberturas para lanzar flechas (*NdR: merlones*) en la parte superior de la torre que, a su vez, tiene almenas como los muros. En las torres pequeñas (25' de diámetro) unas escaleras de mano suelen conectar los pisos superiores de la torre con el tejado. En las torres más grandes se utilizan auténticas escaleras.

En una ciudad pequeña, unas puertas de madera, reforzadas con hierro y con unas cerraduras de buena calidad, bloquean la entrada a las torres, a no ser que las torres se utilicen con regularidad.

Puertas de madera reforzadas: 2 pulgadas de anchura; dureza 5; pg 20; CD para romper 25; Abrir cerraduras CD 30.

Como regla general, la guardia protege las llaves de la torre en el cuerpo de guardia.

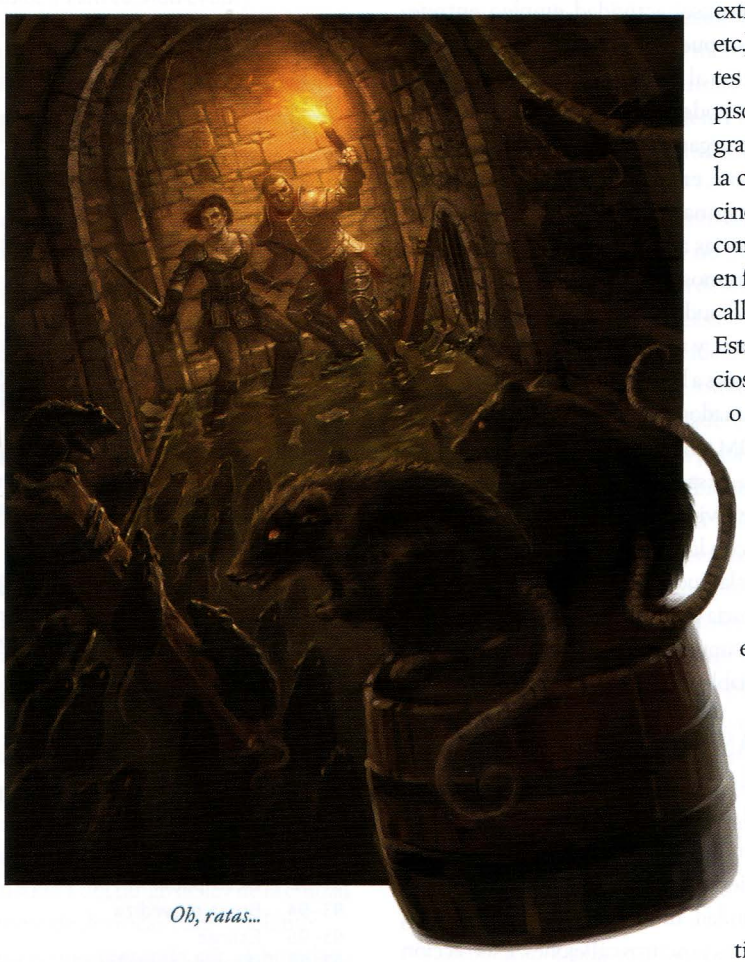
Puertas: una puerta de ciudad típica es una garita con dos rastrillos y buhedereas sobre el espacio entre los dos rastrillos.

Rastrillos: 2 pulgadas de anchura; dureza 10; pg 60; CD para romper 25 (sólo levantar).

Las puertas de las ciudades más pequeñas o las puertas más ligeras de una gran ciudad son tan solo puertas de doble hoja de hierro dentro del muro de la ciudad.

Puertas de hierro: 2 pulgadas de anchura; dureza 10; pg 60; CD para romper 28.

Las puertas suelen estar abiertas por el día y cerradas o atrancadas por la noche. Según la ciudad y la disposición de los barrios, puede estar prohibido que los residentes vayan de un barrio a otro después del atardecer, o puede que los guardias solo permitan el paso en determinadas circunstancias.



Oh, ratas...

Ilustración de H. Lyon

Calles: las calles típicas son estrechas, serpenteantes y repletas de gente. La mayoría de las calles tienen unos 15' de anchura, y los callejones tienen entre 10 o 5' de pared a pared.

Algunas ciudades, especialmente las que han tenido un crecimiento "orgánico" que les ha permitido pasar de pequeños asentamientos a grandes ciudades, no tienen grandes calles. Las ciudades que tuvieron una planificación o que han sufrido un gran incendio que obligó a las autoridades a hacer trabajos de remodelación y de construcción de nuevas calles, pueden tener algunas grandes calles atravesando la ciudad. Estas vías principales, de unos 25' de anchura (con espacio para el tráfico cómodo de carruajes) tienen además unas aceras laterales de 5' de anchura.

Edificios: la mayoría de los edificios de una ciudad están construidos de una combinación de piedra o ladrillos (en el piso inferior) y vigas (para los pisos superiores, muros interiores y suelos). Los materiales típicos para las cubiertas son tablillas, tejas, paja y pizarra.

Muro de piedra o ladrillos (pisos inferiores): 1' de anchura, dureza 8; pg 90, CD para romper 35; CD para trepar 25.

Muro de madera (pisos superiores): 6' de anchura, dureza 5; pg 60, CD para romper 20; CD para trepar 21.

La mayoría de los edificios de la ciudad se dividen en tres categorías. La primera, que incluye posadas, negocios emprendedores y grandes almacenes (y fábricas que necesitan espacio extra como molinos, curtidores, etc.) son edificios independientes y grandes de hasta cinco pisos de altura. Luego viene la gran mayoría de edificios de la ciudad, que tienen de dos a cinco pisos de altura y están construidos uno a lado del otro en forma de filas separadas por calles principales o secundarias. Estas casas suelen tener negocios en el piso bajo, y oficinas o apartamentos en los superiores. La última categoría incluye viviendas humildes, tiendas, pequeños almacenes o pequeños almacenes, muchos de los cuales son pequeños edificios de madera de una sola planta.

Las puertas exteriores de la mayoría de los edificios son puertas de madera de calidad y normalmente están cerradas, excepto en los edificios públicos como tiendas y tabernas.

Puertas de madera: 2' de anchura, dureza 5; pg 15, CD para romper 18; CD para Abrir cerraduras 25.

Las puertas de los edificios o almacenes más sencillos, y las puertas interiores son más frágiles:

Puertas de madera: 1' de anchura, dureza 5; pg 10, CD para romper 13; CD para trepar 25.

Tejados: un elemento estándar de las aventuras basadas en la ciudad es una persecución por los tejados. Normalmente, para subirse a un tejado hay que comenzar trepando un muro (y con pruebas de Trepar) a no ser que el personaje pueda llegar saltando desde una ventana, balcón o puente a altura superior.

Los tejados planos sólo son habituales en climas templados (la nieve apilada podría hacer que el tejado se cayese), pero es muy fácil correr por ellos. Moverse a lo largo del alero de un tejado exige superar una prueba de Equilibrio a CD 20. Moverse por la superficie inclinada de un tejado sin cambiar de altura (esto es, moverse paralelamente al alero) exige una prueba de Equilibrio a CD de al menos 15, seguramente más alta, según las condiciones. Moverse arriba y abajo a través del alero de un tejado necesita una prueba de Equilibrio a CD 10.

La persecución por los tejados alcanza su momento crítico cuando la persona perseguida termina en un lugar sin salida y tiene que dar un gran salto hasta el siguiente tejado o para bajar al suelo. La distancia al siguiente tejado suele ser de 1d3×5' horizontalmente, pero es mucho más difícil saltar a un tejado más alto que el del personaje. Utiliza las pautas de la página del 77 del *Manual del jugador* (el máximo de un salto vertical es un cuarto de la distancia horizontal) para determinar si un personaje puede hacer un salto.

Ejemplo: Rhaud el pícaro está huyendo de su perseguidor por los tejados. Llega a un punto sin salida y el tejado más cercano está a 8' a través de un callejón (y 4' más alto) Tiene que hacer una prueba de Saltar lo suficientemente buena para superar 16' (o cuatro veces la subida en altura).

Iluminación: si una ciudad tiene vías principales la mayoría estarán bordeadas con linternas colgando a una altura de 7' de las marquesinas de los edificios. Estas linternas están a una distancia de 60', con lo que su iluminación no es continua. Las calles secundarias y los callejones apenas están iluminados. Es muy común que los ciudadanos contraten portadores de faroles si tienen que hacer algún negocio cuando ha caído el sol.

Los callejones pueden ser lugares muy oscuros incluso durante el día por las sombras de los altos edificios que los rodean. Un callejón oscuro a la luz del día nunca es lo suficientemente oscuro para dar auténtica ocultación, pero puede dar un bonificador de circunstancia +1, +2 o +3 a las pruebas de Esconderse, dependiendo de las condiciones específicas.

IMPUESTOS

Se dice que nada es seguro excepto la muerte y los impuestos, y en ningún sitio es más cierto que en los grandes centros urbanos. Las cantidades concretas pueden variar, pero en la mayoría de las ciudades, sólo los muy ricos y los indigentes se ven exentos del pago de impuesto de algún tipo. En algunas zonas, incluso estos últimos, los indigentes, se ven obligados al pago de impuestos. En tiempos de paz, la tasa de impuestos de casi todas las áreas civilizadas va del 10 al 20%, aunque esta oscilación puede darse dentro del mismo año fiscal, ya que no todo el mundo paga el mismo porcentaje de impuestos. En tiempos de guerra, o con los gobiernos más duros, la tasa de impuestos puede subir hasta el 50%. Hablando en términos generales, los impuestos se dividen en impuestos nacionales y locales y la responsabilidad de recaudar ambos tipos recae en la ciudad (si un asentamiento es lo suficientemente grande como para ser considerado como ciudad, es lo suficientemente grande como para procesas sus propios impuestos y para hacérselos llegar al gobierno). Si la ciudad no está sometida a un gobierno superior, como es el caso de las ciudades-estado, seguirá recaudando estos dos tipos de impuesto, aunque la distinción entre ambos pasa a desfigurarse. Lo que todo el mundo tiene que saber es que algunos de sus impuestos están dedicados a esfuerzos de carácter nacional, y el resto a la ciudad.

Como los impuestos, los diezmos son pagos hechos a un cuerpo organizado, en este caso un templo o una Iglesia. A diferencia de los impuestos, que recauda el gobierno de forma activa, los diezmos suelen ser ofrecidos de forma voluntaria, como signo de apoyo en nombre del creyente. Por supuesto, este espíritu es traicionado, en ocasiones, por la forma de aplicación y en las zonas dominadas por una determinada fe (especialmente en aquellas de alineamiento maligno o con sectas obsesionadas por la ley), se esperará e incluso exigirá el pago de diezmos. En las ciudades donde el centro de poder está muy influenciado o controlado por la Iglesia, y especialmente en las teocracias, los diezmos suelen incluirse en el proceso de impuestos secular, creando un sistema de hecho de reservas en el que los fondos de los pagadores de impuestos pueden destinarse a grupos y programas religiosos. En la mayoría de las ciudades, sin embargo, los diezmos son lo que siempre han sido: ofrendas voluntarias de los practicantes.

Los diezmos suelen exigirse sobre una base anual, y normalmente la cantidad es de una décima parte de las ganancias anuales del miembro (después del pago de impuestos). La mayoría de las Iglesias suelen hacer una excepción, en este punto, con los aventureros. Debido a la relación de un miembro aventurero (y sus aliados) con su Iglesia, la mayoría de ellas piden que los aventureros ofrezcan el 10% de las ganancias hechas en una aventura tan pronto como ésta concluye. Este sistema no sólo impide que los creyentes despilfarren enormes cantidades de oro (muchos de ellos no están acostumbrados a ver miles de piezas de oro en sus bolsillos), también garantiza que el dinero se mantendrá en las regiones en las que fue encontrado. Si un aventurero va a saquear un área por todo su valor, lo menos que puede hacer es dejar algo de dinero a la Iglesia local. No es necesario decir que los gobiernos seculares locales también tienden a apreciar esta práctica.

RELACIONES ENTRE RAZAS

Las definiciones de la *Guía del DM* sobre la cantidad de mezcla racial de una ciudad (aislada, mezclada e integrada) presentan los porcentajes pero no toda la historia. Una cuestión importante es saber cómo las razas se relacionan entre sí, y especialmente cómo los miembros de la raza dominante (normalmente el grupo más numeroso) se relacionan con las demás razas de la ciudad. Los tipos de barrio (ver capítulo 1), al incluir enano, elfo, gnomo y mediano, dan por supuesta una sociedad bastante integrada en la que los miembros de todas las razas conservan sus propias costumbres, sin dejar de ser ciudadanos de la ciudad. El gueto trasgoide podría seguir el mismo modelo o, fiel a su nombre, podría implicar una situación en la que los trasgoides son una minoría aislada y perseguida dentro de la ciudad. Ten en cuenta los siguientes modelos al definir las funciones de la raza en tu ciudad y sus relaciones.

Asimilación: una raza ha sido totalmente asimilada en otra. Sus miembros comparten vecindades, costumbres, ropa, comportamientos e idioma con la raza dominante. Las tradiciones culturales de la raza asimilada están totalmente olvidadas. El prejuicio social, si existe, es mínimo porque incluso los propios miembros de la raza dominante tienden a ver a los asimilados como sus iguales.

Gueto: los miembros de una raza están confinados en determinadas vecindades de la ciudad o en reservas exteriores dentro del territorio de la otra raza. Se da muy poca interacción entre las dos razas lo que al menos permite a la raza inferior mantener gran parte de su cultura y tradiciones y un cierto grado de autonomía. El gueto está gobernado desde su interior, aunque sus miembros están sujetos a las leyes de la nación en la que residen. Pueden abandonar las zonas del gueto, al menos temporalmente, pero normalmente están obligados a llevar consigo documentación legal o deben regresar al gueto al anochecer.

Integración: los miembros de las dos razas son ciudadanos en igualdad de condiciones de una sola nación, al tiempo que conservan sus propias costumbres, tradiciones e incluso idiomas (aunque hay una lengua común que permite el intercambio y otras formas de interacción). No hay ninguna ley ni práctica común que dé preferencia a una de las dos razas.

Esclavitud: los miembros de una raza o cultura están esclavizados por la otra, seguramente como resultado de una guerra o colonización. La esclavitud tiene una profunda y amplia influencia en la cultura de los esclavizados: si sobrevive alguna forma de tradición cultural de la raza, suele practicarse en secreto porque lo más seguro es que la prohíba la cultura esclavista, y esas formas culturales suelen sufrir importantes transformaciones bajo la influencia de la cultura dominante. Es posible, como en la antigua Roma, que determinados esclavos asciendan a posiciones de gran poder e influencia, pero la mayoría de los esclavos viven en condiciones de gran pobreza e inhumanas. La institución de la esclavitud siempre debería ser considerada como maligna por cualquier personaje de alineamiento bueno en una campaña.

Clase marginada: los miembros de una raza forman una clase social independiente y en condiciones de gran desigualdad en la sociedad dominante. Pueden ser esclavos liberados o los vestigios de una nación conquistada, y su estatus social es de segunda clase, en el mejor de los casos. Los miembros de la clase marginada tienen muy poca o ninguna oportunidad de ascenso social, y los prejuicios personales contra ellos están profundamente arraigados en la sociedad dominante. Son frecuentes los actos de violencia o la "justicia" de turba hacia los miembros de la clase dominante. La raza dominante muestra desprecio hacia cultura nativa de la raza oprimida.

EMPLEOS

Incluso en los entornos de fantasía urbanos más salvajes, la mayoría de los habitantes de la ciudad no son aventureros. Son alquimistas y arquitectos, braceros y abogados, escribientes y herreros, como en cualquier otro lugar. El salario que puede ganar la gente común variará según la región, el tamaño de su ciudad y la riqueza de la nación en la que está ubicada la ciudad, pero en general seguirá una tasa estandarizada en la mayoría de los escenarios fantásticos. Esta tabla muestra los ingresos semanales medios para las distintas ocupaciones en una ciudad de fantasía intermedia.

Tabla 5–1: Ingresos medios

Ocupación	Ingresos netos semanales*
Alquimista	7 po
Fabricante armaduras	4d4 po
Abogado	7 po
Encuadernador	6d4+6 pp
Arquero	6d4+6 pp
Tenedor de libros	3 po
Zapatero	6d4+6 pp
Cocinero	1d4+6 pp
Ingeniero	4 po
Tallador	6d4+6 pp
Caballerizo	10 pp
Posadero	2d4 po
Bracero	7 pp
Retratista	4 po
Cerrajero	4d4 po
Doncella	7 pp
Albañil	6d4+6 pp
Mercenario (básico)	15 pp
Mercenario (experto)	3 po
Intérprete	2d4 po
Porteador	7 pp
Sabio	3d4+6 po
Curtidor	6d4+6 pp
Escribiente	6d4+6 pp
Arriero	6d4+6 pp
Ayuda de cámara	15 pp
Armero	4d4 gp

*En ciudades anormalmente ricas estas cifras se ajustan al alza. Añade 1 po o 1 pp (como convenga) a todos los valores estadísticos. Añade 1d4 po ó 1d4 pp (como convenga) a todos los valores que impliquen una tirada de dados. En las ciudades especialmente pobres estos números se ajustan a la baja en la misma cantidad.

Los personajes de distintas clases (clases de PJ y de PNJ) cumplen con un gran número de funciones en una ciudad y a menudo los títulos o funciones no se corresponden exactamente con una determinada clase o nivel. Dos personas con el mismo rango y función dentro de la guardia de la ciudad pueden ser un combatiente de nivel 5 y un guerrero de nivel 3. El sumo sacerdote de un templo puede ser un clérigo de nivel 12 y, en otro templo, el mismo papel puede estar en manos de un adepto de nivel 3 (e incluso de un plebeyo de nivel 6). Los personajes multiclase sólo ayudan a complicar aún más las cosas: un Clr 4/Gue 6 puede cumplir con una función fundamentalmente religiosa o puede ser miembro de la Guardia de la ciudad (ayudando a la Guardia con magia curativa) o podría ser un templario encargado de defender un templo frente a cualquier ataque. Las listas que verás a continuación pretender ayudarte a imaginar qué funciones pueden cumplir los PNJs de las distintas clases dentro de una ciudad pero, por su propia naturaleza, este listado es mucho más limitado que la "realidad" de cualquier ciudad fantástica.

Adepto: acólito, alquimista, cabalista, sectario, adivino, sumo sacerdote, comerciante de objetos mágicos, sacerdote, sabio, erudito, escribiente, lanzador de conjuros a sueldo, estudiante.

Aristócrata: embajador, burócrata, canciller, diplomático, ayudante de diplomático, caballero, alcalde.

Bárbaro: aventurero, bandido, guardaespaldas, cazador de recompensas, libertador, gladiador, mercenario, soldado.

Bardo: acróbata, actor, aventurero, consejero, alquimista, embajador, asesino, bufón, correo, diplomático, ayudante de diplomático, libertador, heraldo, juglar, mensajero, malabarista, profesor de música, instructor, tutor.

Clérigo: acólito, aventurero, consejero, embajador, cazador de recompensas, capellán, sectario, diplomático, ayuda diplo-

mático, sanador, sumo sacerdote, caballero, sacerdote, profesor, templario, tutor.

Combatiente: bandido, guardaespaldas, guardia de la ciudad, mercenario, soldado, templario, matón, instructor.

Druida: acólito, aventurero, consejero, cazador de recompensas, sectario, herbolario, ermitaño, sumo sacerdote, sacerdote, templario.

Experto: acróbata, actor, aprendiz, artesano, camarero, bufón, burócrata, guía de caravanas, diplomático, pescador, posadero, malabarista, juglar, oficial, comerciante de objetos mágicos, mercader, profesional, sabio, erudito, escribiente, personal de servicio, tendero, estudiante, tutor.

Explorador: aventurero, bandido, guardaespaldas, cazador de recompensas, libertador, mercenario, batidor, soldado, templario, instructor.

Guerrero: aventurero, asesino, bandido, guardaespaldas, cazador de recompensas, campeón, guardia de la ciudad, libertador, gladiador, caballero, señor, mercenario, oficial, soldado, templario, matón, instructor

Hechicero: aventurero, consejero, alquimista, asesino, lanzador de batalla, guardaespaldas, cabalista, mago cortesano, sectario, adivino, comerciante de objetos mágicos, lanzador de conjuros a sueldo, tutor.

Mago: aventurero, consejero, alquimista, asesino, lanzador de batalla, guardaespaldas, cabalista, mago cortesano, sectario, adivino, comerciante de objetos mágicos, sabio, erudito, escribiente, lanzador de conjuros a sueldo, estudiante, profesor, solucionador de problemas, tutor.

Monje: acólito, aventurero, consejero, asesino, guardaespaldas, cenobita, guardia de la ciudad, sectario, ermitaño, sumo sacerdote, oficial, sacerdote, instructor.

Paladín: aventurero, consejero, campeón, justiciero, caballero, señor, soldado, templario, instructor.

Pícaro: aventurero, embajador, asesino, bandido, ladrón de casas, señor del crimen, sectario, cortabolsas, diplomático, libertador, alcalde, especialista en seguridad, batidor, espía, matón, fabricante de trampas, solucionador de problemas.

Plebeyo: aprendiz, artesano, camarero, granjero, pescador, posadero, oficial, trabajador de mantenimiento, mercader, sirviente, personal de servicio, tendero.

LOCALIZACIONES URBANAS

Armado ya con una idea clara de los distintos tipos de razas, clases y vocaciones que pueden encontrarse en una ciudad, el DM debe insertarlos en un contexto. Esta sección ofrece una muestra de localizaciones que pueden ayudarte a dar vida a todo tipo de ubicaciones y lugares (herrerías, tiendas de curiosidades, restaurantes, peleterías, ayuntamientos, etc.) y a conseguir que queden grabadas en las mentes de los jugadores. Los PJs podrán acceder a la mayoría de la información ofrecida en cada entrada superando una prueba de Saber (local) a CD 15 o Saber (historia) a CD 20, según el tipo concreto de información.

Manzanas y naranjas: este modesto establecimiento comenzó como un simple puesto callejero que vendía, como ya habrás imaginado, manzanas y naranjas. Pero cuando la propietaria del puesto, Dora-lae Sotobosque (gnoma Adp 1/Plb 3 N) comenzó la costumbre de entablar conversación con los que pasaban delante del puesto, ocurrió algo muy extraño. Lo que empezaron siendo comentarios casuales sobre la calidad de las compras de otros acabó convirtiéndose en un diálogo abierto con su comunidad. La gente empezó a llevar sus mercancías al puesto de Dora-lae y ella ofrecía tasaciones detalladas de la edad, calidad y artesanía del producto (incluyendo estimaciones precisas sobre cuándo dejarían de funcionar o se estropearían los productos y sugerencias de compras alternativas), todo en cuestión de segundos. Todo lo que tenían que hacer a cambio era comprar una pieza o dos de fruta. Los consejos de Dora-lae eran tan acertados y su saber sobre el diseño de las cosas tan innato, que decidió empezar a cobrar por ello. Abrió una tienda a la que llamó "Manzanas y naranjas" a la que la gente podría acudir para comparar productos de forma experta e imparcial. Y, por supuesto, para comprar fruta.

La pieza del día: el propietario del mejor restaurante de marisco de la ciudad sabe que, realmente, sólo hay dos tipos de propietarios de restaurante: los que quieren causar buena

¿PLEBEYO O EXPERTO?

El herrero del camino Sinuoso, ¿es un plebeyo o un experto? En términos de juego, no supone ninguna diferencia en lo que afecta a la aptitud del herrero para trabajar con el hierro. Un plebeyo y un experto del mismo nivel seguramente tendrán los mismos rangos de habilidad en Artesanía. En términos del mundo de juego, los plebeyos suelen ser trabajadores a sueldo con más frecuencia que maestros artesanos. En un pueblo pequeño, el único herrero puede ser un plebeyo pero con muy pocas posibilidades de subir de nivel, un plebeyo no puede competir en una gran ciudad repleta de herreros expertos. El herrero que es un auténtico experto puede tener aprendices plebeyos y varios plebeyos más encargados de atender la forja y llevar la madera para el fuego.

La diferencia entre plebeyos y expertos se encuentra, fundamentalmente, en la educación y en las oportunidades. Una persona nacida en una familia plebeya no suele convertirse en experto y casi nunca aprende habilidades (incluso habilidades de una Artesanía u Oficio específicos) que no sean las que le enseña su propia familia. El hijo de un granjero aprende Oficio (granjero) y Trato con animales, recibe Soltura con una habilidad (Oficio) y cuida la granja de sus padres durante toda su vida. El hijo de un experto dispone de más dinero y recibe una mejor educación (no necesariamente una educación formal, pero suficiente para dominar muchas más habilidades).

Dicho esto, la mayoría de la población humanoide está compuesta de plebeyos, no de expertos. Las ciudades representan las mayores concentraciones de no plebeyos del mundo, pero incluso en las bulliciosas metrópolis llenas de personajes con clases de PJ, de expertos y aristócratas, los plebeyos siguen siendo la gran mayoría de la población. Recuerda estas estadísticas cuando coloques expertos y otros PNJs en tu ciudad y no temas hacer que la mayoría de los PNJs con los que se encuentren tus jugadores sean plebeyos. Después de todo la mayoría de los artesanos no necesitan seis habilidades (una es suficiente para ganarse la vida).

impresión y los que quieren dar buena *comida*. El chef Trumblek (semiorco Gue 2/Plb 3 LN) siempre se ha considerado uno de estos últimos y si la popularidad de su negocio es un indicador, es digno de crédito. Aunque *La pieza del día* no tiene una localización destacada ni las fantásticas decoraciones de la competencia, la comida es exquisita y los precios se acomodan a todo tipo de bolsillo. El resultado es una experiencia gastronómica incomparable. Incluso la atmósfera es más agradable de lo que debería serlo por su ubicación ya que los habituales saben muy bien que en cuanto surja el menor problema el enorme, de más de 6' de altura y 285 libras de peso, Trumblek saldrá de la cocina, cuchillo en mano. Y a *nadie* le entusiasma la idea.

La Curtiduría de Edman: como ya supondrás, esta localización alberga el trabajo de un curtidor local. Lo que hace destacar a este establecimiento es que está en manos de Edvart Edman (humano, Ext 4 CB) que es ciego. Con tan solo un ayudante a su disposición, muchos podrían suponer que Edvart no tiene ninguna esperanza de poder competir con sus pares, pero es uno de los talleres con más éxito de la ciudad. Su reputación como un trabajador rápido y de excelente calidad se ha extendido proporcionalmente a los rumores sobre la fuente de su talento. Los que han oído decir que sabe cuándo sus clientes están intentando engañarle, sospechan de la magia negra. Los que han visto esos intercambios en primera persona y han visto cómo jugueteaba Edvart con las monedas entre sus ágiles dedos, saben que la verdad es mucho más ordinaria y, al mismo tiempo, más especial. Edvart Edman no necesita ningún encantamiento ni ningún conjuro mágico para hacer su trabajo.

El Ministerio de Gracia de la diosa: localizada en un tranquilo pasadizo del barrio más pobre de la ciudad, el Ministerio de Gracia de la diosa ha estado en pie desde que la ciudad todavía era joven, resistiendo tormentas, fuego e invasiones década tras década. De hecho, el Ministerio es tan antiguo que ha sobrevivido a su deidad tutelar, cuyo culto era fuerte cuando se fundó la ciudad pero que perdió su favor durante una antigua guerra. Hoy en día, la función del Ministerio es más cívico que religioso y el elemento religioso que ha sobrevivido se ha mantenido claramente aconfesional durante décadas (lo que, de hecho, enfurece a una gran parte de la elite religiosa de la ciudad). A través de los años, algunos se han molestado tanto que han intentado ahogar al Ministerio hasta su clausura, pero todos los intentos han fracasado miserablemente, por lo que muchos piensan que éste tiene un rico benefactor que prefiere mantener el anonimato. Como los trabajadores del Ministerio se niegan a hacer ningún tipo de comentario, el tema sigue siendo tema de rumores. Sus puertas están abiertas las 24 horas del día para los necesitados y muchos pobres de la ciudad hubieran muerto hace tiempo si no hubiera sido por los nobles esfuerzos de Madre Antígona (enana, Clr 7 LB) y sus enfermeras y por las valientes mujeres que las precedieron.

Manley e hijo: cuando Utaref Manley (humano, Ext 9 CB) vino a la ciudad desde las tierras del norte, vino con tan solo un martillo y la ropa que cargaba a su espalda. Tuvo que confiar en la caridad de otro herrero para hacerse con un yunque (no hablemos ya de una auténtica forja) hasta que ganó lo suficiente para abrirse camino por sí mismo. Y lo hizo, llegando a abrir su propio taller de herrería. Se consideraba bendito por la vida ya incluso antes de que una bella elfa se acercara a su tienda poco después y, cuando le dio un hijo dos años más tarde, se preguntó a qué dios de su panteón había complacido en una vida anterior. Por desgracia algunas personas de la vecindad vieron el fruto de esa unión como una "abominación antes los ojos de dios" y varios de ellos, un día, intentaron cubrir de betún y plumas al niño cuando regresaba de la escuela. Su madre intentó intervenir y, en un extraño accidente, fue golpeada en la cabeza con una roca, muriendo en el acto. Aunque Utaref pensaba que no podría sobrevivir a su esposa elfa, hizo todo lo que estuvo en sus manos por educar a su hijo (Erik Utarefson, semielfo, Ext 4 CB) y cuando Erik se convirtió también en herrero sumó su nombre al cartel que cuelga en la puerta del negocio de su padre.

Probabilidades y resultados: este agradable puesto, localizado en el Barrio de los mercaderes, es una de las tiendas más populares de la ciudad, al menos entre la clase obrera. Originalmente el establecimiento eran las oficinas de un encuadernador/coleccionista y un escribiente que se unieron en un negocio con el nombre de *Atherton-Smyde* (los apellidos de los dos propietarios). Después de una separación bastante explosiva y pública, el escribiente se trasladó a la parte alta de la ciudad para abrir su propio establecimiento (ver *La Pluma venenosa*, más abajo) y Atherton-Smyde se cerró. Pero aunque las puertas permanecieron cerradas y las ventanas atrancadas, el edificio nunca fue demolido y nadie se trasladó a él. Durante un año. Cuando finalmente volvió a abrir sus puertas, lo hizo con el nombre *Probabilidades y resultados*, un establecimiento especializado en ofrecer "soluciones difíciles de encontrar para los problemas diarios". Su propietario, Fenly Atherton (humano Ext 7/Mag 3 LN) liquidó sus intereses en Atherton-Smyde para la fundación de su nueva empresa, y la operación resultó rentable. Desde el momento en el que abrió sus puertas, *Probabilidades y resultados* ha sido una pieza clave de la comunidad. La clase obrera puede encontrar casi todo lo que necesita, desde herramientas baratas pero de calidad superior y extrañas hierbas medicinales, hasta objetos mágicos menores, todo a precios notablemente reducidos.

El pimiento en vinagre: cuando Marvis Hopps, un personaje de una fama pasajera pero realmente infatigable (mediano Brd 11 CN) se retiró de una vida de bravuconería, de dar pellizcos en traseros de las chicas, de bares y de absurdos planes, hizo lo que siempre dijo que haría: cogió las ganancias de su última aventura (nunca le había gustado ahorrar) y abrió una indecente taberna en su ciudad favorita. Puede que el sueño de Hopps no esté localizado en la parte más elegante de la ciudad, pero la diversión que ofrece es insuperable. Viene gente de toda la ciudad para disfrutar de todo tipo de cerveza (algunas de las que tiene Marvis no pueden encontrarse en

Ilustración de M. Komarck

Un día cualquiera en la taberna
"El pimiento en vinagre"

ningún otro lugar del mismo plano, no digamos ya de la misma ciudad) y de todo tipo de entretenimiento. Se dice que cuando una actuación hace sonreír a Marvin, le dará la oportunidad de actuar en su escenario (aunque los artistas, bastante mal recibidos, suelen arrepentirse enseguida de haber dado el paso después de sufrir las burlas de Hopps y del resto de clientes). Y si alguien consigue pillarle en una noche tranquila puede que le regale algunas de las historias de sus aventuras junto al famoso Quip de Sigil, el último (y poco entusiasta) vástago de un trono infernal.

La Pluma venenosa: Luthaby Smyde (humano Ext 3/Mag 7 LM) fundó su primer negocio con Fenley Atherton, pero pronto se llevó las acciones del negocio para abrir un nuevo establecimiento en el Barrio noble llamado *La Pluma venenosa*. El cartel del puesto indica que la tienda es un lugar en el que se pueden comprar libros y suministros de escritura, y contratar los servicios del escribiente interno. En realidad, el establecimiento no es sino una fachada que permite a Smyde prestar servicio a una prestigiosa clientela en materia de magia de pergamino. Vende pergaminos de extraños y peligrosos conjuros a un precio bastante alto e incluso ofrece pergaminos que son, en sí mismos, armas mortales (hojas de pergamino malditas, pergaminos que explotan al ser abiertos, etc.) de forma individualizada. Sus tratos son, fundamentalmente, con los ricos y corruptos y no tendría ningún tipo de reparo en silenciar a antiguos clientes, si la medida fuera necesaria. Como cualquier propietario de tienda no es ni paciente ni comprensivo (en sentido amplio) pero también es muy avispado. Por eso, los clientes saben que no sufrirán ningún daño real en su tienda, pero también que tienen que vigilar bien sus bolsillos.

Preguntas y cornamentas: cuando Imoian Mellari, un admirado naturalista y druida en activo desapareció de la ciudad sin dejar pista, su negocio pasó a manos de su único pariente vivo, su sobrina-nieta Mara (humana Plb 1/Mag 3 NB). El problema era que Mara se había comprometido desde hacía tiempo al estudio de la magia arcana y no sabía mucho sobre la Naturaleza, desde luego no lo suficiente para dirigir un establecimiento cuyo propósito principal era dar respuestas sobre esos temas. Pero cuando se hizo cargo de la tienda, descubrió que su tío abuelo, astutamente, había escondido gran parte de su saber entre antiguos registros y había comenzado a elaborar muchos de sus pensamientos y experiencias personales en un conjunto de diarios encuadernados con cuero que ocultó en el ático. Para proteger el tesoro de su tío-abuelo y para continuar con su legado, Mara se entregó a dirigir el establecimiento y desde entonces el lugar cada vez la fascina e intriga más. Una serie de extraños acontecimientos, entre ellos la muerte y la reanimación espontánea en muertos vivientes de su familiar (un ratón de campo llamado George) le hicieron plantearse a qué dedicó realmente la vida su tío abuelo y qué ocurrió la noche de su desaparición.

Memorial de R.J. Weatherford: erigido en la ubicación del antiguo Ayuntamiento, el nuevo Ayuntamiento incluye un atrio labrado a mano y una placa tallada en arenisca en recuerdo de R.J. Weatherford, tal vez el alcalde más popular de la historia de la ciudad. Cuando el antiguo edificio ardió en el aniversario de la muerte de Weatherford, el concejo de la ciudad lo vio como un signo de que había que demoler el ennegrecido edificio y construir, en su lugar, uno totalmente nuevo dedicado a Weatherford. El alcalde activo en ese momento amenazó con vetar la proposición pero permitió que fuera aprobada en el último minuto, sorprendiendo a muchos de sus componentes en el proceso. Los cercanos a la situación hablan de rumores según los cuales el carruaje de la hija del alcalde habría ardido la noche anterior al veto.

MÁS ALLÁ DEL DUNGEON

Como se ha dicho antes, la campaña urbana es muy adecuada para las aventuras tradicionales, pero también es perfecta para historias y conjuras que van más allá de la exploración. Puede ser difícil desarrollar este tipo de aventuras, especialmente si el DM no está acostumbrado a hacerlo. Como habíamos prometido, la siguiente sección ofrece consejos y sugerencias para desarrollar otros tipos de aventuras urbanas.

OLEADA DE CRÍMENES

Hasta el villano más poderoso puede ser vencido si los PJs saben, sin duda alguna, que es su enemigo. Pero, ¿qué ocurre si los culpables son muchos y no están conectados entre sí? ¿Qué ocurre si el verdadero enemigo es una tendencia o una actitud dominante en la ciudad? Capturar a un asesino en serie inteligente puede ser complicado (ver 'Misterios', más abajo), pero al menos el problema se resuelve cuando es llevado ante la justicia. Con las olas de crímenes, los PJs pueden verse abrumados por los problemas. Seguramente el DM no querrá que sus jugadores tengan la sensación de que no pueden hacer nada más que ir buscando a cada uno de los criminales, en un vano intento por contrarrestar la marea de un gran problema social. Para conseguirlo, la mejor opción es definir una causa raíz de la oleada de crímenes (una persona o acontecimiento a los que puedan remitirse toda la serie de crímenes recientes). Si el culpable es un determinado acontecimiento (por ejemplo el encarcelamiento de un jefe del crimen local o el asesinato del corregidor) la solución definitiva al problema podría pasar por rectificar el acontecimiento en cuestión.

Si la oleada de crímenes comenzó después del encarcelamiento de un importante representante del crimen, los PJs pueden encontrarse en una intrigante posición: tendrán que negociar con él a través de los barrotes de su celda. Las olas de crímenes de cualquier extensión o "eficacia" suelen ser el resultado de esfuerzos coordinados y los PJs podrían intentar averiguar quién está liderando los asuntos criminales en ausencia del jefe. Si la ola es lo suficientemente malvada y las fuerzas del orden locales se ven claramente superadas, los PJs pueden tener que hacer algún tipo de favor al señor del

crimen a cambio de su promesa de poner freno a sus matones y devolver algo de ley y orden a la hostigada ciudad. Como esto es, claramente, una solución temporal (y los PJs no se sentirán como héroes al hacerlo) pueden optar por enfrentarse a la raíz del problema: la ciudad está gobernada por un señor del crimen, no por el gobierno oficiales.

Algunos acontecimientos raíz no pueden rectificarse. Si la causa de la ola de crímenes fue la muerte de un líder local, sea criminal o no, nada que no sea la *resurrección* del líder sería una auténtica rectificación (y aunque algún sumo sacerdote local estuviera dispuesto a hacerlo, también sería un parche, no una solución al problema real). Y lo que aún es más complicado, ¿qué ocurre si la causa raíz acaba siendo una nueva tasa sobre un determinado tipo de bienes o servicios? En estas situaciones los PJs seguramente tendrán que apartar sus armas y conjuros y utilizar lo que tienen entre las orejas. Encontrar una buena solución a un problema complejo implica hacer bien los deberes y plantearse preguntas bastante complicadas. Los crímenes, ¿son el resultado del resentimiento entre los pobres o son obra de una red de criminales profesionales? Y si esto último es cierto, ¿están siguiendo las órdenes de alguien o actúan así porque no hay nadie que los lidere? Sólo encontrando respuestas a estas preguntas, los PJs podrán dar con una solución.

CONFLICTOS ENTRE GREMIOS/ ORGANIZACIONES

Dada su importancia e influencia en el entorno urbano, es inevitable que los distintos grupos de poder de la ciudad entren en conflicto antes o después. Si el DM decide centrar parte o toda su campaña en uno de estos conflictos, tendrá que resolver dos preguntas antes de empezar a escribir. La primera pregunta es: ¿cuál es el alcance del conflicto? Aunque el DM decida limitarse a las opciones descritas en el Capítulo tercero, seguirá teniendo dos docenas de grupos distintos (y aún seguirá teniendo, tan solo, un boceto). Si el DM intenta hundir a la ciudad en una guerra de gremios, en la que cada gremio trabaja activa y agresivamente por desmantelar la infraestructura del resto, tendrá que encontrar (como siempre) una causa raíz.

A menudo, el enfoque más eficaz es coger únicamente dos gremios u organizaciones concretas y optar por enfrentarlas entre sí. Lo más fácil es hacerlo con grupos predominantemente malignos o criminales (por ejemplo el gremio de esclavistas y el de ladrones) que no necesitan muchas razones para lanzarse a un conflicto con otras organizaciones. Pero igual de simple y eficaz es abrir hostilidades entre dos organizaciones rivales. Como muchas organizaciones se desarrollan en torno a una determinada agenda o ideología (especialmente los grupos religiosos y políticos) suele ser cuestión de tiempo que aparezca algún tipo de incidente o acontecimiento del que surjan hostilidades que acaben enfrentándolas.

Es importante recordar esta definición del alcance del conflicto al definir sus parámetros. Cuando se han definido los grupos y causas del conflicto, el DM tiene que decidir cómo se enfrentan las partes. ¿Se atacan en el terreno social, en acontecimientos de la alta sociedad, en un intento por debilitar la credibilidad o imagen de sus oponentes? ¿Sus disparos tienen una naturaleza más política donde cada grupo intenta hacerse con el apoyo de las figuras políticas locales o de otras organizaciones importantes en su lucha por la supremacía? Si el DM decide que los grupos enfrentados han pasado a la violencia, tiene que decidir cuándo y por qué el conflicto se hizo sangriento y el tipo de forma que adopta la violencia. ¿Los rivales envían asesinos a las casas de sus enemigos o hay grandes batallas en la calle a plena luz del día? El DM tiene que establecer cada uno de los detalles por adelantado, pero sabiendo que puede valerse de todo como instrumento a la hora de narrar la historia.

La segunda pregunta, y quizás la más importante, a la que tiene que responder el DM antes de embarcarse en una campaña o en una serie de campañas de esta naturaleza, es cómo se verán implicados los PJs. Aunque los PJs sean defensores de la ciudad con alineamiento bueno, esta cuestión (cómo se enteran y se ven implicados en un determinado conflicto) definirá el alcance y el tono de esa implicación. Si el DM está utilizando los sistemas perfilados en este libro como el modelo para su campaña urbana, es bastante probable que los PJs pertenezcan a una casa, gremio u organización o, como mínimo, tendrán contactos en esos grupos. Si es este el caso, ¿cómo se sentirán los PJs hacia un conflicto entre los dos (o más) grupos en cuestión? Si uno de los personajes es miembro de uno de los grupos en conflicto tendrás un modo perfecto para conseguir que el grupo se vea implicado, pero abre otras muchas preguntas, algunas de las cuales pueden ser muy difíciles de responder. Y si el DM quiere complicar bien las cosas, puede establecer un conflicto entre grupos que están representados entre los personajes de los jugadores, obligándoles a resolver ese conflicto entre ellos mismos antes de intentar hacerle frente en sus grupos respectivos.

MISTERIOS

Los entornos urbanos son un telón excelente para aventuras basadas en el misterio y en la investigación. Algún asesino desconocido puede estar acechando en los barrios bajos, frustrando continuamente los esfuerzos de la Guardia de la ciudad por apresarle. Desaparecen objetos valiosos de cajas fuertes con protección mágica. La gente comete delitos totalmente ajenos a su carácter y no recuerda haberlo hecho. Alguien está reuniendo información perjudicial sobre importantes figuras políticas de la ciudad y los está chantajeando para que aprueben determinadas leyes. Un fantasma merodea el Barrio de las embajadas y todos los esfuerzos por acabar con él han fracasado: alguien debe averiguar qué pretende y ayudarle a resolver sus asuntos pendientes. Han desaparecido todos los habitantes de una determinada casa o vecindad. Un olor misterioso impregna el barrio de templos, la gente enferma y no se puede encontrar su origen. Cualquiera de estas situaciones, y

muchas más necesitan de un grupo de valientes e inteligentes héroes encargados de investigar y resolver el problema.

Cuando el DM decide jugar un misterio, debe comenzar decidiendo quién es el autor y por qué. En una campaña urbana esto implica un paso adicional: decidir si el misterio conduce a alguien ya conocido por los PJs, con el que ya hayan tratado o del que hayan oído hablar. Seguir una serie de pistas hasta alguien del gobierno de la ciudad o hasta alguien en quien los PJs confiaban, tiene muchos más impacto que descubrir a alguien a quien nunca habían visto. Por otro lado, no *todos* los misterios pueden conducir a alguien a quien ya conozcan y en ocasiones implicar a un PNJ conocido en un misterio cambiaría drásticamente la composición social o política de la ciudad. Si el individuo que se esconde detrás de un misterio es un personaje que has creado para esta aventura, intenta conseguir que los PJs se encuentren con él o que oigan hablar de él antes de que descubran que es el culpable. Mezcla su presentación con referencias a otros personajes que no tengan ningún tipo de relación con los acontecimientos (que les "despisten") para que los jugadores se vean obligados a pensar.

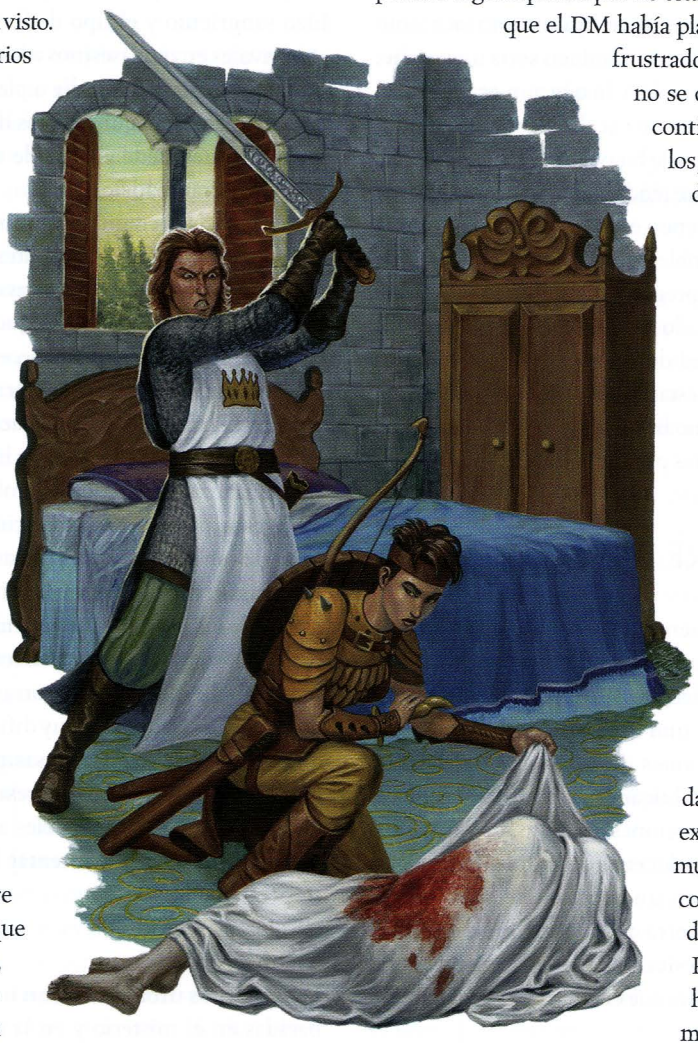


Ilustración de C. Frank

Al investigar un misterio, mantente en guardia: el villano puede ser alguien en quien confíes.

No tengas miedo a ofrecer demasiadas pistas. Siempre es mejor dar pistas de más que de menos. Pero ten cuidado, muchos DM cometen errores por esto. ¿Por qué dejaría un maestro de espías que un guardia percibiera el perfume de una colonia distintiva de su cultura, que alguien escuchara una conversación sobre su contacto secreto, y por qué dejaría un soborno y un mapa del palacio en su habitación para que los encuentre un grupo de investigadores? Todas estas pistas apuntan al embajador como el espía, ¡pero se supone que era un experto! Un error como estos es posible, cuando no probable... ¿pero los tres a la vez?

Sin embargo, el DM debe recordar que sus jugadores no pueden ver la imagen global como lo hace él. Puede que no encuentren todas esas pistas o puede que no reconozcan su importancia. Si encuentran una pista y la siguen hasta llegar al culpable, nunca tendrán necesidad de saber las otras tres o cuatro pistas que habías preparado. Por otro lado, si el DM sólo ofrece una pista y los jugadores la pierden, toda la aventura podría quedarse estancada.

De igual modo, es mejor tener un enigma demasiado fácil que uno demasiado complicado. Si los PJs siguen el rastro del líder de la conspiración demasiado deprisa, el DM siempre puede hacer que la siguiente vez sea más complicado. Si no consiguen avanzar aunque lo intenten un millón de veces, por haber pasado por alto alguna pista o por no estar siguiendo las mismas líneas que el DM había planeado, pueden sentirse muy frustrados. Lo mejor es que el juego no se detenga, que se mantenga en continuo movimiento, y hacer que los jugadores tengan la sensación de estar consiguiendo logros.

ÉPICAS POLÍTICAS

Pocos argumentos son tan gratificantes como los que tienen unos resultados que pueden modelar todo el curso de la historia. En algunas campañas de fantasía, esta grandeza suele manifestarse en historias de importancia épica para el entorno (lo que suele denominarse argumento "hay que salvar el mundo"). Aunque este tipo de historia puede tener lugar en una campaña urbana, este tipo de entorno da también la oportunidad de explorar la idea de una forma mucho más familiar y, a menudo, con una capacidad mucho mayor de implicar a los jugadores. Piensa, por ejemplo, en una historia típica de este tipo: un mago malvado ha descubierto un artefacto capaz de despertar a una sierpe infernal de su sueño milenario. Cuando el mago amenaza con liberar a su dragón demoníaco sobre la desprevenida ciudad y los PJs asumen la tarea de frustrar sus planes, emerge el argumento "hay que salvar el mundo". Si los personajes fracasan, el mago y su nuevo aliado destruirán la ciudad pero no se detendrán ahí. Esto es un ejemplo de cómo una trama típica de escala épica funciona a la perfección en el entorno urbano.

Pero ahora piensa en una trama que cumpla con el mismo resultado final pero que sólo pueda darse en los confines de una campaña urbana: la ciudad y su población están al borde de la guerra con un reino vecino, con una larga historia de conflictos resueltos siempre con el uso de la fuerza. El gobernante de la

ciudad está agotando todas las vías para encontrar una solución diplomática. Mientras tanto, hay en marcha una conspiración para romper el delicado equilibrio y, de esta forma, hacer estallar la guerra y destruir la ciudad. La cábala de conspiradores (una organización que ha estado trabajando en secreto desde la última guerra) es prácticamente la única culpable del aumento de las hostilidades. El gobierno actual no habría tenido muchos problemas para estabilizar las relaciones con su belicoso vecino si no hubiera sido por la corrupta influencia de esta organización y sus funcionarios. Cuando los PJs descubren de la existencia de esta conspiración se ven inmersos en una trama épica del tipo "hay que salvar el mundo". Sin pruebas reales, las autoridades son incapaces de aprovechar este conocimiento. Los PJs deben actuar o la ciudad será atacada y, con toda probabilidad, completamente destruida. En este tipo de historia, los personajes pueden combinar diplomacia y combate en una carrera contra el tiempo para acabar triunfando.

Tal vez lo más intrigante de este tipo de historias épicas es que pueden conducir a otras historias sin reducir su propio impacto. En el ejemplo anterior, si no se consigue descubrir a la cábala de conspiradores a tiempo, la guerra y la muerte llegarán a la ciudad y no se podrá hacer nada para impedirlo. Pero, a diferencia de las explosiones de poderosos artefactos o las oleadas de destrucción dracónica, las historias de guerra aun siendo horribles conservan abierta la esperanza y no son inesperadas. Para juzgarlo, hablemos ahora de...

LA GUERRA

Pocos acontecimientos conducen o cambian una campaña urbana de forma tan influyente como la guerra. Las aventuras desarrolladas en tiempo de guerra ofrecen todo tipo de nuevos e interesantes desafíos.

Implicación activa

Cuando la gente piensa en la guerra en D&D imaginan combates y asedios activos. Es la opción más claramente dramática y se presta a todo tipo de aventuras.

Defender la muralla: tal vez la aventura más obvia durante un conflicto bélico en la ciudad sea defender la muralla ante un asedio. Los ejércitos invasores pueden utilizar hordas de soldados de a pie, enormes máquinas bélicas, constructos como gólem de asedio (página 133), asaltantes voladores, descargas de conjuros o cualquier combinación de todos ellos. Los PJs deben encontrar un medio para contraatacar todos estos métodos con la ayuda de muchos defensores de la ciudad. Desde luego es una muralla sólida que probablemente resistiría el ataque de orcos con escalas de mano, siempre que haya un número suficiente de soldados, pero ¿cómo impedir que un dragón vuele por encima y destruya el baluarte del señor? ¿Cómo se puede impedir que un equipo de zapadores, dirigidos por un druida con *remover tierra*, haga un túnel bajo las defensas? Aunque un asedio puede parecer tan sólo un combate directo, implica también tácticas, estrategia e investigación cuando los jugadores intenten anticiparse a sus atacantes y encontrar medios para tomar la ventaja.

Búsqueda y rescate: en lugar de defender la ciudad, los PJs pueden intentar localizar a un determinado individuo, objeto o grupo y sacarlo a escondidas de la ciudad antes de que los invasores lo encuentren. Tal vez la capital esté a unos días de caer y el grupo debe llevarse al último heredero del trono antes de que lo maten los usurpadores. Los ejércitos de muertos vivientes del nigromante Balakur están buscando el Cáliz prístino de Pelor, que pueden utilizar en un siniestro ritual para hacerse inmunes a la energía positiva, y los PJs tienen que asegurarse de que el Cáliz haya desaparecido cuando la ciudad se rinda. Sus preocupaciones pueden ser más personales, intentando, por ejemplo, alejar a sus familias de cualquier sufrimiento. Una historia de búsqueda y rescate implica algo de combate contra los invasores, escabullirse por entre las líneas del frente o, tal vez, evitar a grupos de presión que están intentando obligar a todo el mundo que pueda empuñar un arma a permanecer junto a las murallas en un último y desesperado intento de defensa.

Huida: en lugar de hacer que alguien o algo desaparezca como por arte de magia del camino de los invasores, los PJs tal vez deseen, únicamente, abandonar la ciudad antes del desastre. Esto implica la misma combinación de sigilo y combate que las historias de búsqueda y rescate, pero los PJs no tienen que preocuparse por escoltar a otros.

Ocultación y resistencia: en lugar de luchar junto a la muralla, los PJs que ven el mal curso de la batalla pueden decidir ponerse a cubierto. Se esconden hasta que pueden orquestar un movimiento de resistencia frente a los invasores, realizando ataques por sorpresa y dando origen a una guerra urbana. Se puede conseguir una victoria rápida de esta forma si los invasores están conducidos por un comandante cuya presencia sea especialmente importante (como Balakur, el nigromante antes mencionado, sin cuya presencia sus ejércitos no tienen ningún tipo de recurso ni idea propios). Sin embargo, en la mayoría de los casos, un movimiento de resistencia va más allá de los límites de una sola aventura y puede extenderse a lo largo de toda una campaña, implicando una combinación de combate directo, espionaje, ocultación e infiltración en las estructuras de mano enemigas.

Control de masas y escasez: durante la guerra los recursos suelen acabarse aunque haya un estricto racionamiento. Los PJs pueden encargarse de mantener el orden, de custodiar suministros de emergencia o de buscar medios para llevar recursos a la ciudad. Otra opción sería que se vieran obligados a trabajar en contra de los esfuerzos de su propio gobierno, aun estando enfrentados a una invasión, cuando los residentes ricos de la ciudad comienzan a acumular suministros dejando a los pobres morir de hambre.

Implicación indirecta

La participación activa no es la única forma de implicar a una ciudad en una guerra. Un puerto sirve como punto de estacionamiento para miles de soldados que se dirigen a luchar en algún otro lugar. Una ciudad comercial se convierte en un centro de suministros para las fuerzas del rey. Una ciudad militar, en la que se analiza y planifica el esfuerzo bélico, se convierte en objetivo de espías y asesinos.

Movimiento de tropas y suministros: miles de soldados atravesando la ciudad interrumpen el funcionamiento de casi todos los barrios. Las calles están acordonadas o no se pueden atravesar. Los tenderos no pueden trabajar, llegar a sus tiendas ni hacerse con suministros, y sus clientes no pueden dar con ellos. Aunque los gremios criminales no pasan por su mejor momento, los pequeños crímenes (como riñas y borracheras) aumentan. Los oficiales militares y locales entran en conflicto y los propietarios del puerto descubren que sus muelles están reservados para uso militar. La necesidad de alimentar y ofrecer suministros a las tropas (tanto en este momento como para sus posteriores viajes) puede provocar escasez aunque la ciudad esté alejada del frente. Los PJs pueden estar directamente implicados en las medidas de seguridad o de suministro de la ciudad o, sencillamente, pueden verse afectados por ellas como cualquier otro ciudadano.

Espionaje: durante la guerra, los gobernantes de la ciudad suelen ser muy precavidos con los espías... y con muy buenas razones. Los aventureros pueden ser contratados para dar caza a los espías o para custodiar a figuras importantes. También pueden verse afectados por las medidas enérgicas del gobierno y ser declarados fuera de la ley, o al menos ser sometidos a una estrecha vigilancia. Puede ser debido a determinadas acciones de su parte o, simplemente, porque los dirigentes de la ciudad no confían en aventureros que no cuentan con una gran lealtad militar.

Persecución: los individuos que pertenecen a la cultura o región contra la que se hace la guerra se enfrentan a la persecución e incluso son víctimas de violencia. Si, por ejemplo, una ciudad humana está en guerra con una comunidad de enanos, todos los enanos de la ciudad (sea cual sea su nacionalidad) podrían ver arrasadas sus tiendas o arder sus hogares, e incluso pueden ser asaltados por la calle. Los PJs pueden dedicarse a proteger a esas víctimas inocentes contra los asaltantes o turbas al tiempo que se esfuerzan por averiguar si una de las "víctimas" es, en realidad, un espía enemigo.

CONFLICTOS RACIALES

En algunas ciudades la interacción racial no es armoniosa. Una ciudad puede dar la bienvenida a todas las razas estándar pero tratar a su pequeña población trasgoide como esclavos. Otra puede tratar a la mayoría de las razas estándar como iguales, al tiempo que persigue a los de linaje mixto, como semielfos y semiorcos. Una tercera puede estar dominada por humanos y elfos que tratan a los enanos como ciudadanos de segunda clase y trabajadores pesados, mientras que una cuarta ciudad está tan profundamente dominada por los humanos que todas las demás razas están relegadas a una escasa representación en el gobierno.

A nivel social, una raza perseguida suele habitar en determinados barrios o guetos, la mayoría de los cuales están bastante empobrecidos. No pueden ostentar posiciones en el gobierno y les puede incluso estar prohibido servir en el ejército. En casos extremos no pueden poseer propiedad alguna y sólo les está permitido trabajar en los trabajos más infames. Estos arrabales tienen una alta tasa de crimen porque están llenos de gente desesperada y porque la Guardia de la ciudad no se preocupa mucho por enviar patrullas (excepto para vigilar posibles signos de malestar social). Los PJs y los aventureros de estas razas perseguidas se enfrentan a la hostilidad abierta o, al menos, al aire de condescendencia, y deben demostrar su valía muchas veces antes de poderse ganar la mitad de respeto que tendría cualquier otro con sus aptitudes. En algunos casos, con tan solo poseer un arma o con saber que pueden lanzar conjuros, serán tachados de criminales.

A veces, cuando las condiciones son demasiado duras como para mantenerse por mucho tiempo, puede producirse un levantamiento. La mayoría de las veces estas revueltas se reprimen rápidamente a manos de la milicia, mejor equipada y entrenada, pero si la población perseguida es lo suficientemente grande o si tienen a otros ciudadanos de su parte, pueden tener éxito y llegar a derrocar al gobierno o, al menos, obligar a que tenga lugar un cambio.

Los PJs pueden comprometerse a proteger a las razas perseguidas del crimen y de los monstruos ya que la Guardia no lo hace. Pueden hacer llegar a los barrios pobres mercancías que no pueden adquirir legalmente. Pueden incluso volverse contra la ciudad para proteger a los perseguidos del abuso o intentado cambiar el *statu quo* legal y cultural.

Los conflictos raciales puede ser un tema muy delicado. Los prejuicios son demasiado habituales en el mundo real y algunos jugadores preferirán que el tema no asome la cabeza en sus partidas. El DM debería saber cómo se sienten cómodos sus jugadores y evitar presentar el tema del conflicto racial si puede hacer que dejen de estarlo.

Si una ciudad persigue oficial y legalmente a determinados ciudadanos, reduce su rango de ley en 2 y penaliza todas las tiradas de ley que impliquen a miembros de esa raza en 4. Si la ciudad no legitima formalmente la persecución pero la permite informalmente, reduce el rango de ley en 1 y penaliza las tiradas en 2. La mayoría de las ciudades que oprimen formalmente a una o más razas son legales, y aquellas que permiten informalmente esa persecución tienen a ser caóticas. Ninguna sociedad buena permite este tipo de persecución racial.

LEY CIUDADANA

Aunque el grado de cumplimiento de las leyes y la severidad de la ley varían de ciudad a ciudad, el sistema legal y sus agencias son una parte fundamental del escenario urbano.

RANGO DE LEY Y PROCESOS LEGALES

La *Guía del DM II* ofrece información detallada sobre tribunales, delitos y penas en las ciudades D&D. Los que no tengan acceso a dicho manual, pueden valerse de la siguiente versión de los sistemas en él expuestos.

Rango de ley: el grado en el que una ciudad hace cumplir y respalda sus leyes. Es una medida de la imparcialidad y ecuanimidad de sus magistrados y sistema legal, y también de su eficacia. Un número positivo indica una sociedad razonablemente justa e imparcial y un número negativo indica una abierta corrupción o prácticas discriminatorias. Suponiendo que el rango de ley

inicial es 0, utiliza los siguientes modificadores para determinar el rango de ley de la ciudad.

Tabla 5–2: Modificador de rango de ley de una ciudad

Centro de poder[1]	Modif.
Centro de poder de alineamiento bueno	+1
Centro de poder de alineamiento legal	+3
Centro de poder de alineamiento maligno	-1
Centro de poder de alineamiento caótico	-3

Código legal[1]	Modif.
Código legal no escrito	-3
Código legal escrito	+1
Código legal escrito que ha existido durante más de 100 años	+2

Cumplimiento de las leyes[2]	Modif.
Grandes esfuerzos de imposición de las leyes	+2
Esfuerzos moderados de imposición de las leyes	+1
Esfuerzos débiles de imposición de las leyes	-2
Esfuerzos muy débiles o inexistentes de imposición de las leyes	-4

Corrupción gubernamental[2]	Modif.
Casi no hay corrupción del gobierno	+1
Escasa corrupción del gobierno	+0
Un tercio de los oficiales están corruptos	-2
Dos tercios de los oficiales están corruptos	-5

Posición social de los ciudadanos[2]	Modif.
Nunca ha sido un problema en los procesos legales	+3
A veces es un problema en los procesos legales	+1
Suele ser un problema en los procesos legales	-1
Siempre es un problema en los procesos legales	-2

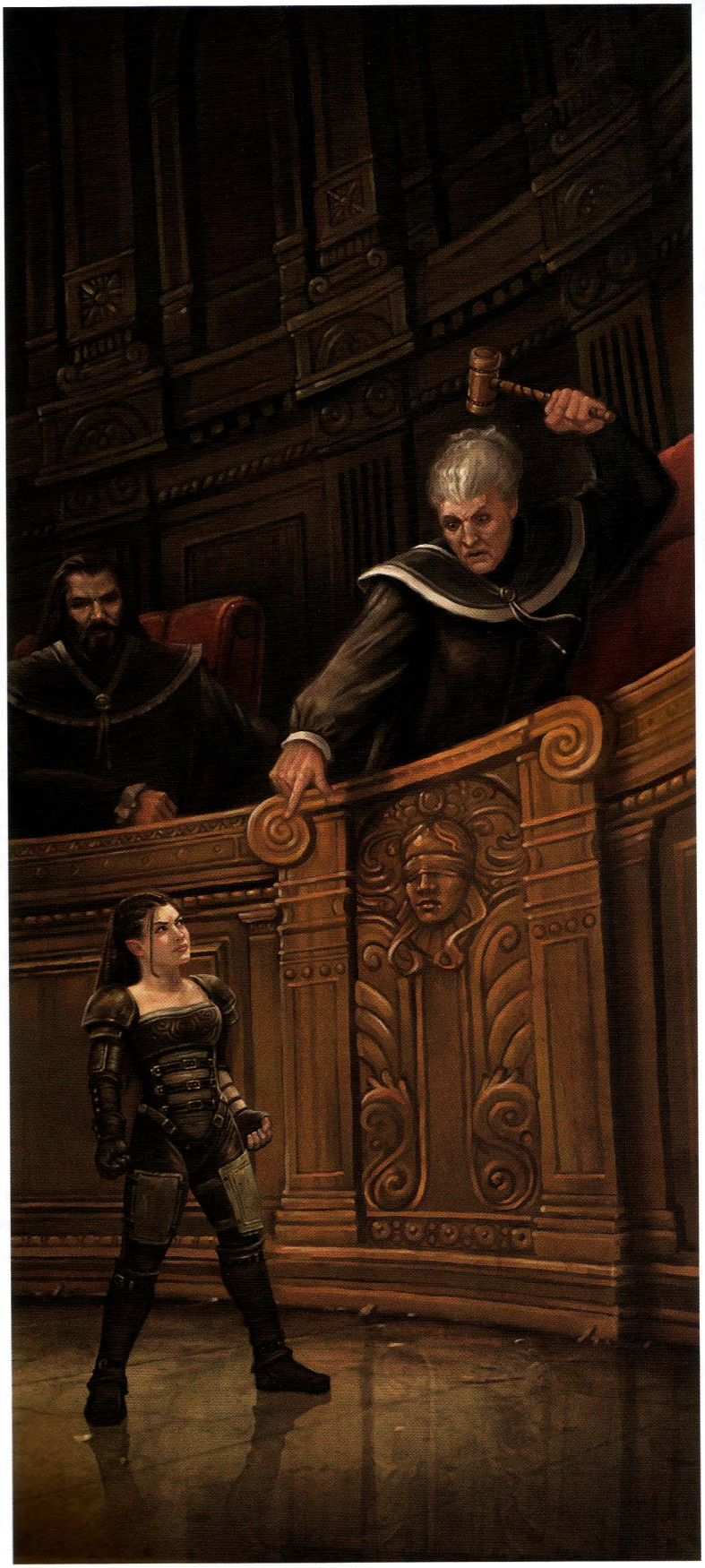
1 Los modificadores de estas categorías son acumulativos
2 Los modificadores de estas categorías no son acumulativos. Elige uno.

Para determinar el resultado de un proceso legal, tira 1d20 + rango de ley de la ciudad contra CD 10. Si la parte demandante tiene una alta posición social en una ciudad donde la posición social suele afectar a los procesos legales, añade 2; si el caso es en una ciudad donde la posición social siempre afecta a los procesos legales, suma 4. Si la prueba tiene éxito, el caso se resuelve a favor de esa parte. Si no lo hace, el caso se resuelve en su contra.

Todo esto da por supuesto, sin embargo, que los PJs no den ningún paso para alterar el resultado. Este sistema permite al DM determinar qué ocurrirá si, y sólo si, los jugadores no se implican.

Cumplimiento de la ley

Aunque la Guardia de la ciudad es un elemento básico de muchas ciudades de fantasía, lo cierto es que sólo unas pocas ciudades hacen uso de fuerzas de policía organizadas. En otros casos, la



¡Culpable del cargo que se le imputa!

Ilustración de H. Lyon

ciudad cuenta con que sean aventureros y ciudadanos privados los que detengan a los criminales. El gobierno puede emitir un mandato judicial contra un individuo, publicando edictos en los lugares públicos. Cualquiera que capture o dé muerte a un fuera de la ley tiene derecho a sus posesiones y también puede hacerse con otras recompensas. Algunos autos judiciales pueden publicarse retroactivamente si un criminal es apresado o muerto durante la ejecución de un delito.

Juicios

La mayoría de las ciudades no utilizan nada parecido a un juicio moderno a cargo de un jurado. Los juicios son supervisados por magistrados o señores locales que tienen un poder casi total (dentro de los límites del código legal). Algunos juicios son muy disputados, y las partes en litigio o sus abogados presentan pruebas y testimonios hasta que el magistrado toma una decisión. Otros se deciden a través de un interrogatorio místico, son los denominados "ordalías".

Ordalía de fuego: el acusado es arrojado a una pira, se le obliga a caminar sobre las brasas o se le expone, de cualquier otra forma, a un gran calor, suponiendo que los dioses protegerán al inocente del dolor.

Ordalía de agua: el acusado es sumergido o arrojado a aguas profundas, a menudo con un lastre. De nuevo, se supone que los dioses no permitirán que un inocente muera ahogado.

Ordalía de combate: el acusado debe luchar contra un campeón elegido por el tribunal. El ganador es declarado victorioso antes los ojos de los dioses.

Sentencias

Son pocas las ciudades que utilizan la cárcel como castigo. La mayoría de las veces, las prisiones sirven sobre todo como lugares donde custodiar a los acusado hasta el juicio.

Multas: muchos delitos menores son penados con multas que a menudo se elevan varias veces por encima del valor de las propiedades dañadas o robadas.

Trabajos forzados: el delincuente debe servir a la ciudad, a la víctima de su delito o a algún otro poder durante meses o años. Algunos deben servir durante toda su vida, convirtiéndose prácticamente en esclavos.

Exilio: los ciudadanos de alta posición social declarados culpables de delitos graves suelen ser exiliados de la ciudad e incluso del reino.

Ejecución: los crímenes (e incluso los delitos menores en algunas culturas duras) se penan con la ejecución. Los convictos de clase alta son decapitados y los demás suelen ser ahorcados.

De nuevo, consulta la *GDM II* para obtener más detalles sobre todos estos temas.

ARMAS, ARMADURAS Y CONJUROS

Muchas ciudades aprueban leyes que restringen el uso de armas y conjuros ofensivos. Los detalles concretos pueden ir más allá de las categorías aquí presentadas, pero éstas ofrecen unas líneas básicas sobre su funcionamiento. El DM debería decidir cuáles se aplican a su ciudad (o ciudades) sea cual sea el rango de ley de la misma. Utiliza el rango de ley para decidir con qué rigor se hacen cumplir estas leyes y en qué forma se castiga su incumplimiento.

Algunas ciudades permiten excepciones a estas leyes en el caso de autodefensa, pero los sistemas auténticamente dictatoriales no lo hacen.

Leyes sobre armas y armaduras

Mucho más habituales que las leyes relacionadas con conjuros, los estatutos que limitan el uso de armas se extienden por la mayoría de comunidades y culturas. Estas leyes, obviamente, no se aplican a la Guardia de la ciudad, a los soldados o guardaespaldas autorizados a nobles u otros ciudadanos importantes. También es posible que no se apliquen a los PJs, dependiendo de la relación de los personajes con las autoridades locales, pero en las culturas especialmente restrictivas (cualquier ciudad donde el valor es "moderado" o más en la lista de abajo) pueden necesitar un permiso especial para llevar consigo su equipo. Los PJs pueden conseguir esos permisos por adelantado adquiriendo la dote Dispensa especial (ver Capítulo dos).

Ninguna: la ciudad no limita el uso de armas ni de armaduras, aunque la gente puede verse en problemas legales si les dan un uso inadecuado.

Laxa: todo lo que sea más grande que un arma ligera debe llevar una *vaina de paz* (debe ser envainada de forma mágica en su funda). Llevar armadura pesada por la calle es inadecuado.

Moderada: todas las armas deben llevar una *vaina de paz*. Llevar armadura media o pesada por la calle es inadecuado.

Estricta: las armas ligeras deben llevar una *vaina de paz* y no se puede llevar ninguna otra arma en público. Llevar armadura media o pesada por la calle es inadecuado.

Dura: no pueden llevarse ni vestirse armas ni armaduras en público.

Leyes sobre conjuros

La mayoría de las ciudades no limitan específicamente el lanzamiento de conjuros, se limitan a castigar a los lanzadores que causan muerte o destrucción como lo harían con cualquier otro criminal. En algunos casos, sin embargo, el gobierno aprueba leyes que moderan el uso de conjuros al igual que las armas.

Ninguna: la ciudad no tiene leyes relativas al uso de magia.

Laxa: están prohibidos los conjuros de área destructores, como *bola de fuego*, pero están permitidos otros conjuros.

Moderada: está prohibido el uso de cualquier conjuro dañino o de cualquier conjuro que afecte a otro individuo en contra de su voluntad.

Estricta: no pueden lanzarse conjuros en público sin permiso previo o un permiso especial.

Dura: no pueden lanzarse conjuros en público. También es ilegal llevar consigo un libro de conjuros o una bolsa para componentes.

Tan mortal como cualquier dungeon

Ir de aventuras es mucho más que andar reptando por un dungeon. La ciudad alberga numerosas ocasiones para el peligro y la intriga. Rebosante de aventuras, ofrece inmejorables oportunidades y desafíos. Callejones oscuros, concurridas sedes gremiales, bulliciosas tabernas, fétidas cloacas y mansiones palaciegas, todos ellos esconden secretos que descubrir y misterios que explorar.

Este complemento para DUNGEONS & DRAGONS® muestra la ciudad en todo su esplendor y crudeza. Hace del "dungeon urbano" un lugar vivo, vibrante de poder y política, especialmente a través de gremios influyentes. Este libro también describe nuevas dotes, conjuros, terreno urbano, peligros y monstruos que garantizan que la próxima visita de tus héroes a la ciudad sea un acontecimiento intenso y estimulante.

Para utilizar con los libros básicos de DUNGEONS & DRAGONS®:
Manual del jugador, *Guía del Dungeon Master*
y *Manual de monstruos*.

Digitalizado por Antiguo

18 / 11 / 2009

ISBN 978-84-96422-07-0

9 788496 422070

DD1047

Impreso en España–Printed in Spain