DUNGEONS & DRAGONS®

GUÍA DEL DUNGEON MASTER II

Jesse Decker, David Noonan, Chris Thomasson,
James Jacobs, Robin D. Laws

Guía del Dungeon Master II

Jesse Decker, David Noonan, Chris Thomasson,
James Jacobs, Robin D. Laws

CRÉDITOS

DISEÑO
Jesse Decker, James Jacobs, Robin D. Laws, David Noonan, Chris Thomasson

EQUIPO DE DESARROLLO
Bruce R. Cordell, Andy Collins, Stephen Schubert

EDICIÓN
Michele Carter, Chris Thomasson, Ray Vallese, Penny Williams

EDICIÓN GENERAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN DE DISEÑO
Christopher Perkins

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
Jesse Decker

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE I+D JDR
Stacy Longstreet

DIRECCIÓN DE I+D JDR
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Josh Fischer, Randall Crews

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE D&D
Dawn Murin

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
Matt Cavotta

ILUSTRACIONES INTERIORES
Kalman Andrasofszky, Mitch Cotie, Ed Cox, Steve Ellis, Wayne England, Emily Fiegenschuh, Randy Gallegos, Brian Hagan, Ginger Kubic, Raven Mimura, William O'Connor, Michael Phillippi, Vinod Rams, Wayne Reynolds, Dan Scott, Ron Spencer, Arnie Swekel, Franz Vohwinkel

DISEÑO GRÁFICO
Dee Barnett

CARTOGRAFÍA
Todd Gamble

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
Erin Dorries, Angelika Lokotz

TÉCNICO DE IMAGEN
Sven Bolen

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Marcos García [Kushtar]

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga y César Carracedo

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

Basado en las reglas originales de Dungeons & Dragons®, creadas por E. 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 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, Eberron y Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. 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. ©2005 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 *Dungeon Master Guide II*.

Impreso por: Graficas'94
Depósito legal: B-45647-05
ISBN: 84-96422-56-9

Impreso en España - Printed in Spain

Contenidos

Introducción 4

Capítulo 1: cómo dirigir una partida 5
Tu trabajo como DM 5
La gran pregunta 5
Prioridades secundarias 6
Estilos de juego 7
Conoce a tus jugadores 8
Análisis tras la partida 8
Rasgos e incentivos de los jugadores 9
Tu estilo como DM 19
Cómo equilibrar gustos diferentes 21
Reglas de campo 22
Sentados a la mesa 26
La comunicación es la clave 26
Prestar atención 29
Que no decaiga 29
Lejos de la mesa 32
Prioridades 32
Ayudas para improvisar 34
Solución de problemas 34
Comunicación 34
Mediación 35
Egoísmo 36

Capítulo 2: aventuras 37
Ritmo de la aventura 37
Cómo usar aventuras publicadas 38
Material utilizable 38
Cómo aprovechar una aventura publicada 38
Soluciones sencillas 39
Un cambio de rumbo 40
Trampas 40
Localizaciones arquetípicas 47
La batalla en los cielos 47
La cripta maligna 48
El dungeon anegado 49
El edificio en llamas 50
La lava 52
El pueblo en los árboles 54
El puente de hielo 55
Los túneles angostos 56
Encuentros especiales 57
La persecución 57
Multitudes 58
Turbas 59
Miniaturas y creación de encuentros 61
Partidas de guerra como encuentros en el JDR 61
Encuentros basados en el alineamiento 62
Cómo usar el terreno 62
Cómo hacer que sea justo 62
El terreno en el tablero de batalla 63
Más tablas de encuentros 65
Tesoros de ejemplo 71

Capítulo 3: la campaña 73
Cómo empezar y terminar una campaña 73
Tus jugadores 73
Estructura de la campaña 74
Concepto de la campaña 76
Clausura de la campaña 77
Nivel inicial 78
Requisitos de raza y clase 78
Alineamientos modificados 79
Reglas de la casa o expandidas 80
Preliminares 80
La sociedad medieval 81
Glorias marchitas, peligros recientes 82
Monarcas 82
Señores 83
Caballeros e infantes 84
La corte del monarca 86
Pueblos y pueblerinos 87
Villas y ciudades 88
50 rumores y ganchos 88
La clase trabajadora 90
Gremios mercantiles y oficios 90
Gremios no mercantiles 95
Otros habitantes de la ciudad 97
Establecimientos 98
Posadas 98
Casas de comidas 98
Tabernas 99
Tiendas 99
100 motivaciones instantáneas para PNJs 99
Crimen y castigo 101
Rango legal 101
La Administración de Justicia 103
Las órdenes de busca y captura 103
Juicios y sentencias 103
Otras formas de gobierno 105
Cómo crear una ciudad 107
La geografía en el destino 107
¿Cuál es el tamaño de la ciudad? 107
Los edificios de la ciudad 108
¿Cuántos edificios? 108
Cómo cubrir los detalles 108
Acontecimientos mágicos 109
Elementos de un acontecimiento mágico 109
Un acontecimiento activo 111
Cómo detener el acontecimiento 111
Acontecimientos mágicos de ejemplo 111

Capítulo 4: Marjal salino 119
Acerca de Marjal salino 119
PNJs notables 120
El Consistorio 120
La Guardia de la ciudad y la milicia 120
Los líderes gremiales 120
Los líderes religiosos 120
Otros ciudadanos notables 120
La vida en Marjal salino 121
Explorando Marjal salino 122

Capítulo 5: personajes no jugadores 153
Contactos 153
Cómo obtener un contacto 153
Cómo usar los contactos 154
Empleados 154
Aventureros 154
Especialistas 155
Tarifas de especialistas de ejemplo 157
Aptitudes únicas 157
Descripciones de las aptitudes únicas 158
PNJs complejos de ejemplo 160
Cómo leer los bloques de estadísticas 173

Capítulo 6: personajes 175
Maestros y alumnos 175
El aprendizaje 175
El tutelaje 179
Cómo llevar un negocio 180
Beneficios del trabajo en equipo 189
¿Qué es un beneficio del trabajo en equipo? 189
La plantilla del equipo 190
Descripciones de los beneficios del trabajo en equipo 190
Cómo obtener un espíritu afín 194
Características generales 196
Características específicas 198
Diseño de clases de prestigio 203
El papel del DM 203
El papel de los jugadores 203
¿Por qué crear una clase de prestigio? 203
¿Clase de prestigio o estándar? 204
Nombre y núcleo conceptual 204
Cómo diseñar los requisitos 204
Rasgos básicos de la clase de prestigio 206
Cómo generar las aptitudes 207
Costes y equilibrio 208
Organizaciones para PJs 210
Beneficios para la campaña 210
Cómo crear una organización para PJs 210
La banda de ladrones de los Cuchillos rojos 212
La Cruzada fulgurante 215
La Orden de los antiguos misterios 219
Gremios 223

Capítulo 7: objetos mágicos 229
Rasgos característicos de los objetos mágicos 229
Descripciones de los rasgos característicos 229
Cómo aprender un rasgo característico 230
Cómo aplicar un rasgo característico 230
Cómo identificar un rasgo característico 231
Cómo asignar un rasgo característico 231
Objetos mágicos vinculados 231
Cómo crear un vínculo 231
Rituales de vinculación 232
Descripciones de los rituales de vinculación 233
Localizaciones mágicas como tesoros 235
Cómo ubicar localizaciones mágicas 236
Naturaleza de las localizaciones mágicas 236
Descripción de las localizaciones mágicas 236
Aptitudes especiales de las armaduras 250
Aptitudes sinérgicas 250
Descripciones de las aptitudes especiales de las armaduras y escudos mágicos 250
Aptitudes especiales de las armas 253
Aptitudes sinérgicas 253
Descripciones de las aptitudes especiales de las armas mágicas 253
Armas específicas 262
Anillos 263
Cetros 264
Objetos maravillosos 266
Plantillas de armas y armaduras 273
Rasgos de las plantillas 274
Cómo crear un objeto con plantilla 274
Cómo encontrar un objeto con plantilla 274
Plantilla de engendrado en los fosos 274
Plantilla de forjado con alma 275
Plantilla de forjado en los infiernos 275
Plantilla de manufactura feérica 276
Plantilla de manufactura gith 277
Plantilla de modelado al fuego 278
Plantilla de nacido para la gloria 278
Artefactos en tu campaña 279
Razones para incluir artefactos 279
Artefactos menores 280
Artefactos mayores 281
Cómo retirar de la partida un artefacto 282
Cómo destruir un artefacto 282

Índice alfabético 285

Introducción

Ser un DM es un trabajo importante. Tienes que dominar todas esas reglas, representar miles de papeles... ¡diablos, tienes que crear un mundo entero!

El ingente trabajo de un DM es la razón por la que ahora tienes en tus manos la *Guía del Dungeon Master II*. Las 320 páginas de la *Guía del Dungeon Master* eran suficientes para construir un vibrante mundo de juego, pero sólo arañan la superficie de las posibilidades.

El que avisa no es traidor: aquí tienes otras 288 páginas, que no son más que un segundo arañazo en dicha superficie.

¡Pero vaya arañazo! Tanto si diriges un tipo de partidas basadas en patadas en la puerta y luchas a muerte continuas, o libras intensas negociaciones e intrigas políticas, aquí siempre encontrarás algo que pueda ayudarte en la ardua tarea de ser DM.

Para muestra, un botón. Hojea el libro y examina estas cosas:

Cómo adaptarse a diferentes estilos de juego (pág. 7): el psicópata, el tipo duro, el planificador brillante, el secundario y el acechador. ¿Quiénes son estas personas, y cómo puedes hacer que todas estén contentas alrededor de la misma mesa de juego?

Preparación (pág. 32): cómo preparar la partida si el tiempo apremia; listas minuciosas para preparaciones de 1 hora, 2 horas, 3 horas y más.

Más trampas (pág. 40): ¿ya estás harto de pozos con pinchos en el fondo? Aquí tienes trampas de convocación, dolorosas trampas lisiantes, armas con trampa, anillos de fatas y torretas de conjuros. Muchas de ellas tienen Valores de desafío (VD) variables, para que puedas emplear la más apropiada para tus personajes; o quizá alguna un poco más dura.

Localizaciones de encuentros exóticos (pág. 47): adiós a las habitaciones de dungeon de 20' cuadrados y bienvenidos el puente de hielo, la cripta malvada, el pueblo en los árboles y el edificio en llamas.

Tablas de encuentros (pág. 65): todo DM sabe que los PJs nunca van a donde deberían. Ahora tendrás preparado un divertido encuentro cuando sus caprichos o su osadía los lleven a un vórtice infernal, a un túnel del alcantarillado... o al gremio de magos a altas horas de la noche.

La sociedad medieval (pág. 81): si los personajes se alejan *de veras*, pueden encontrarse en una nación o cultura totalmente diferente. Ahora tienes todo lo necesario, desde sistemas de gobierno a intrigas políticas o rumores infundados, para hacer que cada zona de tu escenario de campaña cobre vida propia.

Crimen y castigo (pág. 101): los PJs se encuentran a menudo en el lado malo de la ley; a veces con merecimiento, otras de forma injusta. Aquí se explica como llevar el arresto, el juicio y la sentencia... o al menos la parte de la sentencia que cumplan los PJs, hasta que prueben su inocencia o se fuguen de la prisión.

Acontecimientos mágicos (pág. 109): cuando estés creando el clímax de una aventura, lo que necesitas es un acontecimiento mágico, como la súbita aparición de un ojo ardiente en el horizonte o el crecimiento gradual de una oscuridad impenetrable que aumenta con cada vida que consume.

Marjal salino (pág. 119): los veteranos del D&D recordarán Marjal salino como el lugar de una aventura publicada a principios de la década de 1980 (*NdC: The Sinister Secret of Saltmarsh, inédita en castellano*). Ahora ha vuelto, como ejemplo de un pueblo minuciosamente detallado. Puedes ubicar Marjal salino en un mundo de tu creación, o llamarlo de otra forma y emplear esta información en tu propio pueblo.

Aptitudes únicas (pág. 157): a veces necesitas un PNJ que sea inolvidablemente insólito. Ahora puedes crear personajes con apéndices adicionales, espíritus de fata o seres que sean "miserables en grado sumo".

PNJs complejos (pág. 160): en un momento u otro, todo DM ha necesitado con urgencia un cazador de recompensas sobresaliente. Ahora ya tienes uno, además de otros PNJs de primera necesidad, como el chamán tribal, el sectario o el artista marcial.

Negocios (pág. 180) y organizaciones de PJs (pág. 210): los PJs hacen más cosas que limitarse a entrar en los dungeons. Tanto si desean invertir sus ganancias en una caravana mercante como si planean adueñarse del gremio de ladrones local, estarás preparado.

Beneficios del trabajo en equipo (pág. 189) y espíritus afines (pág. 194): aquí tienes dos nuevas formas de hacer que los jugadores actúen como una piña: los beneficios del trabajo en equipo representan la experiencia y un entrenamiento específico, y los espíritus afines conceden poderes mágicos a los PJs y sus aliados.

Localizaciones mágicas (pág. 235), y Objetos mágicos (a partir de la pág. 250): no nos hemos olvidado de que los jugadores pasan tanto tiempo con los "libros azules" como el DM. Además de nuevos objetos (y nuevas formas de personalizar los que ya tengas), ofrecemos localizaciones mágicas que conceden poderes más allá de los que puedan conceder las baratijas arcanas.

Ser un DM es, sin duda, una gran tarea; pero también ofrece una recompensa igualmente enorme. Puedes crear mundos enteros, alimentados únicamente por tu imaginación. Puedes interpretar a cada villano deleznable, a cada bestia salvaje y a cada alivio cómico en forma de posadero jovial. Puedes atrapar a tus colegas en intrincadas marañas de intrigas y engaños.

Y por encima de todo, puedes levantar la vista de vez en cuando de tus dados y apuntes, para ver a tus amigos pendientes de cada una de tus palabras; o riéndose sin parar porque se lo están pasando de miedo. Tú lo haces posible.

Así que levanta la vista de cuando en cuando y recréate con el pasatiempo que has creado. Hazlo con asiduidad, y nunca querrás abandonar tu puesto en la cabecera de la mesa.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

La *Guía del Dungeon Master II* hace uso de la información de los tres manuales básicos del D&D: el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. No hace referencia directa a ningún otro libro, pero se aprovecha del saber acumulado en todos los suplementos de D&D publicados desde el año 2.000. Aunque poseer alguno de estos libros (o todos) aumentará el aprovechamiento de esta guía, no son estrictamente necesarios.

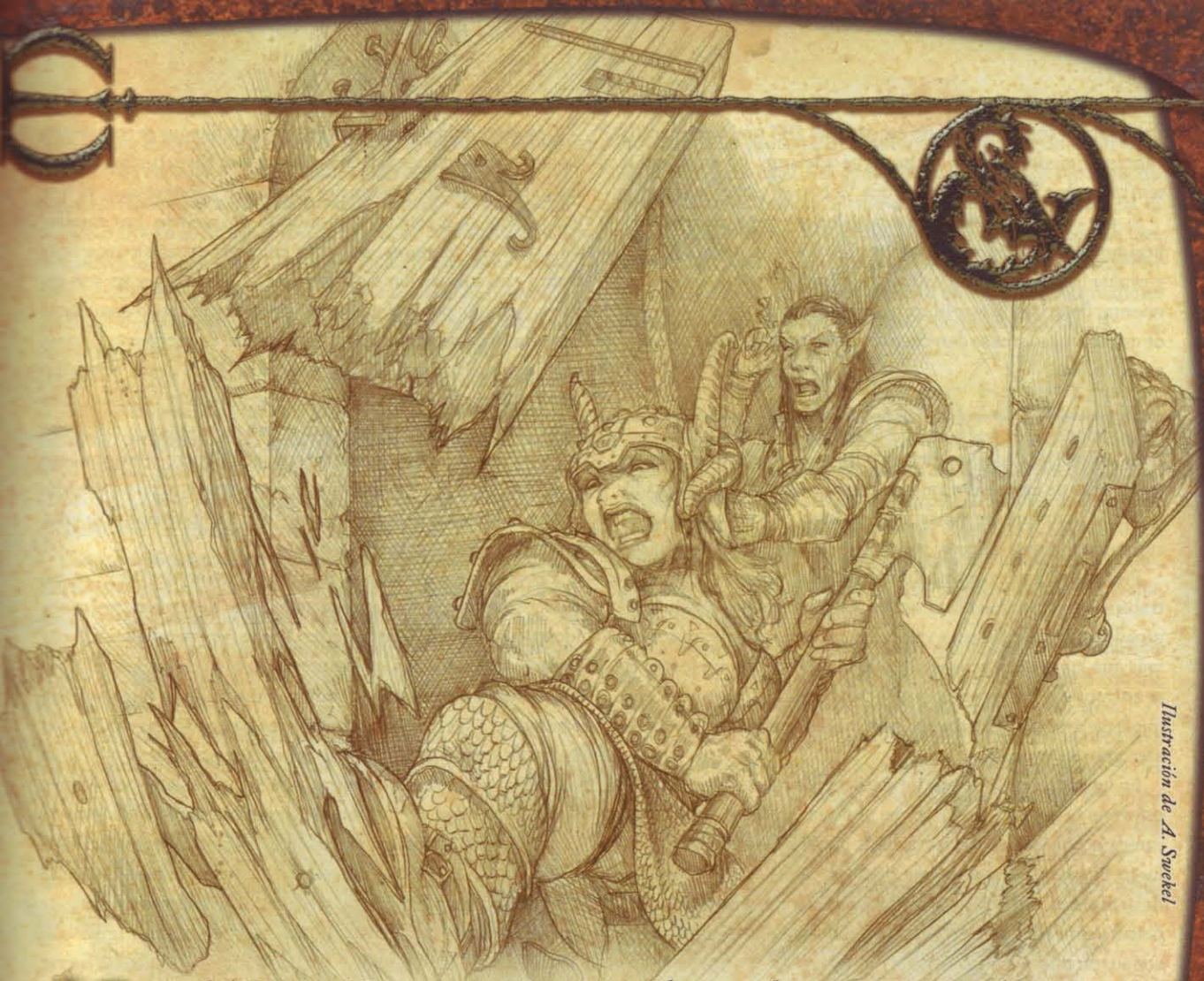


Ilustración de A. Swekel

Una partida de DUNGEONS & DRAGONS es una experiencia conjunta creada por ti y por tus jugadores. Como Dungeon Master, tú abres camino, cambiando de papeles entre autor, actor, árbitro y policía, según requiera la situación. Aunque pueden parecer tareas dispares, todas requieren una habilidad clave: la comunicación. Puliendo tus habilidades de comunicador (como orador y, más importante aún, como oyente), podrás transformarte de un buen DM en uno excepcional.

TU TRABAJO COMO DM

Tu trabajo como DM es sencillo: hacer que el juego sea divertido para tus jugadores y para tí mismo.

Ningún otro objetivo es más importante que ese. No tratas de agradar a nadie fuera de tu grupo de juego. No encontrarás ninguna regla matemática para conseguir pasarlo bien, ni un único estilo de juego ideal para que tu grupo de juego lo adopte.

Puedes incrementar el nivel de disfrute de tus jugadores siguiendo estos sencillos principios:

Entiende a tus jugadores: pocos jugadores, incluso cuando se les pregunta directamente, podrán decir qué es lo que buscan en una partida de D&D. Observando las señales indirectas, podrás obtener una mejor comprensión de sus actos de la que ellos mismos te puedan dar.

Algo para cada uno: una vez sepas qué desean tus jugadores, podrás adoptar medidas para satisfacerlos, ya sea a la vez o por turnos.

Mantén la energía al máximo: mantén la concentración y el sentimiento de aventura. Emplea técnicas comunicativas sencillas para transmitir esa energía a los jugadores.

Que no decaiga: igual que ocurre en cualquier forma de entretenimiento, el ritmo lo es todo. Aprende a dosificar, modelar y estimular la acción para minimizar el hastío, pero sin que tus jugadores crean que han perdido el control de sus personajes.

Estate preparado: tanto si disfrutas de mucho espacio de preparación, como si estás pillado por el reloj, asegúrate de que empleas bien el tiempo de que dispongas.

LA GRAN PREGUNTA

Cada vez que te preocupe que una sesión de juego esté dando un giro a peor, tómate un instante para hacerte esta pregunta: ¿Nos estamos divirtiendo?

Si echas un vistazo a la habitación y tus jugadores están inclinados sobre la mesa, activos, sonrientes y entusiastas, el grupo se está divirtiendo y tú estás haciendo un gran trabajo, tanto si lo admites como si no. Relájate, date una palmadita en la espalda y sigue haciendo lo que estuvieses haciendo, incluso aunque

no coincida con las reglas no escritas del DM que tienes en tu cabeza. Cuando estés en racha sigue adelante, no empieces a teorizar sobre lo que se supone que "deberías" estar haciendo.

Si, por el contrario, miras a tu alrededor y ves a un grupo de jugadores adormilados, distraídos o incómodos, respira hondo y evalúa la situación con calma. Mediante el uso de las herramientas descritas en este libro, podrás enderezar la partida antes de que los jugadores se den cuenta siquiera de que no se lo están pasando bien.

PRIORIDADES SECUNDARIAS

A veces los DMs adoptan prioridades que se interponen en el transcurso de una sesión amena. Las metas que se han marcado no tienen por qué ser malas, pero pueden causar problemas si superan en importancia al fin último de entretener al grupo.

Fidelidad a un trasfondo preparado: muchos DMs, tras trabajar con devoción fervorosa en sus mundos de fantasía imaginados al detalle, llegan a valorar su información de trasfondo más que las experiencias de los jugadores que los exploran. Si se enfrentan a la disyuntiva entre crear una apasionante escena que haga avanzar la historia, o permanecer fieles a sus notas, se aferrarán a sus notas.

En lugar de pensar de esta forma, deberías hacer que tu mundo estuviese al servicio del juego, no al revés. Ninguna parte de tu campaña está escrita en piedra, hasta que tome parte activa en el juego. Puedes tener alguna conexión emocional con ciertas partes de tu material, pero tus jugadores no tienen por qué, si aún no han descubierto esos elementos. Dirigir una partida es un fin en sí mismo, con sus propias responsabilidades creativas. No es un sustitutivo de ser un novelista. Considera tu información de trasfondo como un trabajo sin acabar, sujeto a revisión constante si la situación requiere un cambio que ofrezca mayor diversión. Esto será así, tanto si estás dando forma a la personalidad de un tendero, como si estás cambiando la ubicación de una pista, o eliminando un lapso de algunos siglos en la milenaria historia de los elfos occidentales.

Consistencia interna: incluso los detalles que se convierten en parte del juego pueden fallar alguna vez. No deberías cambiar los detalles que los personajes recuerden con claridad, ya que eso minará su creencia en tu mundo imaginario. Los detalles de trasfondo menores, por otro lado, no deberían interferir nunca con una sesión de juego amena. Las distancias son un buen ejemplo; pocos jugadores sienten algún apego emocional por ellas. Digamos que hace tres sesiones de juego estableciste que se requerían dos días de viaje para llegar desde el pueblo hasta el dungeon. Ahora tienes la oportunidad de organizar una interesante persecución desde un punto al otro, si estás dispuesto a ignorar ese dato previamente establecido (pero relativamente insustancial) y acortar la distancia entre ambos lugares. Si nadie se va a dar cuenta del cambio, o no le va a importar, haz la vista gorda con estos errores de continuidad.

Precisión histórica: el mundo estándar de D&D es un colorista entorno de fantasía que bebe de ciertas imágenes idolatradas del medievo histórico, desde reyes y caballeros hasta grandiosos castillos. Los amantes de la historia suelen sentir la tentación de incorporar su propio conocimiento sobre la Edad Media real a sus partidas, poniendo en juego oscuras diferencias culturales, datos desagradables sobre enfermedades y medicina primitiva o la restrictiva estructura social de la época. Si eres uno de esos DMs, pregúntate si estás aumentando el disfrute de los jugadores al poner en juego todos estos detalles, o si lo único que pretendes es recrearte con tu superior conocimiento del tema. ¿Disfrutarán los jugadores con tus esfuerzos por coartar históricamente la libertad de sus personajes o, al igual que muchos jugadores, juegan a D&D en parte por tener un fuerte sentimiento de poder y control?

Mantener la autoridad: los jugadores no están solos en su eterna búsqueda del poder. Los DMs, responsables de todo (desde la creación del mundo hasta la colocación de las trampas o el curso de las conversaciones en una sala), a veces dejan que ese poder se les suba a la cabeza. El mayor poder que tienes es el de

¡ÁNIMO!

La mayoría de problemas que aparecen durante una sesión de juego derivan de dos posibles orígenes. Uno, tratado a lo largo de todo este capítulo, es la necesidad de armonizar los diferentes gustos del grupo, con toda la sutil y compleja comunicación que ello conlleva.

El segundo es la confianza en uno mismo. Muchos DMs que hacen un buen trabajo y sientan a sus jugadores a la mesa semana tras semana, se martirizan innecesariamente. Dudan de su capacidad, porque se miden por un rasero imposible de alcanzar.

No emplees los consejos de este capítulo como una vara de medir con la que flagelarte. No tienes que emplear todas las técnicas aquí descritas para ser un buen DM. Tu tarea es entretener al grupo.

Dirigir una partida puede ser una tarea intimidatoria, que requiere una gran variedad de habilidades: memoria para las reglas, cabeza para los números, imaginación, facilidad de palabra y sensibilidad ante el humor del grupo. Más aún, requiere la confianza necesaria para adoptar un papel central frente al resto de jugadores; un paso que aterroriza incluso a la gente más segura de sí misma. Cualquiera que sea capaz de desarrollar un papel de DM medianamente decente, debería estar orgulloso para empezar por el hecho de aglutinar todas estas habilidades.

Al igual que los jugadores, los DMs también tienen gustos variados. Nuestros gustos suelen adecuarse a nuestras habilidades. Nadie es igual de hábil en todas las facetas que requiere la dirección de una partida. Si eres bueno improvisando diálogos y estableciendo líneas argumentales, lo más probable es que dirijas partidas con tendencia a la narración. Si eres del tipo que retiene con facilidad los detalles de las reglas, habrá muchas posibilidades de que dirijas encuentros con monstruos que empleen conjuros ignotos y aptitudes especiales extrañas con gran efectividad. Si disfrutas diseñando escenarios de campaña y haciendo exhaustivos trabajos de preparación, podrás asombrar a tus jugadores con mapas precisos, e incitarlos a que exploren los confines más alejados de tu mundo.

Como quiera que no esperas que tus jugadores sean buenos en todo, tampoco deberías esperarlo de ti mismo. Sé consciente de tus limitaciones y toma medidas para paliarlas. Un pequeño esfuerzo en una nueva dirección puede tener un gran alcance; nadie espera que seas versátil hasta el infinito.

Lo más importante es que conozcas tus puntos fuertes y les saques buen partido. Después de todo, si estás leyendo este libro y te preocupas por mejorar tus partidas, seguramente seas un DM mejor de lo que pensabas.

la negación: frustrar los intentos de actuación de tus personajes. Como podrá decirte cualquiera que haya desempeñado un trabajo con algún factor levemente burocrático, el poder de la negación puede ser divertido. La capacidad de dar un 'no' tajante, de asumir una autoridad social sobre tus amigos, es algo muy seductor que debe ser evitado a toda costa. Aunque necesitas el respeto de los jugadores para sacar adelante una sesión de juego, recuerda siempre que tu autoridad es una herramienta y no un fin en sí misma. Igual que cualquier otra herramienta, se corrompe cuando la empleas contra tus colegas (en este caso, los jugadores). Tu autoridad debería asegurar la diversión de todo el mundo. Nunca se ha de usar para proporcionarte placer sólo a ti a costa de los jugadores. La peor respuesta posible a la pregunta "¿Nos estamos divirtiendo?" es "Los demás no, pero yo soy feliz".

Como consecuencia de ello, puede que alguna piedra angular de tu estilo de dirección esté poniendo trabas a la amenidad del juego. Si es así, deberías estar preparado para dejarla de lado. Es muy posible que un rasgo o característica de tu estilo de juego, que tu anterior grupo adorase, no sea compatible con una nueva hornada de jugadores.

Como siempre, las reglas no escritas deben variar de forma acorde a los gustos de tu grupo de juego actual.

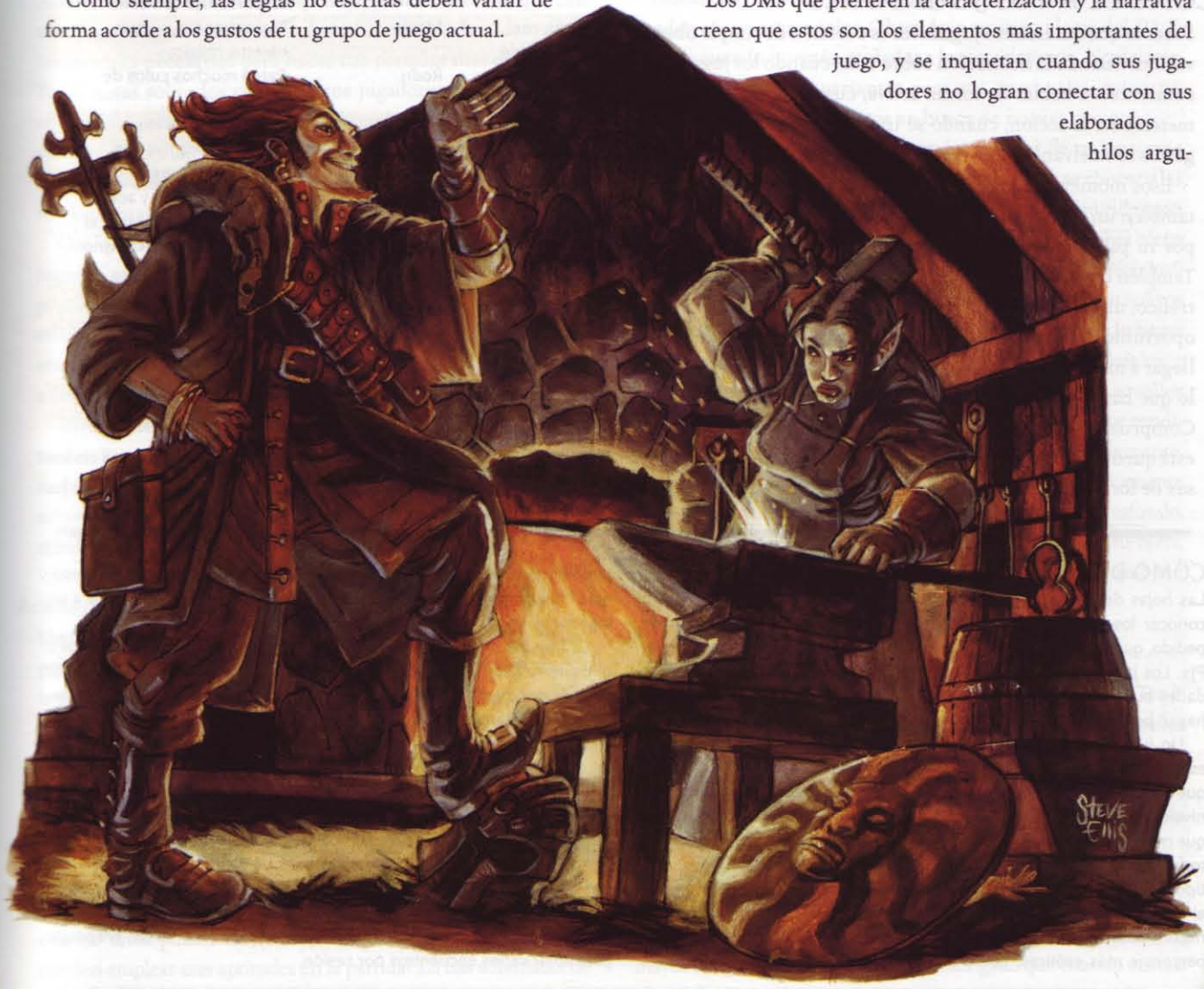
Los criticones profesionales deberían abstenerse de supervisar los detalles triviales. Un grupo de jugadores que sepa mucho sobre las civilizaciones medievales pondrá gran interés en el ambiente histórico, y disfrutará con un nivel de detalle que anestesiaría o sublevaría a un grupo de saqueadores de dungeons amantes de la acción. En tal caso, tu enfoque hacia la realidad histórica sería una fuente de placer, no un obstáculo.

ESTILOS DE JUEGO

"Haz que el juego sea divertido para ti y para tus jugadores" puede ser una frase simplona, pero no tan obvia como pueda parecer. Muchos DMs, incluidos los más experimentados, creen en un conjunto de reglas no escritas sobre el "buen roleo". Se preocupan por su fracaso como DMs si no son capaces de llevar de la mano, o a veces incluso a empujones, a sus jugadores hacia abstractas cotas de calidad de juego.

No es coincidencia que los DMs que creen en un conjunto de reglas objetivas para jugar bien a rol, se obsesionen con un estándar de juego que se acomode a sus gustos personales.

Los DMs que prefieren la caracterización y la narrativa creen que estos son los elementos más importantes del juego, y se inquietan cuando sus jugadores no logran conectar con sus elaborados hilos argu-



La creación de una campaña requiere trabajo duro, pero también puede ser divertida

Ilustración de S. Ellis

mentales llenos de intrigas. Los DMs que adoran las tácticas de guerrilla pueden tirarse de los pelos cuando los jugadores se alejan como tontos de sus meticulosamente estudiados campos de batalla. A los amantes de la historia les rechinan los dientes cuando los jugadores hacen referencias anacrónicas y dan a sus personajes nombres como "Biff McChungo". En ninguno de estos casos los jugadores están jugando mal a este juego. DUNGEONS & DRAGONS se puede disfrutar de estas formas, y de muchas más.

El estilo ideal de cada grupo de juego depende de su composición. Cambiará con el tiempo, a medida que los jugadores vayan yendo y viniendo, o los intereses de cada jugador maduren y evolucionen.

Incluso el mismo grupo de gente puede buscar elementos distintos en el juego de una semana a otra. Los factores externos, como el humor o el nivel de energía, requerirán a menudo un ajuste en la partida. Si uno de tus jugadores clave acaba de llegar de una frustrante reunión de estudiantes, o de un agotador día de conferencias laborales, puede ser recomendable que renuncies a tus planes de una tarde de intenso drama político, para conducir a los PJs hacia una catártica matanza de orcos en el último minuto.

CONOCE A TUS JUGADORES

Saber lo que quieren tus jugadores es cuestión de simple observación. Cuando la habitación cobre vida, cuando los jugadores comiencen a hablar de forma activa, cuando todos traten de meterse en la acción, cuando se inclinen sobre la mesa y sus gestos se vuelvan más frenéticos, habrás dado en el blanco.

Esos momentos, cuando la partida está al rojo vivo, ofrecen también un cierto desafío, ya que se requerirá mayor atención por tu parte. Deberás alimentar las ansias de tus jugadores. También tendrás que adoptar tu papel como amable guardia de tráfico, dirigiendo sus acciones de forma que todos tengan la oportunidad de contribuir de forma razonable y en orden. Sin llegar a matar el momento al pararte a analizarlo, toma nota de lo que hayas hecho para lograr esa reacción de los jugadores. Comprueba quién parece más interesado de todos, y quién se está quedando atrás. La mayoría de DMs ya hacen esto, aunque sea de forma inconsciente.

ANÁLISIS TRAS LA PARTIDA

Tras una partida, cuando los jugadores se hayan ido a casa pero la sesión aún esté fresca en tu mente, dedica un momento a tomar algunas notas. Más adelante se incluyen un par de tablas que puedes emplear para analizar tus impresiones.

En la primera tabla, bajo el encabezado "A destacar", lista los momentos sobresalientes de la sesión. Uno o dos serán suficientes, pero si has dirigido una sesión larga con muchos momentos clave, añádelos todos. Por cada momento sobresaliente, bajo el encabezado "Jugadores clave" deberás anotar los jugadores que adoptaron un papel preponderante o que parecieron pasárselo mejor. Si todos los integrantes del grupo tomaron parte activa en la escena, congratúlate y anótalos a todos.

Por cada momento clave y jugador, bajo el encabezado "Rendimiento" podrás incluir unas pocas palabras que expresen lo que más pareció disfrutar cada uno del momento.

A destacar	Jugadores clave	Rendimiento
Ir de compras	Marga	Le encanta regatear; adora los objetos mágicos
	Quique	Pudo hablar del pasado de su personaje con el herrero
Lucha con los kóbolds	Marga	Pudo usar sus nuevos objetos mágicos
	Rodri	Pateó muchos culos de kóbolds
	Irene	Reaccionó ante los sonidos siseantes y la atmósfera lóbrega
Rescate de la princesa	Jorge	Pudo ser heroico y actuar como un paladín. Mató al dragón. Su alta CA le vino muy bien
	Quique	Pudo interactuar con la princesa
	Esteban	Logró atacar furtivamente al dragón
	Rodri	Consiguió dar varios golpes muy buenos al dragón

El segundo tipo de tabla es para registrar los momentos en los que la acción se atascó y algún jugador se aburrió o enfadó, si ha

CÓMO DESCIFRAR LA HOJA DE PERSONAJE

Las hojas de personaje ofrecen un montón de pistas que te ayudan a conocer los deseos de tus jugadores. Son muy parecidas a hojas de pedido, que te dicen qué tipo de situación desean los jugadores para sus PJs. Los jugadores eligen sus características con la esperanza de poder darles buen uso en juego. Para hacerlos felices, crea encuentros que lo hagan posible.

Un jugador que le de a su guerrero aptitudes lineales de combate, está deseando abrir cabezas. También puede ser un jugador ocasional que desea un PJ fácil de jugar. Un jugador que planea los siguientes 20 niveles de avance de su personaje antes de la primera sesión de juego, o que maximiza la capacidad de causar daño de su PJ a cada nivel, será con toda probabilidad un "amasador de poder" (*NdT: un* munchkin, *vaya*). Los tipos inquietos suelen preferir pícaros, bardos o exploradores, tendiendo al uso de habilidades sociales o de observación. Las habilidades de sigilo maximizadas suelen sugerir un jugador especialista, así como clases de personaje más exóticas, como el paladín o el monje. Los especialistas también suelen jugar con personajes psiónicos. Un concepto de personaje inusual, unido a aptitudes menos optimizadas, suelen apuntar a un jugador poco habitual.

La hoja de un personaje que incluya una historia compleja te indica que cuentas con un personaje que se centra en la historia o el roleo. Si dicha historia está llena de hilos que puedes tejer en tu propia campaña, el jugador estará más interesado por la historia. Si se centra más en los estados emocionales y comportamiento de su personaje, tienes a un jugador que te pide su ración de drama intenso.

Las hojas de personaje de la mayoría de jugadores tendrán más de una pista. Pocos jugadores son totalmente unidimensionales, por lo que mostrarán varios rasgos en distintos grados. Intenta encontrar posibles puntos comunes entre ellos, y planea tus sesiones de juego de forma acorde. Si tres de tus cuatro jugadores muestran preferencia por las habilidades de sigilo, quizá sea la hora de planear aventuras más especializadas. Si tus cuatro jugadores también están optimizados para el combate, prepárate para librar varios encuentros por sesión.

habido alguno. Identifica la escena concreta bajo el encabezado "Puntos débiles", anota los jugadores que se vieron afectados y escribe una nota bajo el encabezado "Problema" que resuma la razón del tropiezo y quizá una sugerencia para solucionarlo. No te obsesiones por encontrar un punto débil a una sesión de juego que haya ido bien de principio a fin.

Puntos débiles	Jugadores clave	Problema
Sala del acertijo	Todos, sobre todo Rodri y Quique	Acertijo muy complejo; quizá tendría que haberles dado un mapa de la sala
Trampa del rastrillo	Marga	Se aburrió cuando no pudo solucionarlo con objetos mágicos

Una vez que hayas completado varias de estas revisiones de las sesiones de juego, podrás obtener información valiosa si reorganizas los resultados en una sola tabla ordenada por jugador. Al revisar esos apuntes, tendrás una idea de las situaciones que atraen la atención de tus jugadores y de aquellas que los dejan fríos.

RASGOS E INCENTIVOS DE LOS JUGADORES

Al ser consciente de los impulsos emocionales concretos que dan a tus jugadores un sentimiento de realización, podrás identificar las técnicas necesarias para hacer tus partidas más divertidas. Toma notas sobre los rasgos de tus jugadores, bien gracias al resultado de varias tablas de análisis tras las partidas o mediante apuntes informales de memoria. Ahora tendrás que traducir esas notas en incentivos, que poder emplear para mantener a tus jugadores al borde de sus asientos.

Cualquier elemento que aumente la participación de un jugador en tu campaña puede ser un incentivo. El término procede del mundo empresarial, donde se emplea para describir cualquier elemento de un entorno corporativo que motive a un empleado a participar en la cultura de la empresa (y, por lo tanto, a aumentar su productividad).

El juego de D&D ofrece varios incentivos intrínsecos importantes. Por suerte para el DM agobiado, la mayoría de jugadores responde ante más de uno. Identificar uno, dos o incluso tres de estos rasgos para cada jugador te ayudará a determinar la mejor combinación de incentivos para cada sesión de juego.

Acumular poderes "guays"

Uno de los incentivos principales del juego, la ambición de un poder creciente, también es el más fácil de poner en juego, ya que la acumulación de experiencia es básica en el D&D. Estos poderes pueden ser cualquier cosa que aumente la efectividad del PJ, desde atributos mejorados hasta dotes, conjuros u objetos mágicos.

Casi todos los jugadores disfrutan añadiendo estas cosas a sus hojas de personaje. Planean de antemano, sopesando con cuidado sus opciones, para decidir qué elegirán a continuación. Las nuevas aptitudes son un regalo continuo: los jugadores disfrutan de un sentimiento de recompensa cuando ganan PX, que vuelve a brotar cuando estos puntos les conceden nuevas aptitudes. ¿Y cuando pueden emplear esas aptitudes en la partida? Lo has adivinado: de nuevo experimentan esa sensación de recompensa.

Este incentivo apela a una de las motivaciones humanas más básicas: la ambición. El instinto de reunir bienes valiosos ha quedado grabado en el cerebro humano desde que el primer *homo sapiens* se adentró en las llanuras en busca de castañas, bayas o algún sabroso mastodonte ocasional. A lo largo de la historia, la gente ha medido su estatus en función de lo deseable de sus posesiones. Los jugadores que disfrutan mejorando sus personajes no hacen más que adaptar este principio a los términos del juego.

Dado que la mejora de los personajes es algo tan simple y popular, algunos DMs lo ningunean. Pero no hay nada intrínsecamente malo en el hecho de que desees más poder para tu personaje. ¿Se sienten culpables los jugadores de *Monopoly*™ por construir hoteles en la Castellana ? Claro que no.

Como DM, deberías asumir que los "culoduros" (*NdT: a falta de una expresión mejor para "power gamer"*) son tus aliados, ya que motivarlos es lo más sencillo del mundo. Cualquier encuentro que ofrezca PX es un incentivo seguro para atraerlos. Casi cualquier otra escena que diseñes para los gustos de otros jugadores podrá ser de interés para ellos, añadiendo simplemente un tesoro seductor, una generosa recompensa en PX, o un objeto mágico codiciado.

Además, a diferencia de otros tipos de jugador, los culoduros pueden entretenerse solos. Obtendrán un gran placer del D&D incluso cuando no estén sentados a la mesa de juego. No dejarán de imaginar nuevas variantes para sus personajes, mientras hojean todos los suplementos en busca de nuevas opciones.

Todo ese tiempo concentrado en los matices de su personaje significa que lo más probable es que un culoduro se conozca las reglas concernientes a sus aptitudes mejor que tú. Un jugador con este rasgo no se cortará a la hora de expresar su opinión sobre cómo deberían funcionar las reglas. No busques la forma de decir 'no'; búscala de decir 'sí'. Crea encuentros donde pueda ganar nuevos poderes y emplear sus aptitudes presentes. Siempre que lo hagas sudar para ganarse sus poderes, no habrá problema en dárselos.

Aunque muchos DMs piensan en los culoduros como aquellos jugadores que buscan las aptitudes que les den el mejor rendimiento al menor coste, no tiene por qué ser así necesariamente. Los jugadores cuyos personajes van adquiriendo metódicamente los requisitos de una clase de prestigio por razones de trasfondo, pueden ser igual de implacables a la hora de alcanzar su meta, por lo que se los puede motivar de la misma forma con un buen saco de PX.

Patear culos

Nuestra vida diaria a menudo nos hace sentir indefensos. Tenemos nuestras rutinas y se nos obliga a hacer frente a incontables molestias desmoralizantes. El D&D nos permite olvidarnos de la indignidad de nuestras vidas y ejercer la fantasía más simple y primaria de las frustraciones liberadas: dar una frenética paliza a una horda de tipos malos.

Este incentivo hace latir el corazón. Hace que los jugadores se sientan poderosos y al cargo de la situación. La lucha fomenta el mayor sentimiento de peligro del juego; los PJs nunca corren mayor riesgo durante un periodo prolongado que cuando entran en combate.

Debes entender que los personajes que tienen este rasgo se sientan a la mesa de juego específicamente para libar esta embriagadora mezcla de sentimientos. No tienes que lograr que se sientan igual de expectantes ante otros aspectos del juego para considerarte un buen DM. Si a tu grupo y a ti os gustan las escaramuzas y deseáis jugarlas durante toda la noche, estaréis jugando a D&D tan bien como cualquier otro.

Algunos fanáticos del combate son devoradores de reglas profesionales, que peinan el *Manual del jugador* (y demás suplementos) en busca de la combinación perfecta de armas, dotes y maniobras. Otros jugadores sólo desean tener las hojas de personaje más sencillas posibles, para poder empezar a aplastar cosas de inmediato.

A primera vista, los pateadores de culos pueden ser tan fáciles de contentar como los culoduros. Los jugadores que tienen este rasgo suelen ser felices si los enemigos no dejan de aparecer. Sin embargo, ofrecer un montón de combates no sustituye a una buena lucha que sea verdaderamente apasionante. Cuando dirijas una batalla, ten siempre presente la excitación y el sentimiento de control indirecto que tanto desean los amantes del combate. Ofrece vívidas descripciones truculentas cuando un jugador (especialmente un fanático de la lucha) logre un golpe singularmente espectacular. Concéntrate en los personajes enzarzados en la lucha, no sólo en los dados que ruedan por la mesa frente a ti.

Ilustración de S. Ellis

Una planificación brillante cimenta la victoria sobre el terreno

El desafío de tratar con personajes orientados a la acción es mantener su atención entre batallas. Si los dejas durante demasiado tiempo sin una buena pelea, quizá se busquen una que no entraba en tus planes. Las reyertas de taberna siempre son un pasatiempo popular entre los inquisidores del mal. Pueden sorprenderte atacando a PNJs que les deberían ofrecer información o recursos, o lanzando un súbito ataque frontal contra fuerzas hostiles superiores.

Este síndrome se cura con facilidad: guarda siempre un combate rápido y entretenido en tu manga (villanos listos para echar abajo la puerta y atacar a todo lo que se mueva) para el instante en que los fanáticos de la acción empiecen a mostrarse inquietos.

Planificación brillante

No todos los entusiastas irreductibles del combate desean lanzarse alocadamente al combate cuerpo a cuerpo. Algunos esperan recibir algún tipo de favor por un juego más inteligente y cuidadoso, en el que el grupo obtenga la mayor ventaja posible mientras se expone a un riesgo mínimo. Estos planificadores brillantes pueden ser amantes de la historia o del tema militar, capaces de disertar sin pausa sobre tácticas de combate del mundo real. Los jugadores con este rasgo pueden ser sencillamente cautos por naturaleza. Algunos han sido entrenados a la fuerza por DMs anteriores, cuyo estilo de juego hostil ha castigado cada pequeño fallo de los PJs.

Los planificadores brillantes disfrutan elaborando sus estratagemas, coordinándolas con los demás jugadores y ejecutándolas con precisión quirúrgica. Aunque a estos jugadores no les gustan las victorias fáciles, disfrutarán a tope logrando el éxito a las puertas de una derrota aplastante, empleando el terreno, la táctica, conjuros y aptitudes especiales para aniquilar a sus enemigos con un par de golpes decisivos. Si ignoras deliberadamente un plan brillante para hacer que la lucha subsiguiente sea más frenética, estos jugadores pueden sentirse estafados.

Da a estos jugadores la oportunidad de brillar con luz propia, al crear de vez en cuando un encuentro clave en el que salgan a relucir sus habilidades estratégicas. Haz que el grupo asalte una fortaleza, ciudadela o entorno urbano. Da a los PJs una forma de conseguir mapas precisos de la zona a invadir. Pueden lograrlo mediante la exploración, el espionaje, la magia u otros medios; quizá alguno que dé a otro personaje la oportunidad de ser el centro de atención, antes de que el planificador se ponga manos a la obra. Cuando prepares el encuentro, deja hueco para al menos una estrategia maestra que, si se ejecuta bien, conceda al grupo una buena oportunidad de lograr una victoria aplastante. Durante el juego, mientras los planificadores brillantes planifican con brillantez, siempre puedes modificar tus notas para que cualquier argucia especialmente divertida o creativa pueda tener su oportunidad de éxito.

Ofrece a los jugadores con este rasgo alguna meta estratégica concreta, e incluye recompensas de PX en grupo si se logran dichas metas. El rescate

encuentros al otro lado de la enigmática puerta debería ser vital para completar con éxito la aventura.

Un principio similar se aplica a los misterios, donde un corte en la cadena de información puede ser tan malo como un bloqueo físico en un dungeon. Algunas aventuras, por ejemplo, ofrecen una sola forma de que los PJs se hagan con un pista concreta. Si los PJs llevan a cabo alguna acción que les impida encontrar el retazo de información que necesitan para seguir adelante, la aventura se detiene en el acto.

Interpretar un papel favorito

A muchos jugadores les gusta jugar con el mismo tipo de personaje una y otra vez. La actitud y rasgos de ese personaje le ofrecen un incentivo muy poderoso, que el jugador encuentra altamente enriquecedor.

Los ninjas y asesinos suelen ser la especialidad más común, con los bardos y otros tipos de intérpretes en segundo lugar. Los jugadores a los que les gusta algún animal concreto, y desean jugar con personajes que tienen a tales criaturas como mascotas o pertenecen a alguna raza antropomórfica, también entran en esta categoría. Otros jugadores especialistas pueden intentar convencerte para que los dejes jugar con un PJ alado o volador.

A menudo el papel favorito de un jugador es una versión de algún personaje de ficción, cómics, televisión o cine. Si has estado jugando durante bastante tiempo, sin duda te habrás topado con tu buena ración de magos blancos sospechosamente familiares, bárbaros nervudos o hechiceros-guerreros de piel pálida, así como un amplio abanico de otros personajes adaptados de otros géneros a la fantasía. Drizzt Do'Urden, un personaje del Escenario de campaña de los Reinos Olvidados®, ha generado una legión de PJs drow a lo largo de los años.

Algunos jugadores autoencasillados se obsesionan con alguna excentricidad personal única. Elegirán jugar siempre con filósofos exaltados, bandidos malhumorados, tipos lerdos, lanzadores de conjuros antisociales o alguna otra combinación específica de estadísticas de juego y personalidades.

Algunos DMs creen que los jugadores que crean variaciones interminables del mismo tipo de PJ básico son malos roleros. De acuerdo con esta teoría, los jugadores deberían ser como actores, capaces de desempeñar un amplio registro de papeles. Ciertamente, a veces puede ser frustrante preparar encuentros originales para enfrentarse a un jugador que siempre juega con el mismo PJ. Ya que el D&D va de pasárselo bien, y los jugadores que se encasillan lo hacen porque lo encuentran profundamente satisfactorio o reconfortante, el DM debería estar preparado para el desafío derivado de satisfacer a los jugadores que muestran este rasgo.

Los tipos más obvios, no obstante, también ofrecen las soluciones más sencillas. Por ejemplo, el ninja cumple el

Ilustración de R. Gallegos

Un elfo alado puede ser un papel favorito para alguno de los jugadores de tu campaña

EL LADRÓN INDISCRIMINADO

En muchos grupos principiantes, el primer indicio de conflicto entre los PJs (y sus jugadores) tiene lugar cuando el jugador de un pícaro decide divertirse un poco por su cuenta, robando al resto de la compañía. Es inevitable que le terminen pillando, lo cual hará que los demás PJs traten de encontrar la forma de evitar que vuelva a pasar. Este contexto puede ser divertido, siempre que los jugadores consideren el comportamiento del pícaro como una travesura inofensiva. Algunos jugadores, no obstante, quieren que sus personajes respondan de forma lógica al problema, echando al pícaro del grupo o algo peor. Después de todo, los jugadores actuarían de forma implacable si fuese un PNJ quien tratase de robarles. Los jugadores que se atan emocionalmente a sus personajes o posesiones pueden tomárselo como algo personal, lo que llevaría a discusiones muy desagradables.

Los pícaros que roban habitualmente a sus amigos pueden estar actuando deliberadamente como aguafiestas. Se es así, deberías tratar con ellos como harías con un jugador incorregiblemente egoísta (consulta 'Egoísmo', en la página 36).

Lo más probable, no obstante, es que esos personajes te estén diciendo que desean más oportunidades para poner en juego sus habilidades y aptitudes de pícaro. Tienen rangos en Juego de manos, por ejemplo, y buscan la ocasión de usarlos. El grupo puede desear que el personaje pase su tiempo forzando cerraduras y desactivando trampas, pero su jugador no ha elegido un pícaro para convertirse en un cerrajero de primera. ¡Quiere que su personaje sea escurridizo, astuto y pendenciero!

Resuelve el problema mediante la inclusión de escenarios en los que los pícaros puedan actuar como tales. Diseña entornos urbanos en los que un poco de actividad clandestina pueda ayudar al desarrollo del argumento. Incluye un encuentro de combate en el que el pícaro pueda inclinar la balanza tras librar a un mago rival de la carga de un poderoso bastón u objeto mágico. Añade un encuentro con un grupo de desagradables aventureros rivales, cuyo líder tenga el juego de llaves de un dungeon colgado de su cinto.

deseo de cruzar impunemente los límites más peligrosos, siendo a la vez letal y sutil. Este estereotipo ofrece una fantasía de serena superioridad. Sus partidarios sueñan con la oportunidad de escabullirse por la espalda y atacar desde las sombras. En otra situación, alguien que siempre juegue con magos amables deseará tener la oportunidad de sentarse, fumar su pipa y dispensar consejos paternales a PNJs con los ojos abiertos como platos.

Cuanto más se acerque el tipo elegido por el jugador a una clase preexistente, más fácil será tu trabajo. Busca los rasgos característicos del personaje y asegúrate de que jueguen un papel importante en la aventura que estéis jugando. Si no, modifica la aventura para que se ajuste a ellos.

Frialdad máxima

Muchos jugadores, especialmente aquellos centrados en algún tipo de personaje concreto, persiguen un incentivo adicional: la fantasía de ser frío como el acero y tener siempre el control. Hay legiones de héroes en la gran pantalla que satisfacen este mismo deseo. Los jugadores súper-fríos desean sentirse igual de avezados, controlarlo todo, ser formidables e intimidantes de igual forma que sus inspiraciones ficticias.

Esta recompensa emocional es difícil de sostener en una partida. Cuando los personajes de película fracasan, suele ser para hacer que el público experimente un sentimiento de pérdida, que aumentará su sentido de victoria indirecta cuando el héroe logre superar retos imposibles, e imponer merecida justicia sobre los malos.

Este semiorco siempre se muestra frío ante cualquier peligro

Los personajes de D&D, incluso los de niveles altos, fracasan con mayor frecuencia que sus iguales en la ficción y las películas. Los juegos de rol crean suspense introduciendo la posibilidad de un fracaso fatal, incluso desastroso, siempre que los héroes se ponen en peligro. Los personajes de D&D también sufren otros fallos rutinarios leves, en tareas sin ninguna consecuencia importante, cuando los jugadores sacan malas tiradas. Si se presenta una situación así, el juego puede tornarse en una comedia de errores, que privaría al jugador encasillado de su factor de frialdad.

No puedes (ni deberías) proteger a los jugadores de sus fracasos, pero puedes asegurarte de que tus descripciones de sus fallos aumentan su sentimiento de frialdad, en lugar de mermarlo. Cuando esté perdido en lo más hondo de un dungeon, cubierto de sangre y lodo, trata de presentar la situación como algo agobiante y heroico, en lugar de humillante o sarcástico. Pregúntate cómo se resolvería la escena si fuese parte de una película de acción con Sean Connery, Viggo Mortensen o Michelle Yeoh en el puesto del PJ. Si provocas la risa del resto del grupo, rebobina.

Si tu grupo incluye al típico payaso de la clase, debes prestar especial atención al tono de la partida, zanjando cualquier comentario que amenace con hacer que el adorado personaje del jugador especialista parezca dantesco o indigno.

Cuando los personajes súper-fríos tengan éxito, especialmente tras una serie de fracasos, escenifica una descripción que enfatice su extraordinaria frialdad. Los golpes críticos son oportunidades excelentes para descripciones barrocas, igual que los golpes letales.

Siempre que sea posible, los PNJs que no sean rivales deberían mostrar su respeto por un personaje tan frío. A menos que el PJ posea un

Ilustración de M. Cotie

EL PALADÍN INQUISIDOR

Los paladines son populares entre algunos jugadores especialistas, porque su combinación de aptitudes útiles y código moral restrictivo les da un considerable poder social dentro del grupo. Típicamente, la presencia de este tipo de personaje genera una dinámica en la que los demás PJs deben pedir permiso al paladín para llevar a cabo cualquier plan levemente furtivo que desarrollen. Todas las interacciones entre los personajes de tu grupo estarán ligadas al paladín. El resto de personajes debe supeditar su voluntad una y otra vez a la del paladín o conspirar a sus espaldas. En ambos casos, se convierte en el centro de atención. Se puede entrar en un círculo vicioso si los demás jugadores, celosos de la posición del paladín como centro de atención, se esfuerzan aún más por obstaculizarlo o frustrarlo; lo cual le otorgaría más notoriedad e influencia.

Si tu grupo es novato y no ha experimentado este síndrome antes, deja que siga adelante durante un tiempo. Servirá como buen entrenamiento para aquellos jugadores interesados en explorar las emociones y motivaciones de sus personajes. Una vez que esta dinámica se vuelva cargante (lo cual puede suceder rápidamente en un grupo inexperto), se requerirá algo de mano izquierda por tu parte. Emplea las técnicas de control de discusiones (consulta 'La comunicación es la clave', en la página 26) para truncar cualquier enfrentamiento verbal entre el jugador del paladín y el resto del grupo. Pon fin a las disputas tan pronto como sea posible. Al llevar el problema a su raíz, puedes ser capaz de eliminar la carga emocional, para que el paladín y sus adversarios descubran a otros puntos de satisfacción emocional en tus partidas.

Los jugadores a los que les encantan los paladines pueden ser psicodramáticos en potencia (consulta 'Psicodrama', en la página 14).

Carisma por encima de la media y habilidades sociales aceptables, no obtendrá ningún beneficio concreto de este reconocimiento. Es perfectamente posible tener a alguien en alta estima, pero sin sentir la necesidad de ayudarle en todo momento.

Narrativa

La mayoría de grupos neófitos lleva mejor un sencillo asalto frontal a un dungeon. Sin embargo, un determinado porcentaje de jugadores, al poco de hacerse con el concepto del juego de rol quiere algo más que una serie de puertas tras las que pueden encontrar monstruos y tesoros. Hallan su mayor sentimiento de realización en el aspecto narrativo del D&D. Para estos jugadores, el juego es como una película o serie de televisión, pero una en la que pueden tomar parte en la historia.

Los jugadores con este rasgo no se contentan con un incentivo: acuden a una partida de D&D por la amplia gama de emociones que se experimentan en una buena narración, desde el humor al horror, del suspense al regocijo. Los jugadores orientados a la narrativa desean buenos hilos argumentales y personajes recurrentes. Quieren formar parte desde el principio de los excitantes acontecimientos que se vayan desarrollando, involucrándose cada vez más, hasta crear apasionantes puntos culminantes (preferiblemente al final de la tarde, como si la hubiesen pasado en el cine).

Los jugadores atraídos por este incentivo son a la vez fáciles y complicados de satisfacer. Son jugadores activos, que te ofrecen material propio con el que puedes trabajar, y pueden dar a tus partidas giros sorprendentes. No obstante, aprovechar al máximo sus contribuciones requiere tener un don para la improvisación. Si uno de ellos toma una súbita decisión para su personaje, que lleva la historia de tu campaña en una dirección totalmente nueva (lo cual no es infrecuente en los jugadores de este tipo), puede ser difícil ajustarse a la situación actual, especialmente si te sientes más a gusto con aventuras preparadas al detalle que con historias improvisadas sobre la marcha.

Los jugadores orientados a la narrativa suelen presentar un trasfondo de sus personajes muy trabajado, que incluye uno o más ganchos argumentales que puedes aprovechar. Repasa su historia y quédate con los párrafos que te puedan servir como trampolín para tus aventuras; estos pueden ser parientes desaparecidos, conflictos pasados con enemigos ya existentes, armas con historias exóticas, o secretos profundos y oscuros que el personaje espera que nunca vean la luz. Cada uno implica un posible desarrollo argumental, que el personaje tendrá interés en explorar o evitar.

En un grupo mixto, puedes mantener contentos a los jugadores orientados a la narrativa mediante un toque argumental cada ciertos encuentros dungeoneros. Con grupos que incluyan a un jugador con este rasgo, puedes hacer uso de la convención de que el argumento se desmadeja en la ciudad, mientras que los elementos puramente del juego tienen lugar en el dungeon. En este modelo, los jugadores tienen su base de operaciones en una comunidad que es lo bastante grande como para abastecerles de equipo, servicios de cambio de moneda y un pujante mercado de objetos mágicos, a la vez que actúa como hervidero de agitación política, intrigas románticas y misterios espeluznantes. Cuando los personajes abandonan el dungeon para curar sus heridas y vender su botín, los amantes de la narrativa pueden aprovechar para interactuar con los PNJs o ahondar en el argumento de la historia. Tras permitir que la trama avance durante un tiempo, deja que los jugadores más orientados a la acción y los planificadores arrastren al grupo de vuelta al dungeon, o sumérgelos en escaramuzas o enredos derivados del argumento urbano.

Si todo tu grupo prefiere las historias narrativas densas, no podrás limitarte a añadir pequeños retazos de trama para contentar a algunos de ellos; tendrás que equilibrar los diferentes hilos del argumento que puedan interesar a cada uno.

Psicodrama

Los jugadores pueden verse atraídos por el aspecto rolero del D&D sin importarles su implicación en una historia más amplia. Su incentivo es el psicodrama. Estos jugadores desean explorar la psicología de sus personajes desde el interior. Los amantes del psicodrama pueden ofrecerte floridos trasfondos de sus PJs, centrados principalmente en sus emociones, comportamiento y percepciones. Aunque estos jugadores pueden crear cualquier tipo de personaje, suelen preferir los PJs de temperamento

EJEMPLO: DEL GANCHO A LA HISTORIA

Natalia es una jugadora orientada a la narrativa del juego, que te entrega una hoja con información sobre el trasfondo de su personaje, Julián. Cuando la lees detenidamente tomas nota de varios posibles ganchos para un buen argumento, pero hay uno que hace brotar de inmediato una idea en tu cabeza: la parte en la que describe a Julián como exiliado del reino vecino de Tantara. De acuerdo con la descripción de Natalia, Julián fue acusado injustamente de sedición contra su hermano, el cruel gobernante de Tantara, y encarcelado.

Ya has decidido que la base de operaciones de tu campaña será la ciudad-estado de Kish, un opulento puerto comercial que ha cambiado de manos varias veces en otras tantas conquistas, ya que desgraciadamente se asienta en el punto de unión de tres poderosas naciones (otro de tus jugadores de confianza es un planificador brillante y apasionado de la historia militar, por lo que deseas plantar el germen de futuras escaramuzas e incluso puede que de una invasión).

Al combinar esta idea general de tu campaña con el trasfondo del personaje de Natalia, decides que Kish sea el hogar de una minoría étnica perseguida. Esta gente desciende de los tarantios que echaron raíces en la ciudad cuando su país ocupó Kish. Quieren que Taranta invada de nuevo la ciudad-estado, para recuperar sus antiguos cargos.

Al convertir esta elección de trasfondo del jugador en un elemento de la historia, decides que Naxo, el líder de esta minoría tarantia, se pondrá en contacto con Julián para explicarle su situación de opresión.

Esta decisión te da dos posibles direcciones en la que puedes avanzar, dependiendo de la reacción de Natalia. Puede tratar de ayudar a los tarantios de la ciudad, lo cual la enfrentará a los líderes actuales de Kish. Cuando este escenario haya agotado su potencial, puedes dar un giro radical; quizá Naxo traicione a Julián ante su hermano, con la esperanza de ganarse la gratitud del rey de Taranta y favorecer la soñada invasión.

A partir de una simple línea en la descripción del personaje de Natalia has dado mucho más detalle a tu campaña, a la vez que has atraído al PJ a ella. También has generado varias tramas políticas, que puedes hacer avanzar entre cada expedición dungeonera.

sombrío y actos radicales. Una descripción de un personaje que incluya un acontecimiento clave traumático que influya en sus acciones futuras es un claro indicio de este rasgo.

Estos jugadores quieren que los enfrentes a elecciones difíciles que puedan examinar desde la exacerbada perspectiva de sus PJs. Sin importar los inconvenientes que pueda presentar al resto del grupo, no llevarán a cabo ninguna acción que viole su visión de sus personajes. Se identifican intensamente con sus PJs, aunque a la vez ven el D&D como un pasatiempo creativo. Al igual que los planificadores brillantes, odian que se les recuerde que el juego es una invención ficticia. Estos jugadores quieren creer en todo el proceso, desde el punto de vista de sus personajes. Es por lo tanto posible que se resistan a cualquier sugerencia que altere la representación de sus personajes, aunque sea para lograr un objetivo del juego o hacer avanzar la historia. Hacerlo sería atacar su sentimiento de control creativo.

De hecho, los desafíos provenientes de otros jugadores, a los cuales los amantes del psicodrama puedan responder reafirmando la integridad de sus caracterizaciones, pueden servir para confirmar su sentimiento de integridad artística. En esta peliaguda dinámica, estos jugadores obtienen una sensación de recompensa cuando coartan o reniegan del resto del grupo. Tu desafío como DM es ofrecer a los jugadores con este rasgo otros momentos gratificantes, para que no tengan que creárselos a expensas de los demás.

Al igual que con cualquier otro incentivo, tienes que respetar los deseos de los amantes del psicodrama como válidos y concederles su parte de autorrealización. Identifica el tipo de escenas que hagan sobresalir al personaje y satisfaz el ansia del jugador por el rechazo. Crea PNJs con los que se pueda enfrentar el jugador, para que no tenga que usar a otros PJs como marionetas en sus conflictos internos. Siempre que sea posible, ubica estos momentos característicos al principio de la sesión, para aplacar los impulsos crecientes del jugador con conflictos controlados.

Algunos amantes del drama emplean sus personajes de rol para explorar indirectamente sus propias emociones. Si se toma a la ligera, este acercamiento puede ser un ejercicio inofensivo de diversión y catarsis. Sin embargo, cuando es la agenda emocional real de un jugador la que impulsa a su personaje, el desastre está servido. En tales casos, tienes que ser muy consciente de los límites personales del jugador y del resto del grupo. Si los demás jugadores desean pasar una tarde de diversión intrascendente, quizá no quieran unirse al amante del drama en una intensa sesión en la que explorar los recovecos de sus emociones.

Cuando la carga dramática de un jugador se vuelva demasiado pesada para el resto del grupo, deberás recurrir a tu mejor don de gentes. Si hay en juego sentimientos muy fuertes, y se te escapan las razones, lo mejor es dejarlo. Haz un alto en la partida. Da otro rumbo al juego, hasta que el jugador pueda separar sus problemas personales de la partida.

El D&D es un vehículo de posibilidades infinitas para la consecución de los deseos, pero no debería ser usado como terapia de gente que la necesite. Como DM, nunca tendrás la responsabilidad de solucionar los problemas reales de tus jugadores, o sugerir que deban buscar ayuda. Si eres consciente de que vas a decir algo desde tu silla de DM que va más allá de los límites permitidos por tu amistad con el jugador, es momento de dejarlo.

Irresponsabilidad

La cultura popular siempre ha ofrecido una válvula de escape para las fantasías de rebelión o irresponsabilidad general. A los espectadores les gustan los forajidos y los rebeldes, ya sean gánsters, pistoleros, o miembros de una fraternidad que luchan por su derecho a divertirse. En la vida real, las personas deben acatar cada día incontables reglas, desde las más importantes hasta las más ridículas. Aunque la mayoría de las personas no desean ser realmente malhechores o delincuentes, y muchos no soportarían vivir cerca del local de una fraternidad, hay quienes fantasean con ser capaces de burlarse de la autoridad y vivir según sus propias reglas. Los héroes más populares del mundo del entretenimiento no son angelitos irreprochables. Son los antihéroes, justicieros,

EJEMPLO: AÑADIR DRAMA

Israel adora explorar la psicología de su personaje, la pícara mediana Hassa. Israel ha hecho de Hassa una solitaria crónica que desconfía de la sociedad. De acuerdo con su detallado trasfondo, Hassa creció como proscrita, repudiada por la conformista gente de su pueblo después de que su padre fuese ahorcado injustamente por asesinato. En las últimas sesiones de juego, la mediana ha formado algún lazo a regañadientes con los demás PJs, un proceso que ha sido del agrado de Israel pero que ha escocido a algunos de los otros jugadores. Has decidido aliviar un poco la tensión dando a Israel la oportunidad de realzar su personaje por medio de la interacción con los PNJs.

Creas un PNJ mediano llamado Eric Arbolpié, que entra en contacto con Hassa la siguiente vez que llega a la ciudad. Diseñas a Eric como comparsa de Hassa, un personaje menor que actúa como contraste de otro más importante. Es todo lo que Hassa odia: emprendedor, sociable por naturaleza, hablador y un ferviente defensor de la conformidad mediana. Eric saluda a Hassa como si fuese una amiga perdida, y trata de convencerla para que se una a una nueva sociedad de ayuda entre medianos que va a fundar en la ciudad.

Cuando representas la escena, Israel hace que Hassa rehuya al insistente Eric, justo como esperabas. Israel está contento, ya que le has dado la oportunidad de representar el gran rasgo de Hassa: su desprecio de descastada hacia la sociedad establecida.

Los demás jugadores también están contentos, no sólo porque la escena ha sido entretenida de contemplar, sino porque por una vez no son ellos los que tienen que soportar la desconfianza de Hassa. Al acabar, le dan una palmada en el hombro por haber tratado a ese carroza estirado de Eric como se merecía. Ahora Israel sabe que su personaje tiene otra razón para que le caigan mejor los demás PJs. Hassa vuelve al dungeon con ellos, tras haber saciado momentáneamente su sed de drama.

Pero tú ya tienes planes para hacer que Eric Arbolpié regrese en la siguiente sesión. Puede que se presente con un regalo, o que insulte a Hassa con noticias indeseadas acerca de la familia que la repudió. Cuando confecciones la lista de posibilidades, puedes encontrarte con que Eric es fuente de material para muchas semanas.

inconformistas y agitadores que mucha gente desea en secreto ser, aunque sólo sea durante una o dos horas.

No te sorprendas, pues, cuando tus jugadores adopten estos modelos y se conviertan en héroes anárquicos y asociales. Pueden luchar por la causa del bien, pero eso no significa que quieran acatar órdenes o vivir con las trabas de una sociedad civilizada.

En el mundo real, la sociedad medieval tenía poco sitio para los descastados. Sus mismos cimientos se basaban en el cuidadoso encasillamiento de la gente por rango hereditario. Los nobles disfrutaban a menudo de suficiente poder como para hacer lo que gustasen, siempre que nadie de un rango superior se molestase por sus correrías. La gente que ocupaba escalafones más bajos en la sociedad era reprimida al instante cuando se salía de los límites de las leyes feudales. Un bandolero legendario como Robin Hood cautivó la imaginación de la época, precisamente porque hacía lo que nadie podía hacer.

Un escenario de D&D con éxito, sin embargo, debería ofrecer a los PJs la oportunidad de romper las reglas de igual forma que cualquier personaje de Errol Flynn, ya que las expectativas del género lo demandan. Muchos DMs imponen un punto de vista del crimen y el castigo basado en la lógica más pura, en lugar de una aproximación más escapista. Puede que estén demasiado pendientes de la precisión histórica, o que crean que es necesario mantener a raya a sus jugadores.

En lugar de ello, has de asumir que varios de tus jugadores han adoptado las personalidades ficticias de sus personajes de D&D para satisfacer semanalmente las mismas fantasías antiautoritarias inofensivas que la cultura pop promueve. No luches contra este impulso: al contrario, satisfácelo. Si no lo haces, los jugadores escapistas crearán sus propias oportunidades. Arrasarán tabernas cuando se supone que deberían estar recogiendo pistas. Atacarán sin tapujos a las figuras autoritarias malvadas, con las que esperabas que se comportasen con mucho tacto. Los jugadores aburridos pueden decidir salirse por la tangente y hacer que sus PJs se embarquen en una serie de actos vandálicos caprichosos.

Ataja sus impulsos incluyendo la reyerta tabernaria ocasional en la trama de la historia. Ofréceles alguna figura autoritaria menor a la que desafiar, preferiblemente una cuya corrupción sea tan evidente que incluso los personajes legales buenos no tengan reparos en oponerse a ella. Crea situaciones en las que la destrucción pirotécnica de la propiedad privada no sólo sirva al argumento, sino también a la causa del bien.

Pocos jugadores tienen la irresponsabilidad como su motivación principal, pero algunos, especialmente los pateadores de culos (consulta la página 9) o los excéntricos (consulta la página 17), recurren a este comportamiento cuando se aburren. Dales cierta dosis de acción a tu manera, con encuentros que no dañen la aventura o el realismo imaginario de tu mundo.

Exploración del escenario

Los humanos han sobrevivido y prosperado porque son curiosos por naturaleza. Desean saber qué hay tras el siguiente horizonte, si aquella planta es comestible, o si esa jarra de arcilla contiene un montón de piezas de oro o una serpiente.

Cualquier incursión en un dungeon es un ejercicio de exploración, desde la creación del mapa hasta la apertura de una puerta misteriosa para ver qué hay al otro lado. Al igual que los exploradores históricos, la mayoría de aventureros no da su trabajo por concluido hasta que el lugar en cuestión haya sido expoliado del último tesoro.

Algunos jugadores, no obstante, obtienen un mayor disfrute de las actividades meramente exploratorias. Se prestan voluntarios para cartografiar los dungeons y examinan con fascinación los mapas a mayor escala que entregues a los jugadores. Sus PJs aprovechan la menor oportunidad para dirigirse a los puntos más remotos de tu mundo.

Los exploradores son fáciles de contentar; todo lo que tienes que hacer es dotar al mundo de luga-

Ilustración de W. Reynolds

Cuando los personajes actúan de forma irresponsable es fácil que empiece una pelea

res interesantes o de cualquier otro elemento a descubrir. No tiene por qué requerir un gran componente de drama o acción; dales una biblioteca en la que hurgar, o una nueva cultura con extrañas costumbres que aprender, y los habrás enganchado. Su impaciencia los hace muy útiles a la hora de hacer avanzar la trama. Su deseo por adentrarse en lo desconocido siempre ayuda a mantener el juego en marcha.

Sin embargo, el ansia viajera de los exploradores puede llevarlos a abandonar un entorno cuidadosamente desarrollado, en el que hayas preparado varias tramas y personajes pensados para alimentar meses de campaña. Si deseas que la compañía se mantenga en torno a una base de operaciones fija, deberás dotar la zona de suficientes esquinas oscuras y misteriosas como para mantener el interés del explorador.

Ya que su curiosidad es tu aliada, procura no coartarla. Deja que los exploradores se metan en problemas interesantes, pero nada tan letal que el grupo no pueda superarlo.

Los personajes exploradores pueden encontrarse con criaturas únicas como esta

Atrae a los jugadores exploradores con mapas atractivos de tu mundo de juego. Si no eres lo que se dice un buen cartógrafo, puedes acudir a mapas ya publicados o encontrar alguno que te vaya bien en internet. Investiga el mundo de la cartografía por ordenador; hay varios programas muy potentes que te permiten crear dungeons o mapas terrestres con resultados visualmente asombrosos.

Piensa en los jugadores exploradores como en turistas que disfrutan visitando con seguridad tierras inexistentes. Llena tu mundo con una atmósfera vibrante. Consulta libros de viaje sobre el mundo real de los mejores autores, como Jan Morris, Tim Cahill, o Redmond O'Hanlon y empléalos como inspiración para obtener descripciones arrebatadoras sobre lugares de tu mundo. Describirlo todo con el rico detalle de un escritor de viajes puede ser agotador, pero un puñado de descripciones clave por sesión serán suficientes para cautivar las imaginaciones de tus exploradores. Recuerda tocar todos los sentidos, hablando de sonidos, olores, sabores y clima, además de las maravillosas vistas de tu escenario.

El excéntrico

El juego de D&D da por sentado un alto grado de cohesión en el grupo, gracias al cual un equipo que dispone de talentos complementarios aúna sus fuerzas para eliminar monstruos, acumular tesoro y obtener PX. Tanto las reglas como las actividades típicas de una aventura refuerzan esta unidad del grupo. Algunos jugadores, no obstante, consiguen su *chute* emocional pervirtiendo esta dinámica. Estos jugadores tienen el rasgo excéntrico. Disfrutan siendo diferentes y jugando con sus propias reglas. En pocas palabras, les gusta ser bichos raros.

Los excéntricos son fáciles de detectar por sus hojas de personaje. Disfrutan probando extraños conceptos de personaje y extrañas mezclas de aptitudes. A diferencia de los acumuladores de poder, que tratan de encontrar las combinaciones de poderes más potentes, los excéntricos experimentan en dirección contraria, con la esperanza de encontrar personajes que sean el *súmmum* de la injugabilidad.

A los excéntricos les encanta jugar con bichos raros por la misma razón por la que la gente abraza conductas extravagantes en la vida real. Al rechazar las reglas que sigue la mayoría de personas, definen el éxito en sus propios términos; términos que pueden alcanzar con mayor facilidad. Disfrutan con la consternación y la confusión que siembran en los demás, empleándolas como reafirmación personal. Algunos jugadores que tienen este rasgo crean personajes mediocres o incompetentes para inmunizarse frente a las posibles consecuencias del fracaso. Al quedar predestinados al fracaso durante la creación misma del personaje, los contratiempos no les resultarán tan dolorosos. No es sólo que esperen el fracaso; es que éste se convierte en victoria, de acuerdo con los contradictorios criterios autodefinidos por los excéntricos.

Debido a que gran parte de la diversión de un excéntrico proviene de poner patas arriba la persecución común de las metas del grupo, sus actividades pueden plantar semillas de rencor entre el resto de jugadores. La mayoría de excéntricos te llevará un paso de ventaja, empleando un mecanismo de autodefensa que evita que los demás PJs empujen al personaje del excéntrico a la primera trampa de pozo que vean. Así, dirigirán lo peor de sus fracasos contra sí mismos, asegurándose de

Ilustración de R. Mimura

Ilustración de R. Spencer

Los personajes excéntricos son propensos a encontrarse solos en situaciones peligrosas

sufrir suficiente castigo autoinflingido como para que cualquier castigo posterior sea innecesario. Al convertir sus pifias en risas, los excéntricos posponen la inevitable confrontación acerca de sus bufonadas. La mayoría de la gente responde bien ante estas payasadas, ya que prefiere ser un simple espectador ante las desgracias ajenas. A casi todo el mundo le divierte ver a alguien en una situación más peliaguda que la suya, especialmente si la persona en apuros se lo estaba buscando, aunque el ambiente se enrarecerá si las chiquilladas del excéntrico llevan a un desenlace en el que toda la compañía sufra una pérdida significativa, como una derrota humillante en un final apoteósico o la muerte de otro personaje jugador. Los planificadores brillantes son los más propensos a perder su fachada de tranquilidad frente a un fracaso deliberado. A los amantes del drama les desagradan los excéntricos, ya que no pueden encontrar una buena razón para que sus personajes confíen en ellos.

Adelántate a las confrontaciones potenciales mediante encuentros, preferentemente al inicio de la sesión, en los que los excéntricos tengan la oportunidad de sabotear a su propio personaje de formas inverosímiles. Crea escenarios en los que el PJ pueda verse atrapado en alguna trampa, ser capturado, engañado por pueblerinos, arrojado al barro o sometido a algún otro tipo de humillación cómica. Diseña estos encuentros de forma que las bufonadas del excéntrico no puedan ser catastróficas para el resto de la compañía. Aún mejor, planea encuentros en los que el merecido castigo del payaso de la clase se convierta en beneficios para los otros PJs, especialmente aquellos a los que caiga peor.

El problema de ser un excéntrico es que hacerlo se convierte en algo tedioso cuando todos los demás actúan igual que tú. Si todo tu grupo está compuesto por bichos raros, puede que necesites dirigir una minicampaña totalmente absurda para quitarles la idea de la cabeza a tus jugadores. Sin embargo, una profusión de bichos raros en tus partidas puede ser el indicador de un desequilibrio en tu estilo de dirección. Si los jugadores creen que tener éxito en tus aventuras es algo virtualmente imposible, puede que recurran a la excentricidad como medio de supervivencia. Puede que necesites limar la dificultad de los encuentros o la dureza de tu escenario de campaña, para que vuelvan a adoptar actitudes más cabales.

Las chiquilladas pueden irse de las manos cuando los jugadores empiezan a aburrirse.

Cuando se conviertan en una epidemia, especialmente entre los jugadores que suelen mostrarse más centrados, quizá estés pasando por alto las necesidades de tu grupo. Lleva a cabo una nueva revisión de sus gustos y ajusta tu campaña de forma acorde.

No todos los PJs excéntricos son bufones chiflados. Un jugador que crea un erudito no combatiente en una campaña con una gran carga militar también está tratando de decirte algo, al apartarse voluntariamente de las actividades normales de tus partidas. Otros pueden ser jugadores amantes de la narrativa o el drama, que desean experimentar por su cuenta con PJs difíciles de jugar.

Acechador

Cuando observes los gustos de tus jugadores, no te sorprendas si no puedes determinar el rasgo concreto de un jugador. Repasas toda la tarde de juego y no puedes recordar un solo momento del juego en que haya participado activamente o haya dado muestras de estar pasándoselo bien. Aún así, sigue yendo a jugar semana tras semana, tirando los dados cuando se le pide, sin atraer mucho la atención ni adoptar nunca un papel central.

Aunque es posible que este jugador posea un raro incentivo que aún no hayas descubierto, lo más probable es que sea un acechador. El término se ha originado en la cultura de internet (*NdT: lurker*), donde se refiere a alguien que lee un foro o lista de correo pero sin contribuir a ellos.

Los jugadores no solo se diferencian por sus gustos, sino también por su grado de implicación. Los acechadores aparecen y participan hasta cierto punto, pero puede que no se aprendan muchas de las reglas, ni tomen parte en los debates, ni hablen por su personaje, ni recuerden los detalles de la campaña de una sesión a otra, o no se distingan de alguna otra forma como jugadores activos. A veces incluso te llegas a olvidar de que los acechadores están ahí, lo cual no les supone ningún problema. Puede que vayan a tus partidas únicamente porque el resto de sus amigos está allí. Si es así, pueden prestar una atención parcial a los acontecimientos de la partida, mientras se dedican a leer, jugar con el portátil o dibujar en el bloc de notas. Los acechadores también pueden ser personas extremadamente tímidas que se lo pasan perfectamente bien, siempre que no les hagas adoptar un papel más activo o trabajarse una interpretación más concreta.

Incluso los acechadores distraídos pueden ser un valor positivo para el grupo. Pueden completar la compañía jugando con una clase de personaje necesaria, pero que nadie más quiera llevar. Los acechadores suelen adoptar el papel de "reserva", eligiendo una clase de la cual sea útil tener un repuesto. Pueden añadir más fuerza bruta, curación adicional o conjuros suplementarios sin robar el protagonismo a los jugadores interesados en interpretar a sus personajes correctamente.

No subestimes el papel social del acechador. Puede ser la persona que haga que otro de tus jugadores acuda también a la partida, o que lleve en coche a algún otro integrante del grupo. Si se genera alguna disputa, es reconfortante tener a alguien en la sala que no contribuya activamente a generar una situación más tensa.

Si tienes uno o dos jugadores así, haz lo que puedas porque se sientan cómodos y bienvenidos. A veces los acechadores llegan a salir de sus caparazones y se convierten en jugadores muy activos, por lo que deberías prestarles atención para guiarlos cuando ocurra eso. En su mayor parte, los acechadores buscarán tu aceptación. Acepta que no hay nada malo en que sean tímidos o retraídos, y que no es fallo tuyo como DM si no inflamas sus imaginaciones.

TU ESTILO COMO DM

Dirigir una partida requiere gran cantidad de tiempo y energía. Los jugadores pasan bastante tiempo con sus hojas de personaje cuando suben de nivel entre dos sesiones de juego, pero casi toda la carga del tiempo de preparación cae sobre ti. Durante la partida, debes mantener la concentración durante toda la tarde y descansar sólo durante alguna pausa; e incluso entonces, es probable que tengas que responder a preguntas o solucionar algún otro tema del juego, cuando lo que necesitas es reposar la mente.

EJEMPLO: EL FRACASO INOCUO

Irene es una jugadora excéntrica que prefiere ver como Grund, su inquieto bardo semiorco, falla de forma divertida, que contribuir activamente al éxito del grupo. Hasta ahora ha hecho un buen trabajo a la hora de representar al payaso de la clase y salirse con la suya, pero en las últimas sesiones de juego algunos de los jugadores han empezado a hartarse un poco de las desventuras de Grund. Los jugadores que muestran su descontento de forma más visible son Ramón, el planificador brillante del grupo, y Ángela, a quien le gustaría disfrutar de una atmósfera más seria en la que desplegar la oscura y tormentosa personalidad de su personaje.

En esta sesión pretendes dirigir el esperado asalto a una fortaleza llena de muertos vivientes. Ramón ha estado trabajando toda la semana para poder presentar al grupo un plan táctico infalible. Ángela está impaciente porque se produzca la confrontación final entre su personaje y el villano principal, una vampiresa que resulta ser su hermana. Temes que, si no se la controla, Irene tratará de añadir algún alivio cómico no deseado a la escena, probablemente dejándose llevar por su malsana curiosidad en el momento crucial.

Primero, escuchas los detallados planes de Ramón. Inteligentemente, ha dado a Grund una tarea a prueba de tontos que encaja con los gustos de Irene como jugadora. Cuando comience el asalto, Grund debe distraer a los guardias humanos de las puertas exteriores. Ramón cree que incluso aunque meta la pata, los guardias centrarán su atención en el bardo.

Ramón lo ha hecho bien, pero aún así quieres asegurarte de que Irene descargue sus ganas de hacer el indio antes de que comience la gran escena. Al hacerlo, podrás centrar toda tu atención en el plan de Ramón y la tragedia de Ángela durante el clímax.

La noche anterior al asalto, mientras los demás personajes se preparan, ofreces a Grund una distracción asombrosa; un extraño lagarto luminoso se escurre junto a él mientras está de guardia a la puerta de la posada de los PJs. Irene decide que la curiosidad de Grund le puede, lo cual es típico del personaje. Mientras Grund sigue al lagarto, se enfrenta a una serie de cómicos obstáculos. Queda encerrado en un sótano, hace que le caiga un bote de pintura en la cabeza y completa su periplo atravesando una claraboya para caer en el refectorio de un convento de monjas.

Si fueses un DM de la vieja escuela, podrías castigar a Grund por actuar atolondradamente. Sin embargo, Irene disfruta cuando su personaje actúa de forma errática, por lo que no haces más que proteger al resto del grupo de las distracciones y sus consecuencias negativas. Como resultado, lo peor que puede sufrir es un gran bochorno.

Ilustración de V. Rams

La adaptabilidad permite a estos personajes mantener el control frente a un ataque flamígero

Dado el trabajo extra que debes desarrollar, puede que te preguntes por qué tienes que preocuparte encima de los gustos de tus jugadores. ¿No tendrías que dirigir las partidas como a ti te gustase, y que los dados queden donde caigan? ¿Acaso tú no tienes también tus propias preferencias en cuanto al estilo del juego? ¿No tienes derecho a exteriorizarlas?

Por supuesto, tú también tienes tus particularidades y manías, igual que los jugadores. Esas preferencias serán lo bastante fuertes como para que se manifiesten tanto si lo deseas como si no. Incluso aunque tomes al pie de la letra todos los consejos de este capítulo, nunca llegarás a anular por completo tu estilo personal. Al ampliar tu repertorio de trucos y aprender a hacer el juego ameno para los jugadores de todo tipo, aumentas enormemente la diversión de tus partidas.

Los estilos del DM suelen corresponderse en gran medida con los gustos de los jugadores. Te irá mejor empleando ciertos ganchos en lugar de otros. Puede que te guste dirigir escenas de lucha sencillas, en cuyo caso te será más fácil contentar a los pateadores de culos de tu grupo. Si eres un entusiasta táctico con una enciclopedia de batallas históricas en tu cerebro, hacer felices a los planificadores brillantes de tu grupo será pan comido. Los novelistas aficionados sobresalen a la hora de desarrollar buena narrativa o dramas. Si prefieres pasar la mayor parte de tu tiempo de preparación en la creación del mundo y el trazado de mapas detallados, tendrás a los exploradores de tu grupo pidiendo más.

Inversamente, siempre habrá algún elemento popular del D&D cuya inclusión requiera un gran esfuerzo por tu parte. Tus ojos pueden nublarse ante la mera mención de las tácticas avanzadas de escaramuzas. Quizá no tengas buena cabeza para los números y te sea difícil llevar la cuenta de las iniciativas o las CA durante un encuentro de combate prolongado. Puede que te sea difícil meterte en la piel de algún personaje, o que no seas capaz de recrear una descripción sensorial lo bastante vívida como para satisfacer a los exploradores de tu grupo.

No dejes que tu descontento o el descubrimiento de alguna carencia en algún campo te desanime. Todo DM tiene sus puntos fuertes y débiles. No serás capaz de agradar a todos los jugadores por igual. Nadie te pide que lo hagas.

Sin importar cuáles sean sus estilos predilectos o sus mejores habilidades, los DMs realmente amenos tienen algunos rasgos en común. Estos se explican a continuación.

Adaptabilidad

Tu partida no existiría sin jugadores que jueguen en ella. Deja cierto margen para que sus decisiones den forma al juego. Estate siempre preparado para cambiar tus planes de forma que se ajusten a los acontecimientos a medida que se desarrollen y sean más atractivos para los gustos de tus jugadores.

Algunas personas lo hacen de forma soberbia sobre la marcha. Parecen adaptables, pero en realidad no tienen que cambiar en absoluto sus ideas, ya que se les ocurren en el mismo instante en que las necesitan. Confían en los datos proporcionados por sus jugadores para estimular su creatividad. En el peor de los casos,

pueden llegar a depender demasiado de su habilidad para la improvisación y fallar en la preparación previa cuando sea necesaria.

Otros DMs se desenvuelven mejor con una preparación exhaustiva. Las ideas preconcebidas pueden ser tan adaptables como las decisiones tomadas sobre el terreno. Cuando prepares tus escenarios, entornos y encuentros, busca la forma de supeditarlos a las diversas preferencias de tus jugadores. Anticípate a sus posibles elecciones y tus respuestas ante ellas. Cuanto mejor conozcas a tus jugadores, más fácil será preparar una aventura.

Estate preparado para alterar cualquier material o aventura publicados, igual que harías con tus propias creaciones. Para hacerlo debes conocer bien todo el material, como si fuese de tu propia cosecha. Entonces podrás cambiar algunos elementos para hacerla tuya. Cambia a un tendero para que se ajuste a alguna de tus voces favoritas, añade algunas salas más a un dungeon o altera la descripción de la entrada de una cueva para que se ajuste al terreno de tu zona de juego. Después repasa todo el material, destacando las partes con las que es más probable que los jugadores interactúen en un futuro próximo, y busca la forma de hacerlas casar con los ganchos de aventura predilectos de tus jugadores. Puedes leer más sobre este tema en el Capítulo 2.

Moderador, no dictador

A poca gente le gusta que la controlen todo el tiempo o que se la ponga en una posición de inferioridad. Para la mayoría de nosotros, un día normal en el trabajo o en clase ya ofrece suficientes oportunidades de cerrar la boca y seguir las instrucciones dadas. En nuestros ratos de ocio buscamos fantasías de libertad y autorrealización. Nadie iría a ver una película en la que el héroe sufriera abusos constantes sin tener la más mínima oportunidad de superar a sus mortificadores.

Aún así, algunos DMs, incluso aquellos con cierta experiencia, ven sus partidas como una oportunidad de ejercer un agradable poder sobre un grupo de infelices jugadores. La mayoría de estos individuos es consciente de que un estilo de dirección implacable y punitivo no resulta muy divertido para los jugadores, pero aún así disfrutan (quizá de forma subconsciente) del subidón ocasional de poder. Muchos buenos DMs pueden contar, con un esfuerzo mínimo, varias anécdotas sobre los insidiosos trucos que han empleado para obligar a sus jugadores a adoptar un estilo de juego concreto.

Ser DM no va de sentirse poderoso. Sólo un puñado de jugadores disfrutará de veras con una dinámica de enfrentamientos en la cual castigues de forma implacable a sus personajes por cada pequeño error de cálculo, mal juicio o desliz. Los miembros de este grupo suelen ser planificadores brillantes o amantes de los acertijos, que desean que los ofrezcas un entorno despiadado al que poder derrotar. Pero incluso esta gente desea alzarse con la victoria final. Quieren un desafío, no una humillación.

Para la mayoría de jugadores, un DM de éxito es más un mediador independiente que un sargento de instrucción maniático. Necesitas ejercer cierta autoridad para mantener la atención centrada en el juego, pero esta autoridad es una herramienta, no un fin en sí misma. Recuerda: la meta de todos es divertirse tanto como sea posible.

Un personaje ninja necesita desafíos inusuales para poner a prueba sus habilidades especiales

CÓMO EQUILIBRAR GUSTOS DIFERENTES

La dificultad a la hora de equilibrar los diversos gustos de los jugadores depende de dos factores: el extremismo de sus preferencias y la voluntad colectiva del grupo al compromiso.

Grupos homogéneos

Algunos DMs no necesitan hacer ningún esfuerzo consciente para equilibrar los deseos enfrentados de sus jugadores, ya estos carecen de ellos. Estos grupos están compuestos por alegres cazadores de monstruos, amantes de la narrativa o alguna combinación de gustos complementarios. Si eres uno de estos DMs, da gracias al cielo. Por una feliz coincidencia demográfica, estás cinco o seis pasos por delante de la mayoría de grupos de roleros. Puedes centrarte por completo en los elementos con los que más disfrute tu grupo, y nunca tendrás que preocuparte porque alguno de tus jugadores se aburra mientras satisfaces los gustos de los demás.

Los grupos de jugadores nuevos de D&D pueden tener mayor armonía de gustos que los más experimentados. Cuando están empezando, los jugadores no buscan más que una dieta constante de pateo de culos y acumulación de poder. Tradicionalmente, el gusto por ganchos menos

Ilustración de W. O'Connor

viscerales, como una buena historia o la simple curiosidad, no se desarrolla hasta más adelante.

Para aquellos a quienes les gusten estos elementos, es tentador llegar a la conclusión de que son en cierto modo más válidos o sofisticados, ya que "evolucionan" a partir de otro estilo de juego. Otros argumentan que el combate y la resolución de acertijos son la forma pura del juego, de la cual se han alejado los tipos de jugador más "artísticos". Ambos argumentos no son más que la forma que tienen algunos jugadores de proclamar la superioridad subjetiva de sus preferencias personales.

Cuando juegas con el mismo grupo homogéneo durante mucho tiempo, las manías de su estilo pueden llegar a parecerte la única forma válida para jugar.

Puedes sufrir un proceso de aculturación si se une algún jugador nuevo, o si por algún motivo tienes que buscar una nueva hornada de jugadores.

Si ocurriese eso, puedes acudir a este libro para obtener ideas sobre cómo encarar las nuevas expectativas que los recién llegados traigan consigo. Hasta entonces, disfruta del lujo de tener un grupo con motivaciones comunes.

Grupos mixtos

Después de un grupo con gustos muy similares, un grupo con gustos variados puede ser el más fácil de complacer. O bien todos los jugadores disfrutan variando su juego, o hay un representante acérrimo de cada estilo sentado a la mesa. Asegúrate de que pasas una buena porción de tiempo atendiendo las necesidades principales de cada jugador, y no tendrás problemas.

Durante el tiempo de preparación de la partida, revisa cada aventura y asegúrate de que incluya algo para cada uno de tus jugadores. Estima por alto cuánto tiempo llevará cada encuentro, tanto si es una habitación en un dungeon como un encuentro en un escenario más argumental. Busca los puntos peligrosos: largos periodos de juego en los que uno o más jugadores no tengan oportunidad de desarrollar sus estilos característicos. Crea nuevas secuencias o encuentros en los que entren en juego esos elementos.

Aparte, prepara una secuencia independiente para cada uno de los ganchos de aventura predilectos de tu grupo, lista para poder incorporarla en casi cualquier momento. Cuando veas que tus jugadores llevan tiempo sin disfrutar de un momento gratificante, acude a esta escena pregenerada y haz que el grupo se ponga en marcha de nuevo tan rápido como sea posible, sin que se dé cuenta del giro en los acontecimientos.

Aquí tienes algunos ejemplos de ganchos prefabricados para tu público, ordenados por incentivo:

Acumular poderes *guays*: ofrece la oportunidad de obtener un objeto mágico. Anuncia una recompensa especial en PX (igual a un encuentro estándar del nivel actual de los personajes) por completar con éxito la tarea.

Patear culos: inserta una intensa batalla de forma gratuita, contra rivales ligeramente inferiores.

Planificación brillante: crea una situación peligrosa que pueda ser evitada mediante el uso de una treta inteligente.

Resolución de acertijos: añade un acertijo.

Papel favorito: crea una situación que requiera el uso de algún ardid característico del PJ especialista; un lugar en el que se infiltre el ninja, un estrecho precipicio por el que deba moverse el aventurero acrobático, etc.

Frialdad máxima: genera una oportunidad para que los PNJs adecuados reconozcan la pericia del personaje.

Narrativa: inserta una escena que haga avanzar sustancialmente la trama.

Psicodrama: introduce un personaje para que interactúe con el PJ, uno que refleje la propia lucha interna del personaje.

Irresponsabilidad: ofrece una figura autoritaria caricaturesca que pueda ser ridiculizada sin consecuencias, o una estructura impresionante que se pueda demoler de forma espectacular.

Exploración: inserta un momento pintoresco.

Excéntrico: este tipo suele encontrar formas de mostrarse inconformista sin necesidad de tu ayuda.

Acechador: deja que el acechador siga distraído y disfrute contribuyendo desde las sombras.

REGLAS DE CAMPO

Cuando reúnas por primera vez a un nuevo grupo de jugadores, menciona explícitamente las reglas de campo que regirán tus partidas. A menudo estas reglas no son más que elecciones personales que haces como DM. A veces puede que quieras cambiar cierta técnica, para acomodarla al ambiente o entorno de una campaña concreta.

Reglas de la casa

Informa a tus jugadores de antemano de cualquier modificación que pretendas hacer a las reglas publicadas. Tus reglas de la casa seguramente afecten, de forma directa o indirecta, a la utilidad relativa o efectividad de diversas aptitudes de los PJs. Los jugadores deberían conocerlas antes de crear sus personajes. Si no puedes predecir el efecto que puedan tener tus reglas sobre las aptitudes de los PJs, quizá deberías pensar en ellas un poco más antes de incluirlas en tus partidas.

A pesar de que a muchos DMs les encanta juguetear con las reglas, recuerda que debes equilibrar los posibles beneficios de cualquier alteración con el tiempo que les lleve a tus jugadores adaptarse a ella. Cuanto más larga sea tu lista de reglas de la casa, más intimidantes parecerán tus partidas, especialmente para los jugadores a los que ya no les gustan demasiado las reglas.

Se habla con mayor detalle sobre las reglas de la casa en la página 80.

Flujo de información

En una aventura directa en un dungeon, el grupo permanece unido la mayor parte del tiempo. En una investigación o intriga urbana, puede que se divida con frecuencia en grupos más pequeños de acuerdo con sus especialidades. De algún modo u otro, ciertos PJs obtendrán pistas o vivirán experiencias sin la presencia de sus camaradas.

Puedes tratar esta información no compartida de diversas formas, todas las cuales requieren la cooperación del jugador. Avisa a tus jugadores con antelación del método que pretendes usar.

Modo de alto secreto: los jugadores no saben más que sus personajes. Cuando un PJ participa en una escena o encuentro sin la presencia de los demás, lo llevas a un lado (quizá a otra habitación) y juegas el encuentro allí. Si sólo se excluye a uno o dos jugadores de la escena, serán ellos quienes deban abandonar la habitación mientras el resto continúa la partida.

Incluso en presencia de otros PJs, un personaje puede obtener algún retazo de información desconocido por los demás. Por ejemplo, puede ver una pista gracias a una prueba de Avistar especialmente alta, o quizá posea la aptitud de olfato. En algunos grupos, es la norma que estos datos se revelen en el acto a todo el grupo; en otros, los personajes pueden guardar sus secretos; el jugador decide qué revelar y cuando. En estos casos, comunicarás cualquier descubrimiento personal a cada jugador mediante notas privadas. Un grupo especialmente sigiloso podría desarrollar un juego absolutamente maquiavélico, en el que cada jugador haga uso de un ordenador portátil con un módem inalámbrico, empleando programas de mensajería instantánea para intercambiar información e instrucciones secretas.

Ejemplo: mientras explora un complejo de cuevas, la compañía descubre la entrada a un estrecho conducto por el que sólo Fleance, el personaje de Miguel, es lo bastante pequeño para escurrirse. Mientras Fleance se abre paso por el conducto, describes la escena de forma normal, frente a todos los jugadores. En cuanto queda fuera de su alcance auditivo, recoges tus dados, acompañas a Miguel al cuarto contiguo y continúas el resto del encuentro allí. Fleance se arrastra por la galería y aparece en una abarrotada cámara en la que está atrapado un hechicero drow llamado Zz'urzab. El drow lanza un conjuro de *hechizar persona* sobre Fleance. Zz'urzab extiende un mapa del complejo y muestra a Fleance una sala con una palanca en la pared. Si se tira de ella, se abrirá una trampilla en el suelo de la celda del drow que de otra forma sería inexpugnable, lo que le permitirá escapar. El *hechizado* Fleance accede a dirigir a sus compañeros hasta esa sala, incluso a pesar de que está llena de criaturas peligrosas y carece de tesoro. Entonces tirará de la palanca, liberando a su nuevo aliado. Tras convenir que no dirá nada a sus camaradas sobre Zz'urzab, Fleance regresa de nuevo reptando por el conducto.

En ese momento, regresas a la habitación de juego con Miguel. "No hay nada ahí, excepto rocas y guano de murciélago", dice Miguel a los demás jugadores. Después tratará de seguir las instrucciones de Zz'urzab, conduciendo al grupo a un encuentro de gran peligro y pocos beneficios.

Lo que no sabe Miguel es que, en una escena secreta similar jugada la semana anterior, uno de los otros PJs, el mago Remoor, se enteró de que el hechicero drow que mató a su familia fue visto hace poco por la zona y probablemente planea un ataque contra el reino. El nombre de ese hechicero es Zz'urzab.

El modo de alto secreto emplea el principio de la sorpresa, con el cual los jugadores tienen la sensación de que hay algo en juego y desean descubrir qué. Para hacer que funcione de forma adecuada, deberías hablar en privado con los miembros del

Ilustración de F. Vohwinkel

Fleance descubre a un hechicero drow y cae ante su conjuro

grupo con cierta frecuencia, para compartir con ellos secretos mundanos e irrelevantes. Si no, todos sabrán que ocurre algo importante cada vez que salgas con un jugador para una charla privada, y cuando regresase a la mesa de juego los demás lo acribillarán a preguntas hasta que revele el secreto.

El modo de alto secreto ayuda a que los jugadores crean en el realismo del mundo; no tienen que hacer un esfuerzo por separar lo que saben ellos de lo que saben sus personajes. Los jugadores que valoran la credibilidad del mundo ficticio en el que juegan prefieren este modo de actuar. Entre ellos están los jugadores que disfrutan del drama, las tácticas y la resolución de acertijos.

La desventaja de este modo es que te obliga a dejar inactivos a algunos miembros del grupo mientras juegas los encuentros con los personajes que no están presentes. Este tiempo muerto rompe la dinámica y concentración del grupo, lo que dificultará que los jugadores no involucrados vuelvan a meterse en la partida cuando les toque volver a actuar. Este precio a pagar por emplear el modo de alto secreto puede parecer especialmente alto cuando lo usas para impartir información irrelevante e insulsa, como cortina de humo para revelaciones futuras de mayor importancia.

Modo espectador: en esta situación, los jugadores pueden ser testigos de las escenas en las que no participen, incluso aunque descubran secretos que el PJ involucrado preferiría que no supiesen. Se espera que los jugadores sepan mantener la distancia entre lo que saben ellos como espectadores, y lo que saben realmente sus PJs. Cuando parezca que un personaje actúa basándose en información obtenida en un encuentro en el que no participó su personaje, el DM debe intervenir para recordarle la diferencia entre lo que sabe él y lo que sabe su PJ. Si es necesario, puedes decidir que el personaje no puede llevar a cabo cierta acción, ya que está motivada por un conocimiento que realmente no posee.

Ejemplo: el ejemplo anterior con Fleance y el drow, jugado en modo espectador, sería de esta forma.

Todo el grupo está presente cuando Miguel realiza las tiradas para avanzar por el conducto, se encuentra con Zz'urzab y queda *hechizado*. Miguel reconoce el nombre del drow en cuanto lo escucha, ya que también estuvo presente como espectador en la escena de la semana anterior cuando se reveló la identidad del archienemigo del mago Remoor. Remoor no ha compartido esa información con Fleance, por lo que Miguel juega correctamente la ignorancia de su PJ: sigue adelante como si el nombre no significase nada para él. La jugadora de Remoor, Sandra, se palmea la frente con rabia cuado Zz'urzab *hechiza* a Fleance y lo convence de que lo ayude a escapar.

Cuando Fleance se reúne otra vez con el resto de personajes, los demás jugadores están obligados a interpretarlos como si no supiesen lo que acaba de ocurrir en la celda del drow. Cuando Miguel dice "No hay nada ahí, excepto rocas y guano de murciélago", Sandra pregunta si puede realizar una prueba de Averiguar intenciones. Le pides que justifique por qué Remoor haría tal cosa, cuando normalmente confía en Fleance. Incapaz de encontrar una explicación que no dependa de la información que su personaje no debería poseer, Sandra gruñe y se prepara para los problemas que va a causar su archienemigo.

El modo espectador se basa en el principio del *suspense*, igual que en una película el público sabe cosas que el protagonista desconoce, como que hay un asesino escondido al acecho. El director Alfred Hitchcock argumentaba que el *suspense* es más poderoso que la mera sorpresa, ya que genera una tensión continuada. Un instante de sorpresa aparece de golpe y desaparece con la misma rapidez. En el ejemplo anterior, los jugadores pasarán buena parte de la sesión de juego esperando a ver qué ocurre cuando den el siguiente paso.

La ventaja principal de este modo de juego es que mantiene a todos los jugadores en la misma habitación, involucrados en la partida incluso aunque no estén participando de forma directa en la acción. En una partida tensa los jugadores agradecen algún momento de respiro, en el que no tengan que tomar ninguna decisión y sea otro el que está metido en algún aprieto.

Los jugadores más inclinados hacia la narrativa suelen disfrutar especialmente. El modo espectador reduce la presión que puedas tener para mantener unido al grupo, concediendo a los jugadores que desean perseguir sus propios fines la libertad necesaria para hacerlo. A los exploradores también les gusta el modo espectador, ya que permite a sus personajes examinar un lugar concreto sin tener que convencer a los demás de que vayan con él. Los especialistas pueden tener su instante de gloria con mayor facilidad; es difícil ser un ninja sigiloso cuando te acompaña una recua de caballeros enfundados en ruidosas armaduras y medianos charlatanes. El modo espectador te permite tratar con mayor seguridad con los bichos raros y buscabroncas de tu grupo, ya que pueden meterse en problemas sin que las consecuencias de sus actos recaigan sobre otros jugadores involuntarios.

Un inconveniente serio de este modo de juego es que tienes que acordarte de qué sabe cada uno, ya que los jugadores pueden confundirse fácilmente. El *suspense* de saber que se está cociendo algo malo puede ser demasiado frustrante para algunos jugadores. Los jugadores más orientados al drama pueden opinar que rompe la ilusión de credibilidad, que resulta más creíble para ellos si pueden meterse completamente en la mente de sus personajes. Debido a que reduce la presión social para evitar misiones secundarias, los jugadores más interesados en los escenarios de combate y saqueo también pueden llegar a sentir aversión por este modo. Quieren que sus especialistas, exploradores o bravucones permanezcan con el grupo, para que la tarde de juego se pueda emplear en su totalidad a la acumulación eficiente de puntos de experiencia.

Si eligen jugar con el modo espectador, también tendrás que decidir el grado de intromisión que vas a permitir a los jugadores cuyos personajes no estén participando en la escena. Puedes fijar una política de antemano o juzgar cada caso según se vaya presentando. Tu elección puede incluir alguna de estas opciones:

Sólo oyentes: los jugadores espectadores deben seguir en silencio las andanzas de los personajes activos. Al mantener la

concentración en la escena en curso, ayudan a que esta se resuelva con rapidez y podrán volver antes a la acción.

Sólo comentarios: los jugadores que no participen pueden hacer comentarios sobre lo que ocurre, pero no pueden dar consejos o información útil al jugador involucrado. Igual que en cualquier otro juego, el nivel de comentarios debe mantenerse dentro de lo razonable; cierta cantidad puede mejorar el sentimiento de diversión de la partida, pero si son demasiados pueden sacar a los jugadores de ambiente.

Comentarios y consejo: las sesiones de juego suelen ser más activas y divertidas cuando los jugadores toman buenas decisiones. Cuando el grupo está unido, los jugadores pueden charlar para obtener las mejores ideas. Si deseas que tu grupo de PJs actúe como héroes de ficción, que sólo toman malas decisiones en momentos convenientemente dramáticos, permíteles pedir consejo en cualquier momento al resto del grupo. Cuando aconsejen al personaje involucrado en la acción, los jugadores espectadores no deberían pensar en sus propios PJs, sino tratar de ofrecer las mejores soluciones en interés del personaje activo. No deberían actuar en la piel de sus personajes, como si estuviesen en contacto con el PJ activo por medio de sus teléfonos móviles; esta comunicación se establece únicamente entre los jugadores en el mundo real.

Sea cual sea la elección que hagas, quizá deberías permitir también escenas secundarias en las que los jugadores espectadores puedan jugar encuentros con sus personajes sin tu intervención, para planear futuras actividades, intercambiar información o tomar alguna decisión que te contarán cuando el grupo vuelva a estar unido. Pídeles que se retiren de la mesa si su representación al margen distrae al jugador activo.

Marcha atrás

Puede ser difícil distinguir si un personaje está anunciando una decisión en firme de su personaje o simplemente piensa en voz alta. Al veces un jugador puede tomar una decisión en broma, o sin pensarla detenidamente, para después reaccionar con sorpresa cuando empiezas a tirar dados y a narrar las lóbregas consecuencias de su precipitada acción. Para evitar esta situación, deja clara tu política sobre las acciones declaradas.

No hay marcha atrás: cuando los jugadores te dicen que sus personajes realizan una acción, esa acción se lleva a cabo. Tiras los dados según sea apropiado y adjudicas el resultado, sin importar las consecuencias. Si los jugadores desean pensar en voz alta, deberían construir con cuidado sus frases. Incluso aunque un jugador sólo esté bromeando, sus acciones tendrán lugar igualmente. Si el jugador actúa sin pedirte confirmación acerca de los hechos concretos de una situación, mala suerte: ser consciente de los peligros potenciales antes de hacer algo es una parte esencial del juego.

La mayoría de grupos de juego encuentra esta regla excesivamente mortificante, pero quienes se inclinan más por el combate, las tácticas y la recolección de PX pueden llegar a apreciar el rigor espartano.

Las bromas valen: no te muestras tan beligerante como para machacar a un jugador por alguna acción sugerida a todas luces como broma, pero todas las instrucciones dirigidas al DM con apariencia de seriedad se llevarán a cabo al pie de la letra.

Hay marcha atrás en acciones claramente absurdas o producto de la ignorancia: a veces los jugadores deciden actuar sin tener en consideración datos que serían obvios para sus personajes. Digamos que hay un enorme abismo justo al otro lado de una puerta de un dungeon. Quieres que ese abismo sea un impedimento al avance del grupo, no una trampa. Después de que los PJs abran la puerta, pero antes de que puedas describir el vacío que se abre ante ellos, un jugador te dice que su personaje atraviesa cuidadosamente el umbral. Si se toma al pie de la letra, tal afirmación haría que el PJ se lanzase de cabeza al profundo abismo. Ningún aventurero digno de serlo habría pasado por alto semejante sima, por lo que tal acción desafía el sentido común. En lugar de tirar los dados para ver cuánto daño se come el PJ, puedes interrumpir al jugador, explicar la situación y aconsejarle que no declare ninguna acción hasta que su personaje haya examinado las características básicas del terreno.

LAS 10 MEJORES FORMAS DE ARRUINAR TU PARTIDA

10. Confunde a tus jugadores con añadidos constantes a tus reglas de la casa. Siempre que sea posible, cambia las reglas en medio de un encuentro.
9. Emplea tus partidas para lograr el poder sobre otros que no ostentas en la vida real. Haz que cada sesión sea una prueba de las ganas de sufrir de tus jugadores.
8. Dirige partidas mientras sufres los efectos de una privación del sueño prolongada. Compénsalo con una sobredosis de cafeína. Para aumentar las posibilidades de un colapso cerebral en medio de la partida, comienza a jugar sin haber comido.
7. Anima a los jugadores con personalidad dominante a que sean siempre el centro de atención. Los jugadores florero merecen ser despreciados.
6. Cuando tus jugadores se sientan frustrados, permite que su frustración alimente la tuya. Muestra abiertamente tu irritación con ellos.
5. Si tus jugadores reúnen el valor suficiente para hacer sugerencias directas sobre cómo hacer el juego más ameno para ellos, recházalas de plano. ¿Cómo osan cuestionar tu magnificencia?
4. Intimida a los jugadores más tímidos para que participen de forma más activa.
3. Exige que los jugadores participen en detalladas disecciones de tu estilo de juego tras cada sesión, incluso aunque parezcan relativamente contentos con él.
2. Discurre formas de que tus disputas con tus amigos en el mundo real se manifiesten en el entorno de juego. Crea escenas y encuentros que sean recreaciones ligeramente enmascaradas de las experiencias personales más ingratas de tus jugadores.
1. Dirige las partidas con un estilo creado en exclusiva para tus gustos personales, como si jugases una partida "uno contra uno" contigo mismo. Crea una ideología intelectual que explique por qué tu estilo es el único aceptable para jugar. Y grita sus puntos clave a tus jugadores, mientras salen por la puerta en busca de un nuevo DM.

Desde la silla del DM no siempre es fácil saber el grado de comprensión de una escena que tienen los PJs, incluso aunque la hayas descrito en detalle. Tú puedes tener todos los datos claros en tu mente, pero es fácil que los jugadores pasen por alto una frase clave o imaginen una disposición de la habitación diferente a la que tienes en tu mapa.

Incluso en una partida orientada a la narrativa, los jugadores pueden tomar fácilmente malas decisiones que sus personajes no tomarían. Los personajes conocen el mundo mejor que los jugadores, y siempre deberías perdonar a los jugadores cualquier proposición que no tenga sentido en el mundo ficticio. Por ejemplo, puedes haber establecido que en tu campaña los elfos observan cierta etiqueta cuando saludan a los extraños. Un personaje explorador que haya crecido entre elfos se sabría ese protocolo al dedillo, al haberlo usado cientos de veces. El jugador sólo ha oído hablar de ellos una vez, en una detallada explicación que ofreciste al grupo hace seis semanas. Si te dice que su personaje se acerca a la reina elfa y comienza a recitar una lista de exigencias comerciales, la mayoría de grupos consideraría injusto que los guardias de la reina escoltasen al PJ hasta la puerta. En lugar de ello, interrumpe al jugador para recordarle los hechos que son obvios para su personaje y después deja que actúe.

SENTADOS A LA MESA

Ya has adivinado lo que les gusta a tus jugadores y has preparado una aventura que contiene sus ganchos preferidos. El ingrediente final para entusiasmarlos definitivamente es un estilo de presentación atrayente en la mesa de juego.

Los buenos comunicadores saben cómo atraer y conservar la atención de los demás. Los grandes comunicadores también lo hacen, pero más importante aún, aprenden a prestar atención. Este principio puede sonar simple, pero es increíble la cantidad de DMs que ignoran este consejo.

LA COMUNICACIÓN ES LA CLAVE

Mucha gente imaginativa se muestra tímida y retraída porque está acostumbrada a vivir con sus propios pensamientos. El D&D, que es una combinación de cálculos numéricos e imágenes fantásticas, atrae a una buena parte de estos brillantes introvertidos. Algunos DMs en potencia que entran en esta categoría se han convencido ya de que una comunicación fluida está más allá de su alcance. Pero deberían volver a la tierra: la comunicación fluida es una habilidad mecánica que puede ser aprendida mediante un esfuerzo continuado, similar a aprender un lenguaje de programación o convertirse en un experto del Trivial.

Enfoque mental

Para conservar la atención de los demás, primero debes mantener tu propio enfoque mental. Tu cerebro actúa como un músculo; no funcionará bien si está cansado. Antes de que empiece la sesión de juego, asegúrate de que tu mente está fresca y lista. Si es posible, echa una siesta antes de la partida. Si no tienes tiempo o medios, al menos descansa de cualquier esfuerzo mental.

Come bien antes de la partida. Aunque tampoco es bueno que entres en un estado de sopor similar al de las pitones tras haber engullido en demasía, tu cerebro no funcionará bien si te quedas sin calorías. Las comidas llenas de azúcar o grasa te proporcionan una breve energía mental, pero sufrirás un bajón a las pocas horas. Evita tomar demasiada cafeína. Ten fruta fresca a mano para obtener energía nutricional rápida, cuando tu cerebro empiece a encasquillarse.

Realiza un ritual de preparación mientras esperas que lleguen los demás jugadores: mientras colocas el mobiliario y reúnes tus notas, dados y miniaturas, haz que tu mente se olvide de las preocupaciones diarias y entre en la dinámica del juego. Imagina algún acontecimiento que probablemente vaya a ocurrir durante la partida. Revisa los ataques especiales de los monstruos con los que se vaya a encontrar la compañía.

Puede que juegues en un club o en casa de alguien, en cuyo caso tendrás que desplazarte hasta allí igual que los demás. Si es así, tómate un tiempo a solas cuando hayas llegado para centrarte en el juego. Luego, reúnete con los demás.

Liberar la energía social

Ahora que ya has centrado tu atención, es hora de olvidarse del juego durante un instante, para dar una oportunidad a que la energía social del grupo se disipe.

El D&D es, ante todo, una actividad social; cuando tus jugadores se junten querrán charlar sobre el estreno del fin de semana, acontecimientos recientes o los desastres del día. Una pequeña charla preliminar nunca es una pérdida de tiempo de juego. Crea un sentimiento de unión y camaradería que motiva al grupo a trabajar en equipo. Es vital contar con una pizca de buena voluntad cuando surjan diferencias de gustos u opiniones. Además, quizá tú también desees hablar un rato acerca de algo. Ya has preparado tu mente; ahora es tiempo de relajarse un poco antes de empezar a tirar dados.

Al dar a todo el mundo la oportunidad de discutir sobre temas ajenos al juego, reduces sus ganas de divagar durante la partida. Si tus jugadores van llegando por separado, quizá este proceso se extienda durante una media hora, que es un lapso de tiempo apropiado para una charla distendida. Los jugadores que lleguen más tarde deben asumir que dispondrán de menos tiempo para darle a la lengua.

Haz una transición progresiva hacia la partida en cuando se acomode el último en llegar, o cuando el nivel de energía en la habitación alcance un punto álgido, a juzgar por el volumen sonoro de los presentes o su lenguaje corporal.

Deberías aprovechar el tiempo de charla para descansar tu voz y mente; no hay necesidad de que seas el centro de atención en este momento, ya que lo serás durante el resto de la sesión. Sin embargo, si dos o más jugadores mantienen una dinámica de amistad antagónica que pueda pasar de puyas amistosas a hostilidad abierta, atájala como puedas y distrae su atención si su discusión se acalora demasiado. Trata de reconducir la conversación a temas

más agradables antes de comenzar la partida. El mal rollo al inicio de una sesión es muy difícil de superar.

Proyectar energía y confianza

Para lograr la atención durante la partida, primero debes parecer genuinamente interesado en lo que estás contando. Observa tu propio lenguaje corporal. Si te repantingas apáticamente en tu silla, puedes parecer aburrido. Si jugueteas con tus dados o bolígrafos, puedes parecer distraído. Revisar constantemente el libro de reglas o las notas de la aventura hará que parezcas poco preparado y confuso. En lugar de todo ello, siéntate bien en la silla. Emplea tus manos para reforzar lo que estás diciendo; cuando no hables, déjalas quietas. Si eres nervioso por naturaleza, puedes ocultarlo haciendo dibujos o escribiendo, siempre que tengas los folios ocultos tras la pantalla. A ojos de tus jugadores será como si estuvieses tomando notas continuamente. Si haces uso de este truco, acuérdate de mirar más a la habitación y a tus jugadores que al papel.

Tu meta es proyectar una energía tranquila y controlada que atraiga a tus jugadores. Cuando hables, mira a los ojos de la persona a la que te dirijas. Aprende el secreto de la gente carismática: ellos emplean señales sutiles para mostrar su interés en aquellos que les rodean y su aprobación. Haz partícipes a tus jugadores y ellos te harán partícipe a ti. Cuando hables a más de un jugador, desplaza tu vista por toda la habitación. Evita los muebles o la decoración que haga difícil ver a alguno de los jugadores, a menos que sea tímido y esté tratando de mantenerse deliberadamente lejos del centro de atención.

La gente de carisma sereno también muestra otra cualidad clave: siempre se les nota cuando piensan. Los actores de primera muestran este rasgo. Estudia con detenimiento las películas que incluyan la actuación de un actor de la talla de Humphrey Bogart, Kevin Spacey o Julianne Moore. Nota cómo estas personas parecen encajar con todo lo que les rodea, lo vivos que están sus ojos, lo mucho que dicen con un leve cambio de expresión.

Teniendo en mente estas actuaciones, ponte frente a un espejo y trata de usar tus ojos y tu rostro para proyectar un estado de percepción similar. Puede que no ganes un premio de la Academia por dominar esta técnica, pero al menos obtendrás una nueva autoridad en la cabecera de la mesa de juego.

Tu voz

Si puedes hablar de forma improvisada, con claridad y amenidad, se te verá como un buen DM aunque tu técnica en otras áreas requiera cierto pulido. De forma inversa, los malos hábitos de oratoria pueden alejar a tus jugadores, haciendo que no se sientan integrados en la campaña sin importar lo bueno que seas impartiendo reglas, creando mundos o diseñando aventuras.

Una buena presentación oral no se basa en hablar alto, exagerar la pronunciación o añadir énfasis con amplios gestos. Un estilo enérgico puede ser revigorizante en pequeñas dosis, pero llega a cansar a lo largo de toda una sesión. Los DMs atrayentes hablan con voz moderada, empleando las técnicas de concentración descritas en la sección anterior.

¿Eres bueno escuchando tu propia voz? Mucha gente no. Trata de variar el ritmo de tu oratoria tanto como sea posible. Muéstrate expresivo. Si eres bueno poniendo voces divertidas, úsalas; serán un cambio bienvenido. Aunque a veces querrás mantener un tono serio en la partida, tener enganchados a los jugadores suele ser más importante.

Graba alguna porción de tus sesiones de juego, para poder escucharte dirigir. Probablemente te sorprenda el sonido de tu propia voz, igual que a todo el mundo. Tras haber superado esa fase, escucha tus pautas de conversación y en especial los cambios de ritmo. ¿Hablas con una cadencia constante y predeterminada? Si es así, quizá estés induciendo a tus jugadores al sueño. Comprueba también si tu tono es monótono y regular. Una voz monótona no sólo es tranquilizadora; también resulta difícil de comprender, ya que el hablante no enfatiza las palabras cruciales de una frase. Cuando procesa un discurso hablado, la mente humana depende del énfasis para interpretar con rapidez su significado. Debido a que resulta difícil extraer información de la monotonía, el cerebro suele desconectar de los sonidos repetitivos tras un breve lapso.

Se puede curar la monotonía y la cadencia de nana con un método rápido aunque algo traumático. Acorrala a algún amigo comprensivo para juegue contigo una partida de prueba. Graba dicha sesión mientras tratas conscientemente de cambiar tu ritmo hablado, para que se ajuste a lo que dices. Di adiós a tu oratoria monótona resaltando las palabras clave de cada frase. Oblígate a ser exagerado, hasta que des con el punto justo. Entonces, vuelve a recuperar tu forma normal de hablar.

Otra forma de dar vida a tu voz es mediante la imitación. Busca monólogos que te gusten, ya sean de películas dramáticas o de programas cómicos. Es preferible la comedia de anécdotas, como la interpretada por Bill Cosby o Jerry Seinfeld, a las tiras cómicas que se especialicen en textos cortos. Presta atención a la forma

EL TEXTO PREPARADO

Las secciones de texto preparado (llamadas a veces "texto en voz alta") pueden ofrecer información en un bloque intenso y bien escrito, o aburrir a tus jugadores. Estas secciones son herramientas útiles en las aventuras pregeneradas publicadas, si el lenguaje descriptivo no es tu fuerte. Cuando te ves obligado a elegir una aventura de entre tus suplementos de juego y dirigirla sin tiempo previo de preparación, los textos preparados son un regalo del cielo.

En la mayoría de casos, no obstante, deberías pensar en ellos como en un apoyo. Estas secciones ofrecen un buen ejemplo de las vistas, sonidos y ambiente que deberías describir, pero su mejor uso es como refuerzo.

Si eres un actor con adiestramiento clásico, serás capaz de leer cualquier texto con resultados asombrosos. Los mortales más ordinarios suelen sonar más interesantes incluso cuando tartamudean en busca de la palabra correcta, que cuando leen en voz alta un texto ya escrito. Siempre que te sea posible parafrasea el texto preparado de las aventuras publicadas, resaltando sus puntos clave.

en que estos cómicos varían su tono y cadencia, para dejar claras las ideas clave en cada frase. Aprende a hacerlo tú mismo, línea a línea, inflexión a inflexión. Trata de narrar una historia propia con esta voz "prestada". Después cuenta la misma historia con tu propia voz.

Las dificultades con el tono y la cadencia no son infrecuentes incluso entre gente brillante, especialmente aquellos que empezaron a leer a edad temprana. Suelen hablar con la misma voz que escuchan en su cabeza al leer. Si tienes que trabajar tu oratoria, no te sientas mal; es una prueba más de tu incuestionable inteligencia.

Permanecer centrado

Tus jugadores no seguirán con facilidad lo que estás diciendo si tú mismo no estás seguro. Tanto si estás describiendo una escena en un dungeon como el cortejo de una princesa, centra tu mente en los acontecimientos que ocurren en el juego. Antes de embarcarte en una larga explicación de algún tipo, para y pregúntate qué necesitan saber tus jugadores en este instante.

Como DM, es muy fácil que los árboles no te dejen ver el bosque, especialmente cuando se trata de un tema que te interesa personalmente (ya sea una regla de la casa para los ataques de oportunidad o las tradiciones culturales de los pueblos nómadas). Una explicación que dure más de unos minutos ya puede ser demasiado larga. Si tu grupo está absorto en una atención total, deberías seguir con tu fascinante monólogo. Lo más probable, no obstante, es que tus jugadores comiencen a desconectar tras haber asimilado dos o tres rasgos sobresalientes de tu primer minuto de exposición. Incluso en el caso de discursos más formales, la gente sólo retiene un puñado de información cada vez; el resto se convierte en notas que se olvidan en cuanto se garabatean en la libreta. Un juego de D&D no es una conferencia; si bombardeas a tus jugadores con cascadas de información, la mayoría les entrará por un oído y les saldrá por el otro.

Controla tus exposiciones en ráfagas breves. Deja espacios para que los jugadores puedan hacer preguntas. Deja que asimilen la información que deseas darles de una forma que les sea más accesible. Las respuestas deducidas por los jugadores siempre serán más memorables que los datos que les proporciones sin necesidad.

Todo el mundo se pierde en medio de un razonamiento de vez en cuando. Cuando veas que estás hablando por hablar, para y hazte las preguntas básicas de cualquier comunicación verbal:

¿Cuál es mi propósito al decir esto?

¿Por qué debería importarle a la gente que me escucha?

Responde a estas preguntas y sabrás qué decir... y qué callar.

Apoyos

Los apoyos, que pueden ir desde mapas y demás material para los jugadores hasta miniaturas o acertijos físicos, son útiles no sólo para ofrecer cierta información, sino también para centrar la atención de tus jugadores. Cuando recurres a un apoyo, cambias la energía reinante en la habitación. Trata de usar apoyos que consigan que los jugadores se levanten de sus sillas y se reúnan en un punto concreto de la habitación. Un folleto que vaya pasando de mano en mano alrededor de la mesa es útil, así como ofrecer una copia a cada jugador. Dar una sola copia suele ser mejor, ya que obliga a los jugadores a cooperar.

Los apoyos son armas excelentes en la guerra continua contra el sopor mental. El uso de un apoyo hace que las sinapsis de tus jugadores se disparen en una dirección totalmente nueva, ya que pasarán de procesar información verbal a emplear su sentido de la vista. También hace que todo el mundo centre su atención en un punto concreto, lo que refuerza subliminalmente la unidad del grupo. Hacer que tus jugadores se muevan de sus asientos es menos importante si jugáis alrededor de una mesa; en ese caso, puedes hacer una pausa buscando una razón para que todos os levantéis de las sillas, para contemplar un apoyo al juego situado en algún otro lugar.

Busca por tu casa objetos portátiles extraños y pregúntate cómo resultarían en un encuentro de D&D. Evita escoger algo ridículo, como un utensilio de cocina. Pero algo como un abalorio o una máquina misteriosa puede hacer saltar la chispa de un acertijo o interacción con un PNJ.

MINIATURAS COMO APOYOS

Las miniaturas son herramientas esenciales al dirigir los combates de D&D. Usadas de forma creativa, no obstante, pueden actuar como apoyos a la concentración fuera del combate.

Tratar de conservar el sentimiento de misterio respecto a las miniaturas que vas a usar. Mantén ocultas las miniaturas de los monstruos y PNJs cuando no las uses. No dejarías que los actores de tu película saludasen desde los bordes de la pantalla antes de su aparición en escena, por lo que tampoco deberías dejar que tus miniaturas sean reveladas antes de tiempo. Evita causar confusiones visuales al juguetear descuidadamente con ellas.

Preséntalas con un floreo; si lo estás haciendo bien, tus jugadores se mostrarán ansiosos en cuanto te vean alargar la mano hacia el maletín de miniaturas.

Con un plano de situación apropiado que las acompañe, las miniaturas pueden usarse para determinar la ubicación de los personajes en la escena de un crimen.

Las miniaturas también se pueden emplear en escenas de interpretación. Puedes desplegarlas en una escena de ambientación en una taberna, para que los jugadores reconozcan a una PNJ importante por su miniatura cuando se la encuentren más tarde en el dungeon.

También puedes dejar que las miniaturas guíen la trama. Prepara una escena de presentación en un mercado o patio de prisión, y comprueba hacia qué miniaturas se sienten más atraídos los jugadores. Improvisa una línea argumental alrededor de aquellas que los PJs elijan para interactuar.

Una miniatura puede incluso crear cierto dramatismo. Presenta a los jugadores a un personaje saludable; más adelante, pon en juego una segunda versión de la figura, modificada para mostrar heridas terribles o los síntomas de una maldición debilitadora.

No todos los apoyos tienen por qué ser objetos físicos. Siempre que apeles a los sentidos de los jugadores, estás apelando a su atención. El uso de música o efectos de sonido elegidos específicamente tiene el mismo efecto; la música puede ser muy emotiva, e incluso una breve fracción puede cambiar por completo el estado anímico de un grupo.

Si realmente deseas capturar su atención, deja la habitación a oscuras si el grupo se queda sin fuentes de luz. O puedes emplear algún truco de aromaterapia para llevar a las narices de los jugadores algún olor concreto del dungeon.

PRESTAR ATENCIÓN

Como ya se ha mencionado, obtener atención se basa en prestar atención. Si aprendes a leer y comprender el lenguaje corporal de tus jugadores, serás capaz de decir si hay que añadir algo de motivación, aliviar la presión o mantener el nivel de energía en la habitación tal y como está.

Los jugadores aburridos se apoltronan en sus sillas. Juguetean con sus cosas u hojean libros. Se quitan las gafas. Cuando alguien está hablando, sus ojos miran al techo o a sus notas, en lugar de al hablante. Para recuperarlos, determina tu propio nivel de energía. Inclínate hacia delante en tu asiento. Aumenta levemente el volumen y velocidad de tus exposiciones. Si la compañía está en un pueblo u otro entorno abierto, pasa a una nueva escena o introduce a un nuevo PNJ. En una sala de dungeon, deja caer una nueva pista o detalle sensorial, incluso aunque tengas que inventar uno que no esté en la aventura escrita. Si es posible, haz que este nuevo elemento sea un incentivo predilecto de uno o más de los jugadores, o al menos un signo de que se avecina una nueva escena.

Los jugadores agobiados, frustrados o incómodos también se alejan de ti, retirándose a sus sillas. En lugar de dejarse llevar, se ponen tensos. Descansan su cabeza sobre las manos o se pasan los dedos por el pelo. Reduce el sentimiento de confrontación relajando tu propio lenguaje corporal y alejándote de la mesa. Resume en un tono tranquilo y suave la situación que los tiene agobiados, de forma que minimice en lo posible su dilema y sugiera varias acciones que puedan sacarlos del apuro. Si el obstáculo es una disputa entre dos jugadores, mantén el mismo tono básico, pero empleando los consejos descritos más adelante en este capítulo para las mediaciones.

Los jugadores cansados bostezan, se frotan los ojos y parpadean. Tienen dificultad en encontrar las palabras adecuadas cuando hablan, al hacer cálculos sencillos o recordar lo que acaban de sacar en el dado. El sueño es contagioso; un bostezo genera otro.

Cuando el grupo parezca cansado, hay bastantes probabilidades de que se lo hayas pasado tú, ya que eres el que ha puesto el cerebro a trabajar más duramente. Si aún queda bastante para la hora de terminar, haz una pausa para charlar, picar algo o tomar el aire. Si el final de la sesión ya está cerca, aceléralo. Cuando estás cansado, es más difícil recibir señales externas y más fácil tomar decisiones basándose en la irritación o la facilidad inmediata. Es mejor que dejes a los jugadores con ganas de más, que empantanarse en un estilo de juego torpe y desmañado.

QUE NO DECAIGA

Como DM, interactúas con jugadores cuyo umbral de atención ha sido bombardeado por el ritmo cada vez más frenético de las películas, los programas de televisión y los videojuegos de hoy en día. La audiencia absorbe niveles de información sin precedentes y siempre espera recibir su ración de estímulos. Tus partidas de D&D nunca serán tan activas como el último éxito en cartelera, y tus jugadores lo saben. Lo que obtienen a cambio de una cinematografía excelente y de unos efectos especiales alucinantes es una participación directa en la experiencia. Aunque nunca deberías sacrificar la implicación de los

EMPLEAR UN PORTÁTIL

Un ordenador portátil puede ayudarte a tener el control de la partida, siempre que no permitas que aleje tu concentración de los jugadores. Sentarse detrás de un portátil crea al instante una atmósfera de profesionalidad, que implica que tienes una ingente cantidad de información en tus manos.

Al almacenar información en tu disco duro, puedes evitar el montón de folios sueltos que abarrota cualquier mesa de DM. Puedes crear información para tu mundo en una serie de documentos de texto con hipervínculos, lo que te permitirá acceder a cualquier cosa que necesites con rapidez. Las listas pregeneradas de ubicaciones, nombres propios y bloques de estadísticas también pueden consultarse con rapidez y facilidad con un ordenador.

Algunos DMs acceden a las reglas de D&D descargándose el Documento de referencia estándar *(NdT: el famoso SRD en sus siglas inglesas)*; cuando necesitan alguna regla extraña, pueden localizarla al instante con la función de búsqueda.

Puedes desear investigar la amplia variedad de programas de ayuda al DM disponibles comercialmente o como software gratuito. Con el apoyo de estas herramientas, puedes crear cualquier cosa, desde PNJs aleatorios hasta un tesoro, con pulsar un par de teclas.

Cualquier sencillo programa gráfico o de diseño puede emplearse para llevar un registro de la posición de los personajes o el orden de iniciativa, lo que te permite mover imágenes o información de forma rápida y eficaz.

Los programas de cartografía te permiten crear hermosos mapas durante el tiempo de preparación de la aventura, y después mostrarlos a todo color a tus jugadores para revelar salas o lugares secretos a medida que los exploran. Puedes enseñar dibujos o fotos que ayuden a los jugadores a visualizar el entorno de sus PJs. En ambos casos, llamarás la atención de los jugadores al hacer que se reúnan para mirar la misma imagen al mismo tiempo.

Sin embargo, un portátil puede ser tan alienante como útil. Cuando no lo estés usando, deberías asegurarte de que queda al margen; nunca debería interponerse en la línea visual de tus jugadores. Hasta que cojas experiencia en abrir programas o consultar documentos sobre la marcha y sin que entorpezca el curso de la partida, estarás quitando tu atención de los jugadores para centrarla en algo que ellos no pueden ver. Mientras trabajas, estás pasando por alto pistas vitales, si es que los jugadores siguen aún comprometidos con la partida.

jugadores en aras de la velocidad, en general sí es verdad que cuanto más rápido puedas llevar tu partida, mejor.

Acelerar el combate

Tanto si diriges una típica exploración de dungeon llena de combates, como si te centras en la investigación y en la intriga, las escenas de lucha deberían ser tan estimulantes como sus equivalentes cinematográficas. Haz que cobren vida con celeridad e imaginación. Nada es más aburrido que otro episodio rutinario de tirar dados a ciegas.

Haz pausas antes o después de una escena de lucha, nunca en medio de una; así sólo conseguirás disipar cualquier entusiasmo que hayas generado y será difícil recuperarla en el punto en que la dejásteis. Si el grupo parece cansado cuando se aproxima una secuencia de lucha, haz una pausa. Las mentes fatigadas convierten la batalla más épica en un ejercicio de tedio.

Controlar la iniciativa

La forma más efectiva de llevar el ritmo durante una escena de lucha es cambiar con rapidez entre los personajes activos. A menos que llevar la cuenta de las iniciativas mentalmente sea algo natural en ti, deberías emplear algún método que te permita pasar con rapidez al turno de cada personaje.

Prueba los siguientes métodos para controlar la iniciativa en busca del que mejor resultado te dé:

Tarjetas: emplea tarjetas para representar a los PJs y una ficha en blanco de otro color para representar cado uno de los turnos de los rivales. Escribe en cada tarjeta el nombre del personaje (o enemigo) y la información mínima que necesites para el encuentro. Algunos DMs sólo necesitan la CA. Otros quieren saber qué aptitudes sensoriales (olfato, visión en la oscuridad, etc.) tienen los PJs. Cuando se determina la iniciativa, coloca las tarjetas en el orden correcto y síguelo cada turno. Cambia el orden según sea necesario si se producen acciones preparadas o retrasadas.

Pizarra: si dispones de una pizarra, pizarrín, libreta o cualquier otra superficie borrable a mano, escribe el orden de iniciativa en ella. Asigna a un jugador orientado al combate para que te ayude diciéndote a quién le toca actuar, o para que altere el orden de iniciativas si hay acciones retrasadas.

Sillas musicales: durante el combate, pide a los jugadores que cambien su lugar alrededor de la mesa, colocándose físicamente en orden de iniciativa. Los jugadores pueden gruñir un poco si tienen lugares favoritos en la mesa o una forma fija de colocar sus cosas, pero vale la pena atacar su instinto territorial si con ello se acelera el combate.

Mejor aún, haz que el grupo permanezca de pie por orden de iniciativa. Estar de pie añade cierto sentimiento de urgencia y hace que las iniciativas sean obvias de un vistazo.

Si aún tienes dificultades para llevar el orden de la iniciativa, haz que tus jugadores colaboren mediante el uso de algún apoyo (un cetro de pega o una espada de plástico), que vayan pasando como relevo al siguiente jugador en activo cuando terminen sus turnos.

Los métodos de control flojean cuando hay que introducir acciones preparadas o retrasadas. Te olvidas de avisar al jugador, o el jugador se olvida del cambio en el orden. Con el método de las sillas musicales, haz que los jugadores que hayan retrasado o preparado una acción se alejen unos pasos de la mesa. Cuando decidan actuar, que vuelvan a acercarse y se coloquen en su nuevo emplazamiento o recojan el testigo de otro jugador. Este método añade un divertido elemento físico a lo que a menudo es un momento confuso. Para que sea aún más ameno, haz que cualquier jugador con una acción retrasada o preparada lance un grito de batalla o haga una descripción florida de las acciones de su PJ.

Para ayudar a que los jugadores que estén de pie lleven la cuenta de sus pg o conjuros usados, acude a una tienda de

DESCRIPCIONES DE MOVIMIENTO DE EJEMPLO

- ¡Da un paso a un lado con elegancia y descarga su martillo con cabeza de león entre tus omoplatos!
- La criatura ruge, enseñando su lengua parecida a la de un lagarto, y brinca con rapidez hacia ti con su estoque hendiendo el aire.
- Repta a una velocidad asombrosa desde la pila de barriles y chasquea sus mandíbulas con dientes de 6" en tu dirección.
- ¡Puedes ver que sus apestosas garras están manchadas con trozos de carne putrefacta!
- Siseando y guiñando sus ojillos rojos, corretean a tu alrededor con intención de flanquearte.
- (Ataque de oportunidad) Con un aire informal, casi sin mirarte siquiera, lanza su cola espinosa contra tu cabeza.
- (Mala tirada) Se abalanza contra ti, pero falla con torpeza y chilla de pura rabia.
- (Una criatura herida hace una buena tirada) Como si hubiese extraído nueva furia de sus terribles heridas, se lanza contra ti y hace que te tiemblen todos los huesos con un temible golpe.
- (PJ dañado por ataque de fuego) Pequeños rizos de fibras chamuscadas caen ante tus ojos. Te das cuenta de que son tus cejas.

BURLAS Y GRITOS DE BATALLA DE EJEMPLO

- "¡Date por vencido, gallina, o enfréntate a la ira del torbellino de mis filos!"
- "Me habéis hecho fracasar por última vez, samaritanos"
- "¡Yo comer huesos de mago estúpido!"
- "¡En nombre de mis antepasados, yo os destruyo!"
- "¡Prueba el frío acero!"
- "¡Muere!"
- "¡Muere, te digo; *que te mueras*!"
- "¡Te enviaré a la tumba, pícaro impetuoso!"
- "Amo dice que tú enemigo, ¡así que tú enemigo!"
- (Sonidos babosos) "Oléisss sabrossso..."
- "¡Por cada herida que inflijas a mis fieles compañeros, te devolveré mil veces el favor!"
- "¡Los bardos cantarán sagas sobre esta épica batalla!"
- "Eres bueno, aventurero... pero no lo bastante"
- "Te dejaría vivir, pero soy un fiel servidor del mal"
- "¡En nombre de todas las deidades oscuras, derramaré tu sangre!"

material de oficina e invierte en portapapeles baratos para cada jugador. Así podrán tomar sus notas sin romper la formación.

Tirar dados de antemano

Algunos DMs prefieren tirar los dados de los ataques y el daño de sus monstruos y PNJs por adelantado. Con un programa de hojas de cálculo puedes crear páginas de números aleatorios de cualquier rango que necesites. Etiqueta cada página con un nombre que te indique el dado que simula, para que puedas acceder con rapidez a una tirada de d20 o d12 según sea necesario (también puedes agrupar los dados menos comunes en una sola hoja). Cada vez que requieras una tirada, usa y tacha la siguiente entrada en la página o columna relevante.

Tirar los dados de antemano no tiene por qué ser más rápido, ya que depende de lo hábil que seas nadando entre hojas de papel. Algunos jugadores se sienten inexplicablemente engañados si no te ven tirando dados por encima de toda la mesa; para muchos, el traqueteo de los dados rodando es un complemento esencial de un combate.

Comentarios coloristas

No dejes que la visualización de los personajes de tu mundo y sus personajes se desvanezca cuando los dados salen de sus bolsas. Lleva la cuenta de los números, pero trabaja también para azuzar la imaginación visual del grupo. Al principio de una lucha, la mayoría de DMs describe a los rivales y su entorno. Lleva tu descripción un paso más allá: durante la pelea, mientras repasas el orden de iniciativa y preparas las tácticas de tus criaturas, incluye alguna línea de descripción amena o diálogos a voz en grito. Emplear estos pequeños fragmentos de información lleva más tiempo en la mesa, pero hace que la lucha parezca más dinámica y divertida. Cuando obtengas un resultado especialmente alto o bajo, sobre todo en tiradas de ataque o daño, interpreta los comentarios de las criaturas en juego. Consulta la nota al pie de 'Descripciones de movimiento de ejemplo' y 'Burlas y gritos de batalla de ejemplo'.

Anima a los jugadores a que añadan sus propias descripciones de movimientos, y a que empleen frenéticos gritos de batalla. En luchas clave, anuncia un pequeño incentivo en PX a cada jugador que emplee al menos una descripción de movimiento o una frase apropiada durante la batalla. El entusiasmo importa más que la originalidad; si tu jugador pateador de culos desea aullar "Yaaaarggghhh!" cada vez que su personaje blande su arma, concédele el incentivo.

Diles a tus jugadores que pueden planear por adelantado sus frases, escribiéndolas en hojas o fichas hasta que les puedan dar uso. Tú también deberías hacer lo mismo para tus criaturas y enemigos, si te es difícil improvisar sobre la marcha. Prepara descripciones a medida de cada tipo de monstruo e inclúyelas en tus notas sobre el encuentro.

Mantener el ritmo fuera del combate

En combate, debes evitar la confusión y mantener la imaginación viva cuando los dados empiezan a rodar. Sin embargo, los dilemas más peligrosos tienen lugar fuera de las secuencias de combate.

Las escenas de interacción, planificación y exploración no estructuradas se ralentizan cuando los jugadores no pueden decidir qué hacer a continuación. Puede que no vean opciones claras para seguir avanzando, o quizá tengan demasiadas posibilidades de elección. En el fragor del combate, los personajes deciden qué hacer y actúan por iniciativa propia. En otras situaciones, las decisiones las toma el grupo. A veces estas discusiones, en las que los jugadores hablan por sus personajes, ofrecen más diversión que cualquier pelea o conversación con un PNJ. Sin embargo, pueden convertirse con facilidad en frustración, discusiones o pasividad.

Perfilar las discusiones

Los momentos en que los jugadores discuten pueden ser los mejores amigos del DM. Te dan la oportunidad de descansar mientras los jugadores toman la iniciativa. Sin embargo, incluso aunque te dediques a revisar tus apuntes del siguiente encuentro o simplemente te reclines en la silla para descansar la mente, deberías seguir atento a la atmósfera de la habitación. Los conflictos entre jugadores se avivan durante la planificación en grupo. También es el momento en que suelen asentarse la desmoralización o la inactividad.

Algunos DMs de la vieja escuela creen en una actitud estrictamente no intervencionista en las discusiones de los jugadores. En teoría, los jugadores deberían tener libertad absoluta para planear sus actos sin que el DM se entrometa. En la práctica, no obstante, los jugadores suelen terminar confusos y frustrados. Mediante toques sutiles puedes evitar que las sesiones de planificación

HACER LA TORTUGA

La sesión de juego puede paralizarse si los jugadores adoptan una postura defensiva, haciendo que sus personajes llevan a cabo sus acciones en un lugar inaccesible en el que no puedas hacer avanzar la historia de forma convincente, ni introducir nuevos personajes o situaciones. En la jerga de los jugadores, esta actividad se conoce como "hacer la tortuga". Aunque puedes ser capaz de desenmarañar la situación perfilando sus discusiones, deberías considerar este comportamiento como un síntoma de otro problema. Puedes haber creado un mundo tan peligroso o punitivo que tus jugadores sienten la necesidad de esconderse de él, en cuyo caso deberías reducir su nivel de riesgo. El escenario debería desafiar a los jugadores sin llegar a aterrorizarlos de tal forma que adopten una pasividad temblorosa.

Algunos jugadores son cautos y pesimistas por naturaleza, y hacen la tortuga incluso frente a amenazas que otros PJs serían capaces de superar. Puede que los jugadores hayan aprendido a hacer esto jugando en partidas absurdamente escabrosas con otros DMs. Una vez arraigado, este hábito es difícil de superar. Aborda el problema de frente: di a los jugadores que no están en desventaja y que sus personajes pueden vencer si acometen sus acciones con osadía.

descarrilen o yerren sin fin. Mientras escuchas las deliberaciones de tus jugadores, anota cada sugerencia viable que dejen caer. Nunca interrumpas una discusión que parezca progresar bien hacia una solución. Sin embargo, si los jugadores han estado moviéndose en círculos durante más de cinco minutos sin que puedas añadir ninguna nueva opción a la lista, intervén y resume rápidamente el dilema, listando las diversas opciones que has apuntado. En la mayoría de los casos, redefinir la discusión de esta forma es suficiente para que los jugadores lleguen a una conclusión.

A veces el bloqueo del grupo sobreviene cuando los jugadores rechazan todas sus opciones, incluidas aquellas perfectamente razonables. Tanto si este rechazo proviene de un jugador con gran carisma o de todo el grupo, puedes hacer que se replanteen sus opciones no sólo haciendo una lista de las que hayan propuesto, sino sugiriendo los pros y los contras de cada una. Sin ser demasiado tajante, esboza las objeciones a las buenas opciones de forma que los jugadores puedan reconsiderar sus opciones rechazadas.

Si el grupo parece estar atascado sin ninguna opción válida, revisa la información de la que disponen los PJs. Empuja con disimulo al grupo hacia las pistas que los personajes deberían haber visto desde el principio, pero sin darles la solución masticada.

Deberías intervenir de inmediato si oyes a un jugador hacer una sugerencia basada en información que su personaje sabría que es incorrecta. El jugador puede haber interpretado mal una de tus descripciones o estar haciendo una conjetura errónea. El personaje, que vive en el mundo y lo percibe de primera mano, no olvidaría detalles básicos de su propia experiencia. Cualquier planificación basada en información falsa será insustancial y confusa, por lo que deberás atajarla en cuanto se inicie.

En un escenario de investigación, el bloqueo puede sobrevenir si los jugadores se reúnen para hacer planes y trazar teorías sin haber reunido información suficiente como para tomar decisiones acertadas. Cuando veas que tus jugadores experimentan esta dificultad, háblales con claridad y diles que necesitan descubrir más hechos. El grupo puede haberse detenido porque los jugadores no saben dónde deberían acudir sus PJs a continuación. En ese caso, sigue perfilando la discusión y anímalos a que confeccionen una lista con las posibles líneas de investigación que les queden. Lo más probable es que esta actividad los haga volver a activar las neuronas; si no es así, ofréceles algunas opciones que les sirvan de trampolín. Aunque es más gratificante que los jugadores respondan a estas preguntas por sí mismos, el movimiento siempre es preferible al estancamiento.

Es posible que un grupo se lo pase bien incluso cuando sus PJs discuten y sus planes no van a ninguna parte. Si los jugadores están enfrascados en un animado debate en la piel de sus personajes, se lo pasan bien y mantienen su enfrentamiento a nivel de juego, recuéstate en la silla y disfruta del espectáculo. Los jugadores han convertido lo que podría haber sido una planificación tediosa en una divertida escena de interacción entre personajes. Intervén para guiarlos hacia la solución sólo cuando su energía comience a descender, o cuando los jugadores que no participen (que pueden no estar tan interesados en la faceta de interpretación del D&D) lleguen a un punto visible de aburrimiento.

Puedes aprender otras lecciones si escuchas con detenimiento las sesiones de planificación. Anota el tipo de desafíos que parecen más propensos a bloquear al grupo, y evítalos en futuras aventuras. Las sesiones de planificación te ayudan a medir tu habilidad a la hora de impartir información; si los jugadores se confunden con frecuencia, quizá debas expresarte con mayor claridad.

Si estás improvisando el avance en una aventura orientada a la narrativa, las discusiones de los jugadores pueden darte mejores ideas para escenas futuras de las que puedas tener en mente.

LEJOS DE LA MESA

Una buena preparación lejos de la mesa mejorará tu actuación sentado a ella. La mayoría de tu trabajo de preparación se dedicará a la creación de aventuras y tu mundo. Ambos temas se debaten con más profundidad en capítulos posteriores. Esta sección trata del trabajo de preparación destinado a que tus partidas sean más amenas, rápidas y divertidas.

PRIORIDADES

Cuando más tiempo tengas para preparar la partida, más libertad tendrás para ajustarla a tus gustos y los de tus jugadores. Sin embargo, el tiempo es oro, por lo que tendrás que usar lo que tengas como mejor puedas.

Preparación de 1 hora

Si pasas 1 hora preparando tu partida cada semana, empléala en:

- Elegir (si aún no lo has hecho) una aventura publicada.
- Hojea la aventura. Teniendo en cuenta lo que suelen durar tus sesiones de juego, clasifica cada escena o encuentro basándote en la probabilidad de que tus jugadores la jueguen en la siguiente sesión: seguro, posible, improbable e imposible.
- Revisa cada encuentro "seguro" en profundidad.

  En el caso de encuentros de combate, repasa los ataques especiales de los enemigos, incluido cualquier modificador o situación táctica resultante del terreno u otros aspectos únicos del encuentro. Destaca cualquier sentido especial que pueda entrar en juego. Revisa las tácticas de combate del enemigo, si se incluyen; si no, créalas. Haz alguna anotación para recordar esta información.

  En el caso de encuentros de interactuación, toma nota de las motivaciones del PNJ. ¿Qué quieren de los aventureros y cómo tratan de conseguirlo? Elige un rasgo fácilmente representable para cada personaje importante: una voz temblorosa, vocabulario pobre o gestos exagerados.

  En el caso de encuentros de investigación, destaca cada pista relevante. Piensa cómo se supone que la obtendrán los

PJs; busca al menos una forma alternativa para que la hallen si falla la principal.

- Haz una tabla cruzada con todos los encuentros "seguros" y una lista de tus jugadores y sus motivaciones. Si alguno de los jugadores va a quedarse sin ningún incentivo en cualquiera de los encuentros, elige una situación adecuada y busca la forma de incluirla en la partida. Por ejemplo, puede que en la aventura no haya ninguna oportunidad para que el personaje frío como el hielo de tu jugador residente súper-frío demuestre su superioridad. Pero tienes una escena en la que unos pueblerinos son rescatados de unos monstruos, por lo que puedes poner una nota que te recuerde que debes interpretar el respeto reverencial que los campesinos rescatados sienten hacia el personaje.
- Revisa cada encuentro "posible".

  En el caso de encuentros de combate, repasa con rapidez los ataques especiales anotando los números de las páginas en las que aparecen en los reglamentos, si no se resumen en la propia aventura. Lee las tácticas de combate.

  En el caso de encuentros de interactuación, anota las motivaciones de los PNJs; destaca un rasgo característico de cada PNJ.

  En el caso de encuentros de investigación, destaca las pistas; añade la escena a un diagrama de flujos que la conecte con otras similares.
- Hojea los encuentros "improbables".

Preparación de 2 horas

Si pasas 2 horas preparando tu partida cada semana, haz todo lo anterior más:

- Revisa cada encuentro posible en profundidad y cada encuentro improbable por encima.
- Dedica cualquier tiempo sobrante a crear una o más ayudas improvisadas (como se describe más adelante).

Preparación de 3 horas

Haz lo anterior, más:

- En una aventura de dungeon, crea dos nuevos encuentros diseñados para atraer específicamente a uno o más jugadores, o altera uno de los existentes para adaptarlo a sus motivaciones o metas de los personajes. Encuentra una forma de conectarlos con la aventura publicada. Pasa una media hora con cada uno. A medida que pasen las semanas, asegúrate de que todos disponen de un encuentro preparado a su gusto. Comienza por los jugadores con los que suelas tener más problemas, excluidos los ocasionales.
- Si diriges una aventura basada en la investigación o narrativa, crea y puebla al menos una nueva localización en la base de operaciones de tu campaña. Por ejemplo, puedes detallar una biblioteca, la cámara secreta de un vendedor de objetos mágicos o el complejo carcelario del alguacil. No tiene por qué estar relacionado con la aventura que tienes entre manos; puede ser un lugar que los PJs tengan bastantes probabilidades de visitar a lo largo de la historia. Pasa unos 15 minutos con el mapa y otro tanto con la descripción detallada de las diversas secciones del lugar. Crea bloques de estadísticas para al menos un personaje del lugar, y una descripción que incluya una motivación o historia pasada que involucre al menos a un PJ. En una línea o dos de texto, inventa una conexión con cualquier ubicación previa que hayas creado, para poder llevar a los PJs de una a otra.

  De forma opcional, puedes pasar otra media hora poblando una localización creada la semana anterior. Cuando más tiempo pase la compañía visitando un lugar concreto, más tiempo te llevará este ejercicio.

Preparación de 4 horas

Diseña una aventura propia, añadiendo elementos predilectos de cada jugador. Escríbela de forma que resalten los ataques especiales, lugares clave o motivaciones de los personajes, a tu elección.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Una campaña basada en la exploración de dungeons requiere poco compromiso por parte de los jugadores entre sesiones. Su comunicación contigo al margen del juego se limitará a tu aprobación de aptitudes u objetos inusuales a añadir a sus personajes. Estas peticiones se llevan mejor por correo electrónico, siempre que ambos tengáis acceso a él. Los jugadores pueden suministrar los cambios de sus personajes en su tiempo libre y tú puedes responderles en tu propio tiempo de ocio o en el tiempo de preparación de la aventura. Se pueden aprobar los gastos de PX por creación de objetos mágicos de esta misma forma, o en persona durante el tiempo de charla que precede a la partida en sí.

Cuanto más se centre tu campaña en el escenario, la historia y los personajes, más oportunidades tendrán los jugadores para tomar parte en la preparación. Pueden añadir sus propias historias, crear aliados u otros personajes de apoyo y, con tu aprobación, ayudar a diseñar lugares seguros o gente de su base de operaciones. Delegar en la creación del mundo es una gran forma de incrementar el compromiso de los jugadores para con tu campaña. Naturalmente, sólo los jugadores con inclinación creativa estarán interesados en tales tareas. Una lista de correo privada con iguales privilegios para todos sería una forma muy satisfactoria para organizar vuestros esfuerzos comunes. Incluso puedes invitar a participar a conocidos de internet de todo el mundo.

Mediante el uso de programas de chat o basados en páginas web, puedes jugar encuentros secundarios para uno o dos jugadores. También puedes hablar o jugar por teléfono, mientras que los programas on-line de generación de tiradas aleatorias harán que todo el mundo sea sincero.

Si prefieres no separar lo que sabe el jugador de lo que sabe el personaje, quizá encuentres que las partidas en solitario entre semana son esenciales. Los PJs pueden llevar a cabo misiones secundarias sin que el resto del grupo tenga que quedar rascándose la nariz. También puedes sentir la tentación de organizar estos "uno contra uno" para aquellos jugadores que siempre quieren más. No obstante, ten cuidado: puedes llegar a marginar a los jugadores menos involucrados con este aparente favoritismo. Nadie quiere llegar a una sesión de juego y encontrarse con que otro personaje ha ganado dos niveles durante una partida nocturna en el chat, o incluso que un personaje haya muerto entre bastidores y haya sido reemplazado por sorpresa por un PJ nuevo.

Si has creado personajes y localizaciones durante las fases de preparación de 3 horas, y vas a jugar una aventura urbana, ahorra tiempo ideando una línea argumental que haga uso de tantos lugares o personajes pregenerados como puedas juntar de forma convincente.

AYUDAS PARA IMPROVISAR

Incluso en la más sencilla partida de exploración de dungeons, los PJs se dirigirán alguna vez a la ciudad para descansar, divertirse o gastar su bien ganado botín. Siempre que entren en un entorno no estructurado, pondrán a prueba tu habilidad para improvisar cuando se embarquen en actividades inesperadas. Puedes lidiar con esta contingencia preparándote para la espontaneidad. Pasa parte del tiempo de preparación creando ayudas improvisatorias, que te ayudarán a añadir detalle con rapidez a tu mundo a medida que se planteen las cuestiones. Estas ayudas son básicamente listas de nombres e ideas apropiadas para la creación parcial de un lugar. Ten a mano una versión en sucio de esta lista allá donde vayas, para que puedas añadir ideas que se te ocurran en momentos de inspiración en tu tiempo libre.

Se incluyen a continuación algunas ayudas a la improvisación.

Listas de nombres, por raza y sexo: es difícil encontrar de forma espontánea nombres fantásticos memorables. Ten a mano una lista a mano para los PNJs que debas crear al instante.

Rasgos de personalidad: en bloques de pocas palabras, crea personalidades que puedas adjudicar con rapidez a camareros, abogados, guardias de la ciudad, cortesanos o demás personajes secundarios según sea necesario. Emplea rasgos superficiales evidentes que sean fáciles de interpretar: desaseado, quisquilloso, gruñón, de habla suave, furioso, quejica, maloliente, impertinente, etc.

Nombres de tabernas: los PJs visitan muchas tabernas a lo largo de su carrera, normalmente en busca de información. Los PJs errantes se alojan en ingentes cantidades de posadas distintas. Mantén una lista de nombres de tabernas y posadas a mano. Ya que poca gente estaba alfabetizada en la era medieval, las tabernas suelen tener nombres visuales que puedan ser representados con facilidad en imágenes pintadas o esculpidas, como el Roble rojo, el Alce y el jabalí, el Arado doblado, la Sirena, o la Campana y el castillo (consulta la nota al pie de la página 98 para ver una forma de generar nombres para estos lugares).

Otras tiendas tendrán el nombre de sus propietarios; sus carteles indicarán el tipo de negocio, pero no su nombre. Podrás recurrir a tu lista de nombres propios cuando te pregunten por herreros, armeros y demás artesanos.

Rumores y cotilleos: haz una lista con una docena de historias que compongan los cotilleos locales. Empléala cuando necesites llenar una conversación entre los PJs y PNJs que tengan poco que aportar a la trama principal. Si estás dirigiendo un escenario de investigación, ten cuidado de no crear ningún rumor demasiado atrayente; el grupo puede quedar enganchado por un cotilleo colorista, e incorporarlo por error a sus teorías sobre el caso. Los rumores especialmente intrigantes pueden hacer que el grupo se embarque en una aventura improvisada, lo que está genial si eres bueno en ese campo. Si no, asegúrate de que tus detalles de trasfondo sean menos interesantes que la historia principal.

Estadísticas para rivales urbanos espontáneos: tanto si tienen problemas con los hombres del alguacil como con matones furtivos, los PJs en un entorno urbano se meten en peleas en menos que canta un gallo. Ten a mano estadísticas de juego para grupos de rivales genéricos para la compañía. A medida que el grupo vaya subiendo de nivel, deberían dejar de preocuparle los delincuentes callejeros. Las autoridades o líderes criminales tendrán que contratar a especialistas para que se enfrenten a la compañía, en cuyo caso podrías crear una compañía aventurera rival equilibrada. Sea cual sea el nivel del grupo, ten a esos personajes listos como enemigos pasivos, que sólo actuarán cuando los PJs se busquen problemas.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Casi todos los problemas con los que se encuentra un grupo de D&D se reducen a un conflicto de gustos, combinado con una falta de comunicación entre el DM y los jugadores

A veces los DMs creen que sus jugadores están jugando de forma inapropiada o incluso incorrecta. Estos jugadores prefieren el estilo X, pero el DM prefiere (o cree que los jugadores deberían preferir) el estilo Y. A veces los jugadores quieren un DM que atienda más sus deseos, pero son reprendidos porque el DM coloca sus ideas sobre el estilo de juego por encima del disfrute de los jugadores.

A lo largo de este capítulo se han ofrecido ideas concretas para resolver la mayoría de problemas menores que pueda haber en un grupo: crear figuras de autoridad para que los agitadores se rebelen contra ellas, permitir que los personajes fríos como el hielo puedan mostrarse como tales, u ofrecer enemigos a exterminar para los amantes del combate. Estos ejemplos no son más que formas de poner en práctica un consejo que puede serte útil: no luches contra los deseos de tus jugadores; satisfácelos.

Satisfacer a los jugadores no siempre requiere que renuncies a tu estilo de juego. Casi todos los jugadores quieren, a la larga, enfrentarse a desafíos. Los jugadores hambrientos de poder pueden pensar que su deseo es que los catapultes a nivel 20 de inmediato, pero entonces su diversión sólo duraría un instante. Mediante un esfuerzo razonable en cada partida, los jugadores deberían ser capaces de experimentar sus estímulos emocionales de forma regular.

COMUNICACIÓN

Si te esfuerzas por equilibrar los gustos de los jugadores y aún así lo pasas mal, es hora de sentarse y comunicarse directamente con ellos. Puede que hayas interpretado mal sus motivaciones y apetencias.

La mayoría de jugadores será reacia a ofenderte. Pueden estar descontentos, pero no ser capaces de explicar la causa. Supera esta reticencia inicial haciéndoles preguntas indirectas. Pídeles que señalen sus momentos favoritos en tus partidas, y aquellos

Ilustración de K. Andrasofsky

que sean claramente poco gratificantes. Si se lo han pasado mejor en campañas anteriores o con otro DM, pídeles que cuenten las mejores experiencias que recuerden. Sin importar lo constructiva que sea, la crítica es difícil de decir y dura de asumir. Al mantener una discusión concreta a la par que indirecta, puedes dedicar atención a los verdaderos sentimientos de tus jugadores sin recriminaciones ni sentimientos heridos.

MEDIACIÓN

Cualquier discusión acerca de la creación de un plan de acción incluirá diferencias de opinión entre los jugadores. Cuando esta disparidad de opiniones se troque en hostilidad abierta entre ellos, deberás intervenir, calmar los ánimos y mediar en una solución feliz.

La mejor forma de lidiar con las disputas entre jugadores es abortarlas antes de que empiecen. Los conflictos suelen presentarse si los jugadores emplean el juego para escenificar rencillas mutuas del mundo real. Este tipo de conflicto, en el que los comentarios sarcásticos conducen a insultos serios y a súbitos duelos a muerte entre PJs, suele ocurrir cuando los jugadores se vuelven malhumorados, aburridos o frustrados. Al seguir las técnicas de este capítulo (mantener el ritmo, equilibrar los gustos de los jugadores, conservar el enfoque y hacer una pausa cuando el grupo se canse) deberías ser capaz de mantener bajo control estas erupciones.

Si eres capaz de intervenir en las discusiones y reconducirlas nada más empezar, podrás poner una distancia emocional entre dos jugadores enfrentados. Enumera de forma imparcial los pros y los contras del planteamiento de cada jugador. Deja que te usen como caja de resonancia neutral mientras exponen sus argumentos. En la mayoría de los casos, con ello se apagará lo suficiente la tensión como para evitar males mayores.

Los conflictos entre PJs surgidos de los malos sentimientos entre jugadores siempre deberían atajarse de inmediato. Estas luchas no traen consigo sino más enconamiento si un PJ resulta herido grave o incluso muerto, aparte de que disipan la ilusión ficticia de la partida si los personajes luchan sin razón. Tales enfrentamientos suelen terminar con la muerte de un personaje, que paraliza la partida mientras los demás PJs llevan al fallecido para que lo resuciten, o su jugador empieza a hacerse un personaje nuevo. Los no combatientes pueden desarrollar un sentimiento de superioridad pretenciosa frente a quienes luchan entre sí o, más probablemente, se hartarán. Sea como fuere, no harán más que contribuir a la entrada en barrena de la atmósfera del grupo.

Cuando esté a punto de iniciarse un enfrentamiento, haz una pausa de inmediato. Tras terminar el tiempo muerto, pregunta a los jugadores si aún quieren que sus PJs luchen. ¿Merece la pena todo este jaleo, por no hablar del nivel que puede perder un PJ si el combate termina en muerte? Si los jugadores aún desean que sus PJs luchen, sugiere que hagan una apuesta arriesgada como alternativa al duelo a muerte.

Si ni siquiera esta solución los satisface, lo más probable es que su disputa sea sobre temas personales que no puedes aspirar a resolver. Pídeles una oportunidad más antes de zanjar

Un joven aventurero está a punto de poner el pie en una taberna por primera vez

su rencilla. Si aún así quieren que sus personajes se enfrenten, déjalos que disfruten de su catarsis; después de todo, es mejor que si se peleasen en la vida real.

EGOÍSMO

El único problema que no puedes resolver simplemente equilibrando los diversos gustos es el de un jugador destructivo. En apariencia, puede parecer que hay muchos tipos de jugador destructivo. Un ejemplo es el del llamado abogado, que se conoce todas las reglas mejor que tú, discute continuamente contigo sobre ellas y trata de emplear ese conocimiento en ventaja de su personaje. Otro tipo de jugador conflictivo se centra no tanto en las reglas como en criticar tus juicios sobre causas y efectos, especialmente si su personaje queda en desventaja como consecuencia de ellos. Puede que te topes con el DM emérito, un jugador que dirige con regularidad su propia campaña y trata de apropiarse subrepticiamente de la tuya. Puede que tengas que vértelas con el payaso de la clase, que sólo busca hacer gracia al grupo, o sus primos, los divagadores, que no pueden dejar pasar una oportunidad de sacar a colación temas totalmente inoportunos. El temible glotón de popularidad es especialmente difícil de manejar; quiere hablar y actuar todo el tiempo. Este jugador es el primero en obtener respuesta para todo, el último en abandonar un lugar y siempre tiene una interrupción lista.

Los trasgos codiciosos no dejan que nadie se acerque a su tesoro

Ilustración de M. Phillippi

Todos estos rasgos son síntomas de un mismo síndrome, expresado de formas diferentes de acuerdo con los gustos y personalidad del aguafiestas. La raíz del problema es el egoísmo: estos jugadores están más interesados por atraer la atención sobre sí mismos, que en contribuir a un juego entretenido para todos. Al carecer de un sentido de límites establecidos, pueden ejercer presión sobre ti hasta que accedas a sus deseos, y lo harán.

La gente no cambia un comportamiento arraigado con facilidad, si es que lo hace. Los intentos para reformar a un jugador destructivo sólo terminan en frustración y hostilidad creciente. En lugar de ello, ponte la meta de manejar con eficacia los efectos de su egoísmo. No te exasperes; trata de mantener un sentimiento de irónico desapego.

Los jugadores egoístas rara vez son conscientes de su comportamiento, al menos mientras ocurre. La mayoría no es consciente de que está avasallando a los demás, y cederá si les llamas la atención sobre su comportamiento. Reúne tus mejores cualidades sociales y trata con ellos de forma gentil, para que no se pongan a la defensiva, y firme, para que se den cuenta de que su comportamiento inaceptable no les dará la satisfacción que buscan. Mira al jugador a los ojos y háblale con voz pausada y tranquila. Haz tu petición de buen comportamiento de forma firme pero no acusatoria:

(Cualquier interrupción) "Centrémonos, ¿vale?"

(Divagadores) "No nos desviemos del tema"

(Glotón de popularidad) "Vuelvo contigo enseguida. [Otro jugador] aún no ha tenido la oportunidad de actuar"

Con los abogados debes establecer claramente el tiempo de discusión sobre reglas que estás dispuesto a tolerar durante la partida. Dales un breve periodo de tiempo en el que puedan exponer su caso, no más de uno o dos minutos. Deja bien claro que cualquier regla que establezcas durante una sesión será válida hasta el final, y que no se permite ninguna discusión al respecto. Explícales que las discusiones sobre las reglas ralentizan el juego y que nadie se divierte escuchándolas. Ten en mente el espíritu del juego cuando dictes alguna regla. Si el argumento de un abogado favorece de forma descarada a su personaje a un coste ridículo, lo más probable es que sea un farol erigido con palabrería técnica y que no se sostenga por ningún lado. Permite a tus jugadores que apelen tus reglas sólo tras la sesión de juego, preferiblemente por correo electrónico (una respuesta escrita parece más profesional y puede calmar las ansias de tu abogado). Avisa con antelación a tus jugadores de que sólo escucharás una objeción o leerás un correo por persona, para después tomar una decisión en consonancia. Los abogados suelen tener razón, pero aún así, puedes sentir la tentación de rechazar todos sus argumentos simplemente porque te vuelven loco. Asegúrate de que consideras, aunque sea de forma breve, sus alegatos.

Responde a otros jugadores conflictivos de la misma forma. Aunque nunca deberías dar marcha atrás a tu decisión sobre un acontecimiento, puedes revisar el caso y admitir que cometiste un error. Si es así, asegura a los jugadores que lo harás de forma distinta la próxima vez, pero no cambies nada con carácter retroactivo.

Si te encuentras con que no puedes controlar los hábitos del jugador destructivo, o te roba demasiado tiempo o concentración hacerlo, te enfrentas al paso extremo de pedirle que abandone el grupo. La mayoría de la gente soporta con paciencia a los jugadores medianamente egoístas sólo por evitar este mal trago. Hacer eso suele ser la decisión correcta; ningún juego es más importante que la amistad.

Ilustración de A. Swekel

El Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* ofrece guías pregeneradas que puedes emplear para crear una aventura en un dungeon, la espesura o la ciudad. Este capítulo ofrece aún más componentes para encuentros y aventuras, como nuevas trampas, reglas para aventuras en algunas localizaciones o situaciones arquetípicas y tablas de encuentros aleatorios ligadas a lugares que suelen aparecer con frecuencia en aventuras y escenarios.

Sin embargo, una gran aventura es más que una colección de encuentros; es una narración coherente llena de acción, suspense y elecciones espinosas para los PJs. Este capítulo comienza con un consejo para que lleves tus aventuras a un nuevo nivel, ya sean historias creadas por ti o aventuras publicadas que hayas comprado.

RITMO DE LA AVENTURA

El ritmo se consigue encontrando el punto intermedio entre la acción desenfrenada y el aumento gradual de la tensión y el asombro. Ninguna aventura debería tener largos periodos de descripciones en los que los PJs no hacen más que escucharte, pero tampoco debería ser un combate sin fin.

Aunque las aventuras se parecen a historias o novelas cortas en cuanto a que cuentan algo y están puestas por escrito, tienen más similitud con los guiones cinematográficos. De hecho, tratar tu aventura como una película es un modo excelente de planearla.

La aventura estándar debería se fácil de dividir en tres partes: planteamiento, nudo y desenlace. El planteamiento presenta la situación y el argumento de la aventura a los jugadores. No se revelan todos los secretos y sorpresas, pero debería ser aparente una parte de la trama suficiente para enganchar a los PJ y que sepan que comienza una nueva aventura. El principio de una aventura puede ser tan simple como un encuentro de interpretación o tan complejo como una incursión en la guarida de unos bandidos. Como regla general, la primera parte debería ser relativamente suave en cuanto a combates; deja que los personajes tengan tiempo de acomodarse al argumento y la atmósfera de la aventura antes de tirar iniciativas. El planteamiento de una aventura no debería llevar más de una sesión de juego. Si el tuyo es más complejo que eso, quizá te hayas pasado.

El nudo suele ser la parte más larga de las tres. Dura normalmente desde una hasta doce sesiones de juego, pero puede ser aún más largo. Aún así, si se alarga demasiado, corres el riesgo de que los jugadores pierdan el sentido de sus actos o se distraigan y se desvíen de la trama principal.

El desenlace de una aventura, igual que el planteamiento, no debería durar más de una sesión. Consiste

normalmente en acción que complementa el tema general de la aventura. Esto suele involucrar una gran batalla con los villanos principales, pero podría ser también un encuentro de interpretación o un acertijo complejo.

La técnica para lograr el ritmo puede ser difícil de cuantificar, ya que depende de varios factores. El conocimiento de los jugadores de las reglas, el número de jugadores, el número de PNJs que tengas que interpretar, la cantidad de tiempo de juego que haya durado la sesión, y otros aspectos que se combinan para complicar el tema.

Cuando diseñes una aventura, resiste la tentación de incluir decenas de encuentros menores. Si tienes que elegir entre colocar un encuentro que tenga poco que ver con la trama de la aventura y otro que esté relacionado, elige siempre el que esté relacionado. Ten en mente que las reglas de D&D están diseñadas para que un grupo de PJs gane un nivel cada unos 14 encuentros más o menos. En este aspecto, el número de encuentro a los que puedas enfrentar a tus PJs sería limitado. Demasiados encuentros y lo próximo que sabrás es que tus PJs son de un nivel demasiado alto para el encuentro final que con tanto mimo les has preparado.

CÓMO USAR AVENTURAS PUBLICADAS

Un montón de Dungeon Masters sólo emplean aventuras que crean para sus propias campañas. Creen que cualquier aventura comprada requiere demasiado trabajo para encajar en el mundo de campaña que han ido creando con cuidado a lo largo de muchas sesiones, que el argumento de las aventuras pregeneradas carece del colorismo y ambiente de sus campañas, o que las aventuras publicadas se desvían demasiado del grandioso plan que tienen para sus jugadores. Pero con un mínimo de preparación, una aventura publicada puede ser un recurso excelente para cualquier DM. Unir una a la estructura de una campaña no tiene por qué ser intimidatorio o requerir una reestructuración masiva, y el material publicado ofrece una fuente de primera para que los DMs con poco tiempo preparen su siguiente sesión.

MATERIAL UTILIZABLE

Incluso aunque decidas que una aventura publicada no se ajusta a las necesidades de tu campaña tal y como está escrita, un examen más a fondo seguramente descubra material útil. La mayoría de aventuras publicadas incluye mapas diseñados profesionalmente. Dibujar mapas es uno de los pasos que más tiempo lleva en la planificación de una aventura, por lo que coger un mapa (o una serie de mapas) de una fuente oficial te puede proporcionar los cimientos para una aventura propia de tu campaña. A veces sólo con mirar los mapas ya puedes obtener inspiración para una nueva aventura. Incluso aunque ignores el argumento, escenario y detalles de la historia, los mapas de la aventura pueden merecer el precio del suplemento.

La generación de estadísticas de PNJs es otra labor intensiva a la hora de construir una aventura útil. El D&D es un juego con una gran base matemática, y aunque la mayoría de DMs adquiere con rapidez experiencia en producir abundante cantidad de PNJs con trasfondos detallados y estadísticas completas, las aventuras publicadas ofrecen una fuente excelente de personajes pregenerados. Busca una aventura adecuada al nivel de los PJs y hojéala. Lo más probable es que encuentres muchos bloques de estadísticas para villanos y PNJs que puedes insertar directamente en la campaña. Incluso aunque el trasfondo, personalidad o descripción física de los PNJs no se ajuste a tus necesidades concretas, podrás alterar todas esas cosas con facilidad. Al tener los cálculos ya hechos, puedes invertir el tiempo en buscar un argumento interesante para añadir a este recién llegado a tu campaña.

Un último consejo: si buscas un montón de estadísticas de PNJs, trata de buscar en aventuras urbanas. Las incursiones en dungeons suelen incluir más criaturas sacadas directamente del *Manual de monstruos* u otras fuentes similares, y los editores suelen abreviar sus estadísticas para ahorrar espacio. Pero las aventuras urbanas tienen un gran porcentaje de PNJs adecuados, por lo que conseguirás más estadísticas por tu dinero.

CÓMO APROVECHAR UNA AVENTURA PUBLICADA

Cuando añadas una aventura publicada a tu historia en curso, debes tener en cuenta dos factores importantes: cómo conectar el hilo de tu campaña actual, si la hay, a esta aventura, y cómo sacar a los personajes de ella y devolverlos a la campaña principal cuando la hayan terminado.

Engánchalos

Si tienes la oportunidad de hacerlo, la mejor forma de unir una aventura publicada a tu campaña casera es colocar ganchos de aventura lo antes posible. Dos o tres sesiones antes de que vayas a usar la aventura publicada, échale un vistazo en busca de un PNJ, lugar o punto argumental que puedas añadir a la aventura de ese día. Estos tres elementos están especialmente indicados para este propósito, ya que son los más modulares (en otras palabras, se prestan mejor a aparecer en un lugar o situación preexistente sin muchas modificaciones).

Los PNJs pueden aparecer y desaparecer a tu antojo, siempre que los jugadores no crean que son hostiles y provoquen un combate. Un PNJ pacífico es un buen tipo de personaje a escoger para introducir con antelación. Un pueblerino que se haya mostrado amable y solícito con los personajes tendrá más probabilidades de contar con su confianza cuando sea hora de empezar la aventura publicada. Pero si las peleas son más de tu gusto, emplea un lacayo ruin o dos para empezar una bronca con tus PJs. Unas pocas sesiones después, cuando los PJs se topen con el gancho de la aventura pregenerada, puede que descubran que dicho gancho está conectado con los rufianes con quienes lucharon unos días antes. Lo más probable es que los PJs muestren interés por destapar dicha conexión.

Las localizaciones pueden ser también ganchos muy efectivos. Un PNJ de la aventura actual puede mencionar algún rasgo de la región a la que planeas enviar a tus PJs en la aventura publicada, o los PJs pueden descubrir que un villano principal de la campaña proviene del lugar en cuestión. También puedes incluir un mapa parcial de la aventura publicada en tu sesión actual. Si está en posesión de uno de los villanos principales, seguramente atraiga la atención de los personajes.

El argumento quizá sea la mejor herramienta de unión. La mayoría de malvados tienen sus manos untadas con varios planes simultáneos. Podrías incluir una nota o un objeto en la fortaleza del villano actual que apunte hacia la aventura publicada; cuando los personajes descubran más tarde la conexión, seguramente querrán seguirla. También puedes permitir que los PJs escuchen una conversación, intercepten un mensaje o vean al malvado de turno hablando con un extraño que esté conectado con el gancho de la aventura publicada. Cuando lo reveles, los personajes picarán con toda seguridad.

El siguiente ejemplo emplea todos los elementos anteriores. Tres sesiones antes de la aventura publicada (un safari dungeonero en una zona volcánica), los personajes están inmersos en tu aventura casera actual. El bellaco al que persiguen es un barón corrupto que tontea con oscuras magias nigrománticas y se sabe que tiene contactos con el gremio de ladrones local. Cuando los PJs se embarcan en la tarea de espiar la hacienda del barón, se encuentran en el camino con un mercader que se aleja de sus propiedades, pálido y con una premura frenética.

El mercader es un PNJ importante sacado de la aventura publicada, que dirigirás dentro de unas sesiones. Ofrece a los PJs buenos consejos sobre un grupo de muertos vivientes que acecha en el camino, ganándose su confianza. Cuando el mercader se encuentre más adelante con los PJs en la aventura publicada, ya lo conocerán y se sentirán inclinados a creer sus informaciones, pero más importante aún, su aparición como personaje importante de esta aventura no será discordante.

Los PJs avanzan hacia la hacienda del barón y encuentran un trozo de un mapa en posesión de uno de los cortesanos del barón, detallando una serie de retorcidos pasadizos y algunas salas con avisos que dicen "¡Peligro, lava!". Quizá el mapa tenga anotaciones al margen que mencionen su encuentro con un "Oscuro señor de la magia de fuego". El mapa no tendrá sentido para los personajes de momento, pero en realidad representa las primeras salas del mapa de la aventura publicada. Si puedes fotocopiar esa parte del mapa y entregarla como ayuda de juego a los jugadores, es más probable que lo recuerden más adelante. Aquí también has dejado caer una pista argumental, indicando una conexión entre el barón y otra fuerza maligna, un lanzador de conjuros especializado en la magia de fuego.

Finalmente, cuando los PJs regresen al pueblo tras derrotar a las fuerzas del barón en su hacienda (o quizá al propio barón), se encontrarán con un par de casas incendiadas, una de las cuales es propiedad del amable mercader que se toparon con anterioridad. Cuando dicho mercader se ponga en contacto con los PJs con el gancho de la aventura publicada, éstos pensarán que su encuentro era algo predestinado y tendrán un interés legítimo en poner todas las piezas en su lugar.

Sácalos

Sacar a un grupo de personajes de una aventura publicada es más fácil que engancharlos. Un método de ejemplo es colocar un villano de tu campaña casera como encuentro final de la aventura publicada, ya sea en lugar o junto al malvado pregenerado. También puedes organizar apariciones estelares de los PNJs de tu campaña principal durante la aventura publicada. Estos encuentros recordarán a los PJs sus metas principales, y puedes usarlos para dejar pistas menores que lleven a los personajes hacia tu próxima aventura.

Una salida traumática, en la que los personajes comprendan de golpe que han estado embarcados en una aventura que se desvía de la trama principal y no tiene nada que ver con sus metas iniciales, también puede ser efectiva. Los villanos de tu campaña parecerán más retorcidos y astutos si parece que han llevado a los jugadores por una ruta falsa. Este tipo de "estrategia de salida" puede ser frustrante para los jugadores, por lo que es mejor usarla con moderación.

SOLUCIONES SENCILLAS

Si no cuentas con el lujo de una planificación anticipada, puedes emplear las sencillas soluciones que a continuación se indican para insertar una aventura publicada en tu campaña actual. Descarta los ganchos de la aventura publicada e inserta algo apropiado a tu campaña. El gancho no tiene por qué llevar directamente a la aventura. Si los PJs creen que están persiguiendo una meta a largo plazo gracias a ese gancho, para después encontrarse inmersos en la aventura publicada, probablemente no sean conscientes de que los has desviado. Incluso aunque lo hagan, puedes ofrecerles pistas tentadoras para que sigan pensando que están en el buen camino (una nota, un mural en la pared o alguna otra seña que enlace con tu campaña principal). Como ya se ha dicho en 'Sácalos' (un poco más arriba), los villanos de tu campaña parecerán más poderosos y arteros si los personajes creen que son responsables de esta aventura de distracción.

Los siguientes cambios más o menos directos pueden ayudarte a hacer que las aventuras publicadas sean más útiles en tu campaña casera.

Nombres propios: los jugadores pueden mostrarse menos entusiastas ante una aventura ambientada en un mundo específico, como los Reinos Olvidados o Eberron, ya que incluirá personajes o características únicas de dicho escenario.

Busca los nombres que empiecen con mayúscula. Cambiarlos es muy fácil y da rápidamente a la aventura el tono y sabor adecuado a tu campaña. Es sorprendente la diferencia tan grande que puede marcar un nombre.

Escenario: si alguna vez has cogido una aventura publicada, la has hojeado y has dicho "La aventura está genial, pero mi campaña está ambientada en una jungla y la aventura va del

desierto. No me vale", no estás solo. Una aventura no funciona si el escenario no concuerda, pero ésta es una de las cosas más fáciles de alterar.

Busca las palabras clave vinculadas con el texto descriptivo del escenario, y cámbialas por nombres o adjetivos que encajen mejor con lo que buscas. De esta forma, un tórrido desierto se convierte en una húmeda jungla, mientras que las ruinas del dungeon que querías incluir en la sesión siguen siendo las mismas. Estas sencillas alteraciones pueden hacerse incluso sobre la marcha. Antes de describir una sala a tus jugadores, repasa el texto descriptivo y busca las palabras específicas. Sáltatelas al leer o cámbialas a tu gusto; tus jugadores no tienen por qué darse cuenta.

Estructuras: al igual que el escenario, el estilo de los edificios puede ser un impedimento a la hora de usar una aventura publicada. Si has enviado a tus PJs con la idea de explorar un templo perdido, pero la aventura que has comprado se ambienta en un monasterio, puedes hacer cambios menores en la descripción para acomodarlo a tus necesidades.

Haz una lista de los elementos que asocias con un monasterio (como una serie de *dojos* de entrenamiento o cámaras de meditación). De vez en cuando, añade uno de estos elementos característicos a la descripción de la sala. Los edificios se modifican con facilidad y sólo se requieren cambios menores para añadir al texto cierta conexión con el escenario (como se ha descrito anteriormente) y alterarlo para su uso en tu campaña casera.

Monstruos: los monstruos pueden cambiarse de forma similar, si crees que es necesario. Si las salamandras son los rivales principales en esa aventura en el desierto, piensa en criaturas similares adecuadas a la jungla, como hombres lagarto, trácnidos o yuan-ti.

Las páginas 318 y 319 del *Manual de monstruos* son de gran ayuda a la hora de cambiar unos monstruos por otros: presentan una lista de monstruos ordenados por Valor de desafío (VD). A veces cambiar de monstruos no es necesario, aunque pueda parecerlo. Un templo perdido poblado por fieras salamandras puede requerir algo de justificación, pero el misterio de su presencia en este lugar tan extraño seguramente intrigue a los jugadores.

Niveles: el nivel de personaje para el que está escrita una aventura publicada puede ser uno de los elementos más problemáticos a alterar. Revisa la propia aventura; algunas incluyen barras laterales o notas al pie que explican formas de graduarla para personajes de varios niveles. Pero puede que estés leyendo una aventura diseñada para personajes de nivel 10 y la deseches porque tu compañía es sólo de nivel 5, en la creencia de que será demasiado laborioso modificarla tanto.

Aquí es donde una buena colección de aventuras publicadas demuestra su utilidad. Piensa en aprovechar las estadísticas de PNJs y malvados de una aventura del nivel adecuado y transportarlas tal cual a la aventura que quieres dirigir. De igual forma, emplea las tablas de las páginas 318 y 319 del *Manual de monstruos* para cambiar las criaturas de VD inapropiado por otras que se ajusten a tu grupo. Hacer esto para una aventura típica de 32 páginas no te llevará más de una hora, a menos que tengas que añadir un número sustancial de bloques de estadísticas. Si ese es el caso, siempre podrás encontrar monstruos del VD adecuado para sustituirlos por PNJs.

Métodos físicos: la mejor forma de hacer estos cambios es insertando información directamente en la aventura, si un cambio concreto es demasiado leve. Para obtener cambios más sustantivos, haz notas al pie de la sección de aventura que deseas modificar, aumentar o eliminar. La nota al pie te ofrecerá al instante el material secundario que quieras añadir a la escena, ya sea un monstruo del *Manual de monstruos III*, un PNJ pregenerado del Capítulo 5 de este libro, o un objeto o conjuro de tu propia invención que ya esté en tu libreta de notas.

UN CAMBIO DE RUMBO

Dirigir una aventura publicada tal y como está escrita puede ser una forma de inyectar algo de variedad, y quizá una vitalidad renovada, en las experiencias de juego de tus jugadores. Puedes emplear una aventura publicada para llevar a tus PJs en una dirección radicalmente diferente. Por ejemplo, si tu campaña incluye un montón de batallas a gran escala, una aventura que se centre en el espionaje puede ser un cambio de ritmo interesante. De igual manera, si tu grupo prefiere las tácticas sutiles y subrepticias en sus aventuras, envíalos a una clásica exploración de dungeon, que les ofrezca a ellos un desafío inusual y a ti una forma de ampliar tu experiencia como DM. Incluso los jugadores más fanáticos de la interpretación suelen disfrutar con un poco de pincha-y-corta de vez en cuando, sobre todo si creen que hay un objetivo en ello.

Una aventura publicada también puede llevar las cosas en una nueva dirección, de forma bastante literal. Si tu campaña tiene lugar exclusivamente bajo tierra, enviar de golpe a los jugadores a la superficie para explorar un tétrico bosque o una cadena montañosa volcánica será un cambio inesperado, incluso aunque el estilo de juego sea el mismo.

Las aventuras que los jugadores recuerdan años después de terminar la campaña suelen ser aquellas que rompen el molde; aventuras que los mantienen en vilo y ponen patas arriba su mundo, aunque sólo sea por un breve periodo de tiempo. Una aventura publicada, usada en medio de una campaña en curso, puede llegar a ser un episodio así de memorable en las vidas de los jugadores y de sus personajes.

TRAMPAS

Las trampas son un clásico de las aventuras de D&D, especialmente de aquellas basadas en dungeons, y el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* detalla un gran número de trampas de naturaleza mecánica y mágica: trampas de foso, salvas de agujas, trampas de descarga flamígera, trampas de convocación de monstruos y cosas peores que se pueden encontrar en las páginas 70 a 75 de dicho libro. Pero esas trampas son básicamente sencillas y genéricas. La siguiente sección presenta nuevas trampas para tus partidas. La mayoría son más complicadas que

las de la *Guía del Dungeon Master*, y algunas pueden modificarse para variar su VD.

ANILLO FEÉRICO (VD 4, 7 O 10)

Los anillos feéricos son caóticos y peligrosos pozos de magia impredecible, que se encuentran sólo en zonas de gran actividad de fatas. Un anillo feérico suele presentarse como un grupo de pálidos hongos de pequeño tamaño que crecen en un círculo de unos 30' de radio. Un personaje con la aptitud de sentido de la naturaleza puede identificar un anillo feérico mediante una prueba de Saber (naturaleza) o Supervivencia, como si fuese un pícaro usando Buscar para encontrar trampas.

Un anillo feérico afecta a cualquiera que entre en sus límites con un poderoso efecto mágico. Peor aún, exuda un extraño impulso mental hasta una distancia de 300'; cualquier criatura que se acerque a menos de esa distancia deberá superar un TS de Voluntad contra CD 20 o verse impelida a caminar hacia el anillo y entrar en él. Una vez la víctima entre en el anillo feérico, la compulsión se desvanece y no podrá volver a afectarla hasta el siguiente amanecer.

Si un personaje no fata entra en un anillo feérico, tira 1d10 y consulta la tabla adjunta para determinar el tipo de magia cruel que lo afecta.

Una fata (así como cualquier criatura con al menos un nivel de druida que supere su TS contra el efecto mágico aleatorio) que entre en el anillo quedará imbuida de una energía beneficiosa, que le concederá un bonificador +4 sagrado a su Carisma durante 1d6 horas. Una criatura sólo puede obtener este bonificador una vez en un periodo de 24 horas.

El efecto de magia aleatorio generado por un anillo feérico depende de su naturaleza. Los anillos menores generan el equivalente a conjuros de 2.º nivel lanzados a nivel de lanzador 5, los anillos moderados generan el equivalente a conjuros de 5.º nivel lanzados a nivel de lanzador 10, y los anillos mayores generan el equivalente a conjuros de 8.º nivel lanzados a nivel de lanzador 20. Los conjuros que normalmente tendrían área de efecto sólo afectan a la criatura objetivo.

Puedes generar con facilidad listas alternativas de efectos aleatorios con otros conjuros.

Efectos de anillos feéricos

d10	Menor (VD 4) (VD 13)	Moderado (VD 7) (CD 17)	Mayor (VD 10) (CD 22)
1	*Ceguera/sordera*	*Bruma mental*	*Dedo de la muerte*
2	*Espantar natural V*	*Convocar aliado*	*Invertir gravedad*
3	*Atontar monstruo*	*Canción de discordia*	*Torbellino*
4	*Inmovilizar persona*	*Polimorfar funesto*	*Laberinto*
5	*Pauta hipnótica*	*Plaga de insectos*	*Baile irresistible de Otto*
6	*Helar metal*	*Muro de espinas aturdidor*	*Palabra de poder*
7	*Convocar plaga*	*Descarga flamígera*	*Pauta centelleante*
8	*Ráfaga de viento de plano*	*Desplazamiento marchitamiento*	*Horrible*
9	*Convocar aliado natural II*	*Rematar a los vivos*	*Convocar aliado natural VIII*
10	*Explosión de sonido*	*Debilidad mental*	*Estasis temporal*

La CD dada a cada tipo de anillo feérico indica la CD del TS para resistir los efectos del conjuro, si permite salvación.

Anillo feérico: VD 4, 7 o 10; trampa mágica; disparador de localización; rearme automático; efecto mágico determinado al azar; Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 30; *Coste (menor)*: 3.000 po, 240 PX; *Coste (moderado)*: 22.500 po, 1.800 PX; *Coste (mayor)*: 60.000 po, 4.800 PX.

ARMAS CON TRAMPA (VD 2+)

El descubrimiento de poderosas armas mágicas en el tesoro de un monstruo es un clásico del D&D. Por desgracia, los monstruos más inteligentes suelen ser conscientes de ello y preparan trampas para combatir el robo de sus posesiones. Algunos llenan sus tesoros con armas malditas. Otros usan conjuros como *glifo custodio* sobre sus objetos favoritos.

Las criaturas de espíritu especialmente retorcido (como los kóbolds) van más allá y ponen trampas en las mismas armas. A menos que se divise la trampa, el arma parecerá normal y perfectamente funcional. La primera vez que se use (normalmente en combate), se activará la trampa. Las armas con trampa se rompen de forma dramática, sin causar daño a la criatura contra la que se usen: una espada se cae a pedazos, un arco se parte por la mitad al intentar tensarlo, o la cabeza de un hacha sale disparada para estrellarse contra la pared. Cuando el arma se hace migas, su mango o empuñadura también se parte, disparando varias púas o ganchos con resortes sobre las manos del usuario.

El arma con trampa detallada más adelante es un ejemplo estándar. Si el trampero puede permitírselo, aplicar veneno a las púas y ganchos ocultos del arma es una forma muy efectiva de aumentar su letalidad. Las armas con trampa suelen ser armas de gran calidad; muy rara vez se tratará de un arma mágica, ya que la activación de la trampa la destruye. Un *aura mágica de Nystul* es una forma muy efectiva de hacer que un arma con trampa parezca mágica. Los monstruos con tipos concretos de RD suelen colocar trampas en armas del material adecuado para dañarlos, para después colocarlas en lugares destacados de su guarida como si fuesen trofeos. Un hombre lobo, por ejemplo, puede tener en su cabaña varias espadas largas de plata con trampa.

Si un pícaro desarma con éxito un arma con trampa, podrá volver a ser usada como un arma normal de su tipo. Volver a montar la trampa en ella requiere una nueva prueba con éxito de Inutilizar mecanismo.

Arma con trampa: VD 2; dispositivo mecánico; disparador por toque; rearme por reparación; púas (daño 2d6, Reflejos CD 20 niega); Buscar CD 25; Inutilizar mecanismo CD 20; *Precio de mercado:* 3.000 po.

ENERVACIÓN/CONSUNCIÓN DE ENERGÍA (VD VARIABLE)

Enervación, y su variante de nivel alto *consunción de energía*, son efectos de conjuro poderosos y letales. No sorprende a nadie, pues, que un hechicero o mago emprendedor haya creado una trampa para usar su potente magia.

Existen varias versiones de esta trampa. La forma más básica consiste en un simple rayo de *enervación*. A partir de ahí, varios rayos

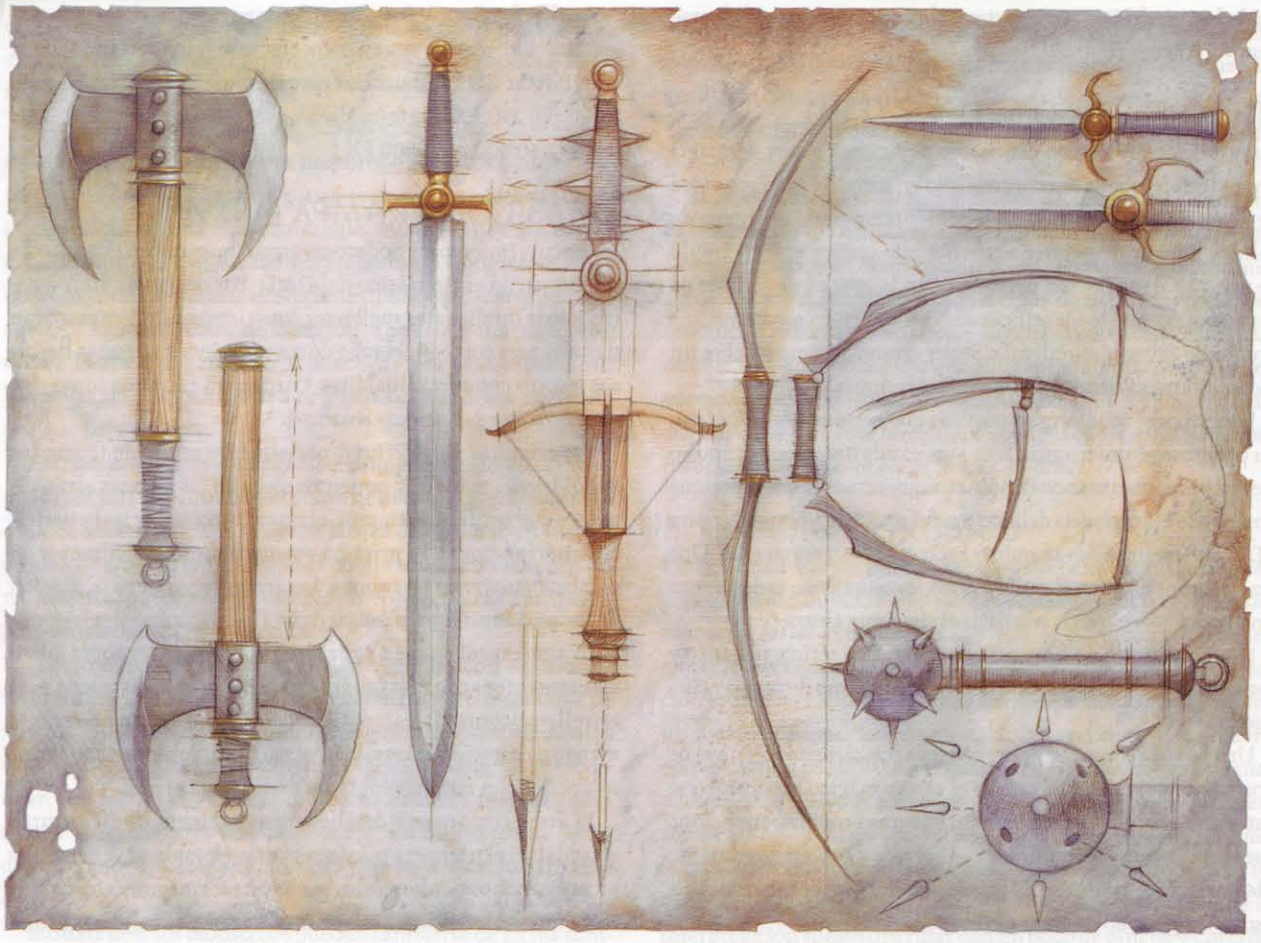


Ilustración de W. England

Las armas con trampa se presentan en todas las formas y tamaños

de *enervación*, disparados a varios objetivos, hacen la trampa más letal, hasta que la poderosa *consunción de energía* reemplaza al efecto de enervación. Algunas de estas trampas emplean disparadores de localización, mientras que otras los tienen de proximidad o toque.

Las criaturas que prefieren el uso de estas trampas suelen disfrutar de inmunidad a la energía negativa, lo que las convierte en un elemento clave en las guaridas de muertos vivientes inteligentes. Los liches y los vampiros, sobre todo, encuentran fascinante esta trampa, ya que los efectos enervadores debilitan a los enemigos más poderosos antes de que el muerto viviente se enfrente a ellos en persona.

Trampas de enervación/consunción de energía

VD	Conjuro	Nº de rayos	Niveles negativos	NL
5	*enervación*	1	1d4	7
7	*enervación*	2	1d4 (dos objetivos)	7
7	*enervación* potenciada	1	1d4+1/2	11
9	*enervación* encadenada*	1	1d4 (principal), 1d2 (secundario)	15
10	*consunción de energía*	1	2d4	17
12	*consunción de energía*	2	2d4 (dos objetivos)	17

*Aunque esta versión de la trampa sólo dispara un rayo, éste se bifurca al impactar al primer objetivo, afectando a todas las criaturas en un radio de 30' de la primera. Estos objetivos secundarios, si resultan impactados, sólo sufrirán la mitad de niveles negativos que el objetivo principal.

Trampa de enervación: VD 5; dispositivo mágico; disparador de proximidad (objetivo a 40'); rearme automático; efecto de conjuro (*enervación*, mago de nivel 7, Atq +10 toque a distancia, 1d4 niveles negativos); Buscar CD 29; Inutilizar mecanismo CD 29. Coste 12.000 po, 1.120 PX.

Trampa de enervación encadenada: VD 9; dispositivo mágico; disparador de proximidad (objetivo a 60'); rearme automático; efecto de conjuro (*enervación*, mago de nivel 15, Atq +14 toque a distancia, 1d4 niveles negativos al primer objetivo; Atq +14 toque a distancia, 1d2 niveles negativos a toda criatura a 30' del primer objetivo); Buscar CD 29; Inutilizar mecanismo CD 29. Coste 30.000 po, 2.400 PX.

Trampa de consunción de energía: VD 10; dispositivo mágico; disparador de proximidad (objetivo a 65'); rearme automático; efecto de conjuro (*consunción de energía*, mago de nivel 17, Atq +15 toque a distancia, 2d4 niveles negativos); Buscar CD 34; Inutilizar mecanismo CD 34. Coste 76.500 po, 6.120 PX.

ESPECTRAL (VD 5)

Las trampas espectrales suelen aparecer en áreas donde haya muertos vivientes: cementerios, casas encantadas, templos malignos abandonados y similares. Nunca se crean de forma consciente. En lugar de ello, son el resultado de poderosas emociones que han imbuido una zona con un gran poder espiritual

en bruto. Dado que las trampas espectrales son enajenadoras, las criaturas inmunes a tales efectos (como los constructos o los muertos vivientes inteligentes) las emplean para obtener ciertas ventajas sobre sus presas.

Las trampas espectrales son mágicas y, en cierto sentido, también muertas vivientes. Tanto *detectar magia* como *detectar muertos vivientes* puede revelar el aura de una trampa espectral (cuya fuerza es moderada), pero no revelarán la fuente del aura, ya que empapa toda la zona por completo. Una trampa espectral también está vinculada a un alineamiento (la mayoría, pero no todas, son legales malignas), por lo que los conjuros adecuados para detectar alineamientos también sirven para identificar su aura.

Una trampa espectral cubre un área de 30' de radio, normalmente en forma de semiesfera posada sobre la superficie terrestre, aunque es posible encontrarlas como esferas centradas en un punto del espacio. Debido a que una trampa espectral se crea cuando muere una criatura sometida a una fuerte carga emocional, a menudo se puede encontrar como pista un cadáver dentro del área de efecto, a menos que la trampa sea muy antigua o los carroñeros empleen la zona como coto de caza.

Cualquier criatura dentro del área de una trampa espectral nota de inmediato una súbita caída de la temperatura. Además, deberá superar un TS de Voluntad contra CD 20 o verse afectada por el poder emocional de la trampa. Cada poder se centra en una emoción concreta, pero el efecto de juego siempre imita uno de estos conjuros: *cautivar, confusión, desesperación aplastante, miedo* o *terribles carcajadas de Tasha*. Algunas trampas espectrales más raras pueden tener efectos beneficiosos, como *furia* o incluso *esperanza alentadora*, pero la mayoría tiene efectos negativos. Estos efectos se manifiestan a nivel de lanzador 10.

Una trampa espectral potencia a los muertos vivientes, incluso aunque el alineamiento de la trampa sea bueno. Una criatura muerta viviente dentro de la influencia de la trampa recibe un bonificador +2 introspectivo a su CA y TS de Voluntad, y un +2 a la CD de cualquier ataque especial enajenador que posea.

Ya que las trampas espectrales son, hasta cierto punto, muertas vivientes en sí mismas, pueden ser evitadas o destruidas por un clérigo que canalice energía positiva. Considera la trampa como un muerto viviente de 10 DG; si un clérigo logra expulsarla, la trampa quedará inactiva durante 1 minuto. Si el clérigo la destruye, quedará desarmada para siempre.

Trampa espectral: VD 5; trampa mágica; disparador por localización; rearme automático; *cautivar, confusión, desesperación aplastante, miedo* o *terribles carcajadas de Tasha* (Voluntad CD 20 niega); Buscar CD 25; Inutilizar mecanismo CD 25 o expulsión (consulta la descripción); *Coste:* 14.000 po, 1.120 PX.

INVOCACIÓN ACUÁTICA (VD VARIABLE)

Igual que la trampa de invocación ígnea que se describe más adelante, esta trampa combina elementos mundanos y mágicos. Básicamente, cuando se activa una trampa de invocación acuática, la sala comienza a llenarse de agua con rapidez. De acuerdo con la construcción y VD de la trampa, la habitación puede llenarse sólo parcialmente, ralentizando el movimiento de las criaturas ajenas a los entornos acuosos, o por completo, como es el caso de la habitación llena de agua descrita en la página 73 de la *Guía del Dungeon Master*. Estas trampas siempre afectan a una habitación estanca o una cámara subterránea, para que el agua no se filtre. También se suelen combinar con trampas de muro de separación (consulta más adelante).

Además del agua, cada versión de la trampa de invocación acuática convoca a uno o más elementales de agua. Estas criaturas atacan hasta que sean destruidas o mientras dure el efecto de convocación.

El tamaño y número de los elementales convocados varían dependiendo de la profundidad del agua y el VD de la trampa. Como se indica en las tablas adjuntas, la profundidad del agua en estas trampas suele fijarse en cuatro alturas: 1', 4', 10' o hasta el techo. En una habitación que tenga el techo a 10' no habrá diferencia entre una versión de la trampa que inunde la sala hasta 10' de altura o hasta el techo. La versión de 10' de altura asume que la trampa está ubicada en una zona con un techo lo bastante alto como para permitir a una criatura Mediana o menor vadear el agua, teniendo hueco para respirar. Los efectos de las diversas alturas de agua son como siguen.

1' de altura: igual que en una ciénaga superficial (consulta la página 88 de la *Guía del Dungeon Master*), desplazarse con esta altura de agua cuesta 2 casillas por cada una de movimiento, y la CD de las pruebas de Piruetas aumenta en 2.

4' de altura: igual que en una ciénaga profunda (consulta la página 88 de la *Guía del Dungeon Master*), desplazarse con esta altura de agua le cuesta a una criatura Mediana 4 casillas de movimiento por cada una que se desplace. Las criaturas Pequeñas o menores deben nadar y las piruetas resultan inviables. El agua ofrece cobertura a las criaturas Medianas, mientras que las más pequeñas obtienen cobertura mejorada (+8 a la CA, bonificador +4 a los TS de Reflejos). Las criaturas Medianas o mayores pueden agacharse para obtener esta cobertura mejorada, pero cualquiera que lo haga sufrirá un penalizador -10 a sus ataques contra criaturas que no estén bajo el agua.

10' de altura: el agua a esta altura se considera aguas tranquilas. Las criaturas de tamaño Mediano o menor deben realizar una prueba de Nadar contra CD 10 cada asalto para moverse por ella. Los personajes que fallen su prueba deben aguantar la respiración o comenzar a ahogarse (consulta la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*). Mientras estén bajo el agua, los personajes pueden moverse en cualquier dirección como si volasen con maniobrabilidad perfecta. Las criaturas que luchen mientras están en el agua deben acatar los modificadores al combate de la tabla 3–22: ajustes de combate bajo el agua, de la página 92 de la *Guía del Dungeon Master*, incluso aunque sus rivales no estén bajo el agua (dar un espadazo a un rival volador o a uno que esté en tierra, es igual de difícil que hacerlo contra uno en el agua si tú estás sumergido). Las criaturas que no estén en el agua obtienen el beneficio de terreno elevado contra las

que sí lo estén (bonificador +1 a las tiradas de ataque en cuerpo a cuerpo).

Techo: esta trampa es exactamente igual a la habitación llena de agua descrita en la página 73 de la *Guía del Dungeon Master*, con la complicación añadida de las criaturas convocadas.

Trampas de invocación acuática

Tamaño del elemental	NL
Pequeño	5
Mediano o 1d3 Pequeños	9
Grande o 1d3 Medianos	11
Enorme o 1d3 Grandes	13
Mayor o 1d3 Enormes	15
Anciano o 1d3 mayores	17

	Tamaño del elemental					
Altura del agua	P	M ó 1d3 P	G ó 1d3 M	E ó 1d3 G	M ó 1d3 E	A ó 1d3 M
1'	VD 5	VD 7	VD 8	VD 9	VD 10	VD 11
4'	VD 6	VD 8	VD 9	VD 10	VD 11	VD 12
10'	VD 6	VD 9	VD 10	VD 11	VD12	VD 13
Techo	VD 7	VD 10	VD 11	VD 12	VD 13	VD 14

Trampa de invocación acuática: VD 8; dispositivo mágico y mecánico; disparador de localización; rearme manual; varios objetivos (todos los objetivos en una sala de 10'×10', que se llena de agua hasta una altura de 4') y efecto de conjuro (1d3 elementales de agua Pequeños convocados tras 1 asalto, permanecen 9 asaltos); Buscar CD 30; Inutilizar mecanismo CD 30; *Coste:* 22.500 po, 1.800 PX.

INVOCACIÓN ÍGNEA (VD VARIABLE)

Este peligroso ingenio mecánico y mágico se suele usar para entrampar toda una sala o pasillo. Básicamente la trampa consiste en dos elementos. El primero consiste en un gas inflamable expedido por ranuras ocultas en el suelo. Pequeños encendedores alquímicos, ocultos también en el suelo, se encienden cuando se activa la trampa y se libera el gas, haciendo que toda la zona estalle en llamas. El fuego arrasa toda el área hasta una altura de 5' durante al menos 1 minuto (10 asaltos), que es lo que suele durar la reserva de gas. Los objetivos dentro del área de efecto tienen derecho a un TS de Reflejos cada asalto para reducir el daño a la mitad.

El segundo elemento de la trampa también representa una gran amenaza. En el asalto siguiente al estallido de fuego, un elemental de fuego (o más) es convocado a la cámara. El dispositivo de convocación se dispara con el mismo mecanismo que libera el gas. Como resultado, desactivar el mecanismo del gas también evita que se convoque al elemental.

La siguiente tabla ofrece detalles de varias versiones de la trampa, acompañada por dos bloques de estadísticas de ejemplo. Los VD dan por hecho que los PJs pueden librarse de alguna forma del fuego (es decir, que no están obligados a permanecer encerrados en la sala durante toda la duración de la trampa). Si los PJs no pueden eludir las llamas, o si la fuga es difícil (si, por ejemplo, la trampa está en el fondo de un foso), el VD debería aumentar de forma significativa; al menos en 2, y posiblemente en más.

Trampas de invocación ígnea

VD	Daño	CD Reflejos	Elemental(es)	NL
5	5d6	14	1 Pequeño	5
6	7d6	15	1d3 Pequeños	9
7	8d6	15	1 Mediano	9
8	8d6	15	1d3 Medianos	11
9	11d6	16	1 Grande	11
10	11d6	16	1d3 Grandes	13
11	13d6	17	1 Enorme	13
12	13d6	17	1d3 Enormes	15
13	15d6	18	1 mayor	15
14	15d6	18	1d3 mayores	17
15	17d6	19	1 anciano	17

Trampa de invocación ígnea: VD 5; dispositivo mágico y mecánico; disparador de localización; rearme manual; efecto alquímico (5d6 fuego, radio 20' durante 10 asaltos, Reflejos CD 14 mitad) y efecto de conjuro (elemental de fuego Pequeño convocado tras 1 asalto, permanece 5 asaltos); Buscar CD 28; Inutilizar mecanismo CD 28; *Coste:* 15.000 po, 600 PX.

Trampa de invocación ígnea: VD 9; dispositivo mágico y mecánico; disparador de localización; rearme manual; efecto alquímico (11d6 fuego, radio 20' durante 10 asaltos, Reflejos CD 16 mitad) y efecto de conjuro (elemental de fuego Grande convocado tras 1 asalto, permanece 11 asaltos); Buscar CD 32; Inutilizar mecanismo CD 32; *Coste:* 49.500 po, 2.640 PX.

LISIANTE (VD 6)

Esta trampa mecánica es uno de los pocos tipos que tienen efectos a largo plazo para sus víctimas. Cuando se activa (siempre mediante una plancha de presión o similar, cuando la criatura pasa sobre ella), emergen del suelo unas afiladísimas púas con lengüetas de 10" de largo que se clavan en los pies de quienes estén en el área de efecto. Las criaturas impactadas por las púas sufren daño y las lengüetas de los filos las mantendrán clavadas al suelo. Las criaturas atrapadas de esta forma estarán inmóviles, pero no indefensas, por lo que sufrirán un penalizador –4 a su CA. La trampa se rearmará sólo cuando todas las criaturas en su área de efecto hayan salido de ella. Lo más habitual es que el disparador de la trampa se coloque en medio de su área de efecto, para que atrape a tantas criaturas como sea posible.

Liberarse de las lengüetas de las púas es doloroso y requiere una prueba de Fuerza (CD 20, +1 por cada púa que dañase a la criatura). Una criatura que se libere de esta forma sufrirá daño de nuevo por cada púa que se le clavase, ya que las lengüetas le desgarran la carne al tirar de ellas. Además, cualquier criatura dañada por una trampa lisiante verá su movimiento reducido a la mitad debido a las heridas en los pies. Este penalizador al movimiento dura 24 horas, hasta que la criatura sea tratada (prueba de Sanar CD 15) o reciba al menos 1 punto de curación mágica.

Algunas versiones de esta trampa incluyen púas hechas de materiales especiales, como adamantita o plata alquímica, dependiendo de la naturaleza de las criaturas que su creador tuviese en mente. Otras versiones incluyen púas mejoradas mágicamente con bonificadores de ataque y daño más altos, rangos de amenaza ampliados o incluso la aptitud especial de arma hiriente, lo que causa un daño continuado incluso después de que la criatura se

libere. El VD de estas variantes puede aumentar el de la trampa desde +1 a +3.

Los monstruos que no necesitan caminar hacen uso de esta trampa en sus guaridas. Los contempladores disfrutan especialmente sembrando sus hogares de trampas lisiantes, así como los dragones. Las criaturas con la capacidad de lanzar *alarma* suelen emplear el conjuro en conjunción con la activación de la trampa, para ser alertados cuando alguien la dispare. Estas criaturas se deleitan liberando muerte sobre las cabezas de los desafortunados inmovilizados por las púas espinosas.

Trampa lisiante: VD 6; dispositivo mecánico; disparador de localización; rearme automático; púas en el suelo (Atq +16 c/c, 1d4 púas por objetivo para 1d4+4 cada una); lengüetas lisiantes (las criaturas dañadas por las púas quedan inmovilizadas y deben realizar prueba de Fuerza, CD 20 + 1 por cada púa que las dañase, para liberarse; las criaturas que sufran daño quedan lisiadas igual que por abrojos); Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 20; *Precio de mercado:* 8.200 po.

MURO DE SEPARACIÓN (VD VARIABLE)

Este dispositivo mecánico no es una trampa en sí mismo, sino un añadido a otras trampas para hacerlas más letales. Una trampa de muro de separación no es más que un muro razonablemente grueso (normalmente de no más de 1') de piedra o hierro, que se desliza con rapidez hasta su lugar cuando se activa. Se suele emplear para dividir grupos de intrusos, activándose a espaldas de la criatura que dispara la trampa para separarla de sus compañeros. Esta trampa también puede sellar una salida, para evitar que un intruso se ponga a salvo de otra amenaza.

Un muro de separación se puede construir de forma que se deslice desde una pared, el suelo o el techo de una cámara, y cuando se activa encaja con precisión en los demás muros de la sala o pasillo.

Trampa de muro de separación: VD 1*; mecánica; disparador por localización; rearme manual; muro deslizante (empleado para separar grupos o hacer otras trampas más letales, un TS de Reflejos contra CD 20 permite a una criatura adyacente saltar al otro lado del muro antes de que se cierre); Buscar CD 20*; Inutilizar mecanismo CD 20*; *Precio de mercado:* 1.000 po.

Una versión más cruel del muro presenta largas cuchillas afiladas, que emergen de su superficie cuando ya está en su lugar. Pueden afectar a cualquier criatura que esté en las casillas adyacentes al muro.

Trampa de muro de separación con cuchillas: VD 3*; mecánica; disparador por localización; rearme manual; muro deslizante (empleado para separar grupos o convertir en más letales otras trampas, un TS de Reflejos contra CD 20 permite a una criatura adyacente saltar al otro lado del muro antes de que se cierre) y cuchillas (Atq +10 c/c, 1d4 cuchillas por objetivo para 1d4+2 cada una); Buscar CD 20*; Inutilizar mecanismo CD 20*; *Precio de mercado:* 3.200 po.

*Si se usa en conjunción con otra trampa, aumenta el VD de la trampa base, en lugar de contar esta como un encuentro aparte. El VD debería aumentar al menos en 1, aunque si el peligro de la trampa base se amplía de forma significativa, la adición de un muro deslizante podría aumentar su VD incluso en 4 (si se usa, por ejemplo, junto a una trampa de paredes aplastantes, descrita en la página 74 de la *Guía del Dungeon Master*, o la versión de VD 15 de la trampa de invocación ígnea descrita anteriormente). Además, si se usa junto a otra trampa, las CD de Buscar e Inutilizar mecanismo del muro deslizante serán las de la trampa base o 20 (lo que sea mayor).

NUBE DE POLVO (VD 4)

Cuando se dispara este tipo de trampa, una nube de polvo arremolinado, cegador y dañino se abate sobre el área de efecto. La trampa es más irritante que otra cosa, pero las criaturas inmunes a sus efectos la encuentran particularmente útil.

La nube tiene varios efectos. Las criaturas en el área de efecto deben realizar un TS de Fortaleza o quedar cegadas mientras permanezcan en la nube, y 3 asaltos después de haber salido. Las criaturas dentro de la nube también sufren 2d6 puntos de daño cada asalto que permanezcan en el área de efecto. La RD de cualquier tipo reduce el daño sufrido por el punzante y rielante polvillo. Las criaturas que estén dentro de la nube obtienen ocultación frente a otras criaturas a 5' y ocultación total frente a aquellas que estén más lejos. Los ataques a distancia de arcos, ballestas u hondas realizados desde dentro o a través de la nube son desviados como si atravesasen un conjuro de *muro de viento*, y el lanzamiento de conjuros dentro de la nube requiere una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro).

La trampa de nube de polvo es común entre las criaturas que no dependen de su vista para detectar a los intrusos, y entre aquellas que pueden resistir de forma natural el daño relativamente bajo que causa. Los grimórlock, sobre todo las tribus de bárbaros, se inclinan por el uso de estas trampas ya que su sentido ciego les permite caminar directamente hacia la nube y encontrar a sus enemigos a pesar de su ocultación. Tales tribus también entrenan a sus guerreros con la dote Ataque elástico, que minimiza el daño que sufren, o luchan con armas de alcance desde el límite de la nube.

Los dragones también prefieren este tipo de trampas. Sus escamas son lo bastante duras para negar el daño de la nube, y su sentido ciego les permite localizar a sus enemigos con la suficiente precisión como para emplear sus armas de aliento o conjuros de área. Cualquier criatura con sentido ciego podría usar esta trampa para proteger su guarida, sobre todo las que prefieran usar ataques cuerpo a cuerpo, ya que es perjudicial para los ataques a distancia o conjuros.

Trampa de nube de polvo: VD 4; dispositivo mágico; disparador de localización; rearme automático; efecto mágico (nube conjurada de remolinos de polvillo que dura 5 minutos, ceguera mientras se esté en la nube y 3 asaltos más, Fortaleza CD 14 niega la ceguera, 2d6 puntos de daño, se aplica la RD de cualquier tipo, las criaturas en la nube tienen ocultación a 5' y ocultación total a más distancia, los ataques a distancia son desviados, lanzar conjuros requiere Concentración (CD 15 + nivel de conjuro); Nivel de lanzador 5; Buscar CD 28; Inutilizar mecanismo CD 28. *Coste:* 3.200 po, 282 PX.

SEÑUELO (VD 1/2)

La trampa con señuelo suele encontrarse en guaridas de kóbolds, madrigueras trasgas, colinas infestadas de orcos o regiones habitadas por humanoides salvajes. Las trampas con señuelo, a diferencia de muchas otras, son bastante fáciles de colocar. Una prueba de Artesanía (fabricación de trampas) contra CD 20 y 1 minuto de trabajo es suficiente para montar una trampa con señuelo.

Un trampero puede acelerar la creación de una trampa con señuelo para montarla como acción de asalto completo, pero hacerlo conlleva un penalizador –10 a la prueba de Artesanía (fabricación de trampas). Si se falla esta prueba por 5 puntos o más, el trampero habrá activado su propia creación y será afectado por ella.

Los componentes requeridos para construir una trampa con señuelo varían enormemente. Sus partes pueden comprarse por 50 po, o se pueden rapiñar del entorno circundante mediante una prueba con éxito de Supervivencia contra CD 20 y 10 minutos de trabajo.

Las trampas con señuelo suelen ser trampas de VD 1/2. Crear una más peligrosa suele requerir el uso de magia poderosa o más tiempo o recursos (o ambos). Además, las trampas con señuelo no son significativas por sí mismas; la verdadera amenaza surge cuando sus fabricantes emplean su efecto para obtener una posición de combate favorable sobre la víctima. A continuación se describen varias trampas con señuelo de ejemplo.

Los kóbolds observan desde sus escondites, mientras Lidda cae en su trampa con señuelo

Ilustración de M. Cotie

Alarma: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; suena una campana cuando se activa (los enemigos cercanos realizan una prueba de Escuchar contra CD –5, modificada por la distancia, para oírla); Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Cogearmas: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; una barra o lazo corredizo que trata de desarmar un objeto atendido o arma (Atq +6 como criatura Mediana); Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Derribo: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; un gran peso oscilante realiza un intento de embestida como una criatura Mediana con Fuerza 14; Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Empaladora: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; púa afilada (Atq +6 c/c, 1d6); Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Polvillo: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; un frágil contenedor de polvo (Atq +5 toque en c/c, ceguera durante 1d3 asaltos, Fortaleza CD 12 niega); Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Trabapiés: VD 1/2; dispositivo mecánico; disparador de toque; sin rearme; una cuerda atravesada en el camino que causa un intento de derribo como una criatura Mediana con Fuerza 14; Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

TORRETA DE CONJUROS (VD 2 A 10)

Una torreta de conjuros es una trampa mágica altamente peligrosa, que difumina los límites entre trampa y constructo. Los magos poderosos emplean las torretas de conjuros para proteger lugares importantes de su gremio o torre. Los sacerdotes las instalan en las cámaras mortuorias de los devotos predilectos.

Una torreta de conjuros suele ubicarse al final de un pasillo o sala, montada en la pared, el suelo o el techo. Cuando está inactiva, la torreta se funde con el material de la habitación en la que está montada y se camufla mediante un conjuro de *indetectabilidad* para ocultar su aura mágica. Una torreta de conjuros tiene un disparador visual que emplea *visión verdadera* hasta un alcance de 120'; puede ser programada para reconocer criaturas de cierto tipo, raza o incluso individuos concretos. Las criaturas a las que reconozca el disparador de conjuros no lo activan al acercarse a 120', ni el disparador las elegirá como objetivo si ha sido activado por otra razón. Si el disparador de conjuros lanza un conjuro de área, las criaturas reconocidas pueden sufrir accidentalmente sus efectos si están en el lugar incorrecto en el momento equivocado. Programar una torreta de conjuros para que reconozca a un nuevo

tipo, raza o individuo (o eliminar un tipo, raza o individuo de su memoria) requiere 8 horas de trabajo por parte de un lanzador de conjuros con la dote Fabricar objeto maravilloso, pero no cuesta más piezas de oro ni PX.

Si una torreta de conjuros detecta a un objetivo no reconocible, se activa de inmediato. Cuando lo hace, emerge del muro con un rápido y silencioso destello de luz de color; cada torreta de conjuros tiene un aspecto distinto, ya que sus creadores las personalizan. Una torreta puede tener la apariencia de una lanza de cristal, otra semejar a una gárgola amenazante, y otra la forma de un brazo estirado.

Los cuatro conjuros almacenados en la torreta deben ser del mismo nivel, de la misma lista de conjuros y de escuelas diferentes. Una vez activada, la torreta comienza a lanzar de inmediato uno de los cuatro conjuros almacenados en ella a razón de uno por asalto, deteniéndose en el quinto para repararse mágicamente 4d8+20 puntos de daño. La torreta apunta al objetivo no reconocido más cercano y cuenta con un campo de fuego de 360°. El nivel de lanzador de una torreta de conjuros siempre es igual al nivel mínimo necesario para lanzar sus conjuros almacenados; así, una torreta que lance conjuros de clérigo de nivel 3 lo hará a nivel de lanzador 5, mientras que otra que dispare conjuros de bardo de nivel 6 lo hará a nivel de lanzador 16. El orden en el que emplea los conjuros almacenados está prefijado de antemano; seguirá el mismo orden una y otra vez. El VD de una torreta de conjuros es igual al nivel de los conjuros almacenados en ella +1.

Torreta de conjuros: VD 1 + nivel de conjuro; dispositivo mágico Diminuto; disparador visual (*visión verdadera*); rearme automático; cuatro efectos de conjuros distintos lanzados uno por asalto en orden preestablecido, excepto en el quinto asalto en el que la torreta se autorrepara 4d8+20 pg; Buscar CD 25 + nivel de conjuro; Inutilizar mecanismo CD 25 + nivel de conjuro; CD 7; dureza igual al material sobre el que se monte la torreta (mínimo 5); pg 200.

Las selecciones de conjuros más comunes en las torretas incluyen las siguientes (por orden preestablecido de lanzamiento).

Torreta de conjuros de arboleda sagrada (conjuros de druida de 5.º nivel): *convocar aliado natural V* (para convocar un animal), *piel pétrea* (sobre el animal convocado), *crecimiento animal* (sobre el animal convocado), *llamar a la tormenta de relámpagos. Coste:* 22.500 po, 1.800 PX.

Torreta de conjuros de cámara del tesoro (conjuros de mago de 4.º nivel): *confusión, asesino fantasmal, miedo, tormenta de hielo. Coste:* 14.000 po, 1.120 PX.

Torreta de conjuros de cámara mortuoria (conjuros de clérigo de 7.º nivel): *máxima, rechazo, destrucción, convocar monstruo VII. Coste:* 45.500 po, 3.640 PX.

Torreta de conjuros de gremio de magos (conjuros de mago de 9.º nivel): *consunción de energía, tromba de meteoritos, palabra de poder mortal, cautiverio. Coste:* 76.500 po, 6.120 PX.

LOCALIZACIONES ARQUETÍPICAS

Tras un tiempo, incluso el grupo más animoso se cansará de otro grupo de dungeons sin nombre con puertas que patear, orcos que masacrar y cofres de tesoro que abrir. La literatura fantástica está llena de apasionantes lugares de aventuras que ofrecen encuentros culminantes, desde la caldera ardiente de un volcán hasta la siniestra calma de una antigua cripta. Considera usar las siguientes localizaciones para añadir sabor a las aventuras que crees.

LA BATALLA EN LOS CIELOS

Las batallas aéreas crean vívidas imágenes de osadía y peligro que pueden acompañar a tus jugadores durante el resto de la campaña. Tanto si tus personajes luchan en lo alto de un tejado, sobre las almenas de un castillo o incluso en una aeronave, la tensión causada por una potencial caída letal añade un gran componente de diversión. Tales combates también permiten a los personajes usar maniobras de combate que en otras circunstancias no tendrían en cuenta, como las embestidas. Cuando dirijas una batalla en una ubicación elevada, deberás tener en cuenta varios elementos.

Altura

La altitud de los combatientes no solo determina el daño que sufre un personaje que caiga, sino también el tiempo que le lleva topar con el suelo (sobre todo en localizaciones especialmente elevadas). Este último dato puede no parecer muy importante, pero dado que *caída de pluma* sólo dura 1 asalto por nivel, un personaje que lo lance demasiado pronto puede terminar sufriendo tanto daño como si nunca hubiese empleado dicho conjuro.

Un personaje que cae alcanza la velocidad terminal (unas 130 millas por hora, o casi 200' por segundo) al final del primer asalto de una caída prolongada. Eso significa que el personaje cae unos 670' durante ese primer asalto y, a partir de entonces, unos 1.150' cada asalto. Si la caída se produce desde una gran altura y dura varios asaltos, un personaje que vaya a emplear *caída de pluma* deberá esperar hasta que el impacto sea inminente, ya que la corta duración del conjuro puede hacer que expire antes de tocar tierra con seguridad. En general, un personaje debería activar el conjuro en el asalto anterior al impacto en tierra. La distancia exacta al suelo puede variar enormemente dependiendo del nivel de lanzador de la *caída de pluma* (un lanzador de nivel 1 debería activarla a 60' del suelo para evitar sufrir daño, mientras que un lanzador de nivel 20 podría activar el conjuro a una altura de 1.200' y aterrizar indemne), pero en aras de la simplicidad, permitir que un personaje indique que prepara una acción para lanzar el conjuro en el último asalto de su caída es a la vez justo y expeditivo.

Estabilidad

Con el peligro constante de una caída, los jugadores se centran más en la precisión de los movimientos de sus personajes en combate. En la mayoría de tipos de terreno los personajes no necesitan realizar pruebas de Equilibrio para mantener su estabilidad. Sin embargo, las zonas de terreno más elevadas y abruptas pueden tener partes inestables que dificulten la estabilidad, aunque sólo sea por añadir cierto sentimiento de peligro.

Los pedregales (grava suelta) no afectan al movimiento, como se describe en la página 89 de la *Guía del Dungeon Master*. Sin embargo, cuando se libra un combate en un pedregal cercano

al borde de un precipicio, puede que se presente un dilema para los personajes (y para los PNJs o criaturas rivales, por supuesto). Cada combatiente debe realizar una prueba de Equilibrio contra CD 10 cada asalto en que luche sobre el pedregal adyacente al borde del barranco. Un fallo indica que la criatura se escurre por el borde, pero aún puede realizar un TS de Reflejos contra CD 15 para agarrarse. Si el combate discurre en una pendiente con grava, la CD de la prueba de Equilibrio aumenta a 12 (pendiente gradual) o 15 (pendiente empinada).

Los personajes pueden evitar la necesidad de las pruebas de Equilibrio si eligen sufrir un penalizador a sus tiradas de ataque, mientras luchan bajo estas condiciones. El penalizador sería de –2 en suelo llano, –4 sobre gravilla en una pendiente gradual y –6 en una pendiente empinada. Con esta regla, los personajes que tienen una mala habilidad de Equilibrio (o ni siquiera la tienen entrenada) pueden elegir la estabilidad y seguridad a cambio de una menor precisión. Otros tipos de terreno pueden forzar pruebas similares, incluidas losetas sueltas o canicas en el suelo, una mancha de aceite o una fuerte vibración debida a un terremoto o un potente efecto mágico.

Las barandillas reducen el peligro de caída en entornos elevados. Las pruebas de Equilibrio realizadas cerca ellas se reducen a CD 5. Estas barandas, no obstante, no suelen ser muy resistentes (dureza 5, pg 10, romper CD 18) y pueden ceder ante una tensión excesiva o el impacto de armas. Una criatura que realice una embestida para empujar a un personaje contra una barandilla puede realizar de forma gratuita una prueba de Fuerza contra CD 18 como parte de su acción, para llevarse por delante la barandilla y arrojar a su rival al vacío. Si tiene éxito la baranda se habrá roto, pero la criatura empujada aún tiene derecho a su TS de Reflejos contra CD 15 para agarrarse al borde antes de caer.

Embestidas, presas y magia

La maniobra de embestida demuestra ser la acción más efectiva cuando se combate junto al vacío. Incluso aunque un personaje o criatura carezca de la dote Embestida mejorada, merecerá la pena provocar un ataque de oportunidad a cambio de terminar con rapidez una pelea enviando al enemigo a volar por los aires. La presencia de barandillas junto al vacío puede dificultar los intentos de embestida. Las criaturas que traten de resistirse a una embestida que los lance contra una barandilla, obtendrán un bonificador +4 a sus pruebas para evitarlo.

Otra táctica potencialmente letal incluye apresar a un oponente. Si una criatura logra apresar a un enemigo y sujetarlo, podrá moverse junto al precipicio y arrojar por él a su víctima. Hacerlo requiere una prueba de presa con éxito, seguida de una prueba de Fuerza contra CD 15. Superar la prueba de presa y fallar la de Fuerza significa que la criatura mantiene apresada a su rival, pero éste ya no está sujeto y no corre riesgo de caer al vacío. Si se falla la prueba de presa, el rival seguirá sujeto pero no se ha logrado arrojarlo por el borde.

Telecinesis (o magia similar) se convierte en un conjuro potente en estos combates. Ofrece a los lanzadores arcanos la posibilidad de terminar un combate por la vía rápida.

Finalmente, recuerda que en escaleras, tejados y demás terreno inclinado, los personajes obtienen un bonificador +1 a sus ataques en cuerpo a cuerpo si cuentan con la ventaja del terreno elevado frente a un rival.

LA CRIPTA MALIGNA

Una cripta maligna es cualquier localización que haya sido consagrada a las deidades malignas y sea el hogar de muertos vivientes. Una cripta maligna suele estar maldita no sólo por la presencia de muertos vivientes, sino también de cultistas que los adoren, de lanzadores de conjuros que los empleen como herramientas y lacayos, o incluso de ajenos malignos atraídos por las impías energías que rodean la zona.

Aquellos que moran en la cripta suelen confiar en su visión en la oscuridad para poder ver; las criptas malignas no suelen estar iluminadas en absoluto. Caminar por una cripta parcialmente en ruinas se considera como mover a través de escombros densos. Los muertos vivientes incorporales son particularmente efectivos en este terreno, ya que pueden atravesar cualquier obstáculo y obtener gran ventaja de movilidad frente a los intrusos.

Los sarcófagos de piedra son rasgos comunes en las criptas malignas. Estos ataúdes pueden estar en posición vertical o reposar sobre el suelo, hallarse en nichos excavados en la pared o alineados en el centro de una sala. Un sarcófago en medio de una habitación puede ofrecer cobertura.

La presencia constante de muertos vivientes, combinada con la inquietante atención de las deidades malignas, imbuyen a la cripta maligna con un efecto continuo de *desacralizar* (nivel de lanzador 20). Este efecto puede eliminarse con una *disyunción de Mordenkainen*, pero la magia disipadora menor sólo anula el efecto durante 1d4 asaltos. Un conjuro de *sacralizar* lanzado en la zona también suprime el efecto, pero sólo mientras dure; si es disipado, el efecto permanente del *desacralizar* retorna al instante.

El efecto de *desacralizar* rodea todo el área con un *círculo mágico contra el bien*. Todas las criaturas de la cripta obtienen un bonificador +2 de desvío a su CA contra los ataques de criaturas buenas y un bonificador +2 de resistencia a los TS contra los ataques buenos. Ninguna criatura en la zona puede ser poseída, ni se puede ejercer ningún tipo de control mental sobre ellas. Por último, las criaturas no malignas convocadas no podrán emplear sus armas naturales contra ninguna criatura en la zona, y retrocederán si algún ataque especial requiere que toquen a un individuo protegido. Esta protección contra las criaturas convocadas termina si la criatura protegida ataca a la convocada, o trata de forzar la barrera contra la criatura bloqueada. La RC puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la protegida.

Todas las pruebas de expulsión hechas contra muertos vivientes en el área *desacralizada* sufren un penalizador –4, y las pruebas para reprender muertos vivientes obtienen un bonificador +4 profano.

Por último, las criptas malignas con un efecto de *desacralizar* tienen un efecto de conjuro especial ligado a ellas. Puedes tirar

Efectos de conjuros en una cripta maligna

d%	Resultado
01-05	*Auxilio divino*: todos los habitantes obtienen un bonificador +1 de moral a sus tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo, así como 1d8+10 pg temporales. Las criaturas inmunes a los conjuros y efectos enajenadores no obtienen estos bonificadores.
06-15	*Perdición*: todos los intrusos sufren un penalizador -1 a sus tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo. Las criaturas inmunes a conjuros o efectos de miedo o enajenadores no se ven afectadas.
16-20	*Bendecir*: todos los habitantes obtienen un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo. Las criaturas inmunes a los conjuros y efectos enajenadores no obtienen este bonificador.
21-30	*Causar miedo*: todos los intrusos deben superar un TS de Voluntad contra CD 11 al inicio de su turno cada asalto, o quedar estremecidos durante 1 asalto. Las criaturas con 6 o más DG son inmunes a este efecto, así como las criaturas inmunes a conjuros o efectos de miedo o enajenadores.
31-40	*Oscuridad*: todos los habitantes están rodeados por una luz tenebrosa y obtienen ocultación. Cualquier conjuro con el descriptor de luz de nivel 2 o superior contrarrestará este efecto mientras dure.
41-45	*Custodia contra la muerte*: todos los habitantes son inmunes a los conjuros de muerte, efectos de muerte mágica, consunción de energía y efectos de energía negativa.
46-55	*Oscuridad profunda*: igual que oscuridad, más arriba, excepto porque el conjuro de luz debe ser de nivel 3 o mayor para contrarrestarla.
56-65	*Disipar magia*: todos los intrusos quedan sujetos a un área de disipación en su turno de iniciativa. La prueba de disipación de este efecto es a +10; para ver todos los detalles, consulta la página 233 del *Manual del jugador.*
66-70	*Libertad de movimiento*: todos los habitantes pueden moverse y atacar con normalidad, incluso bajo la influencia de magia que impida el movimiento, como *bruma sólida, parálisis, ralentizar* o *telaraña*. Todos los habitantes del lugar superan automáticamente las pruebas de presa hechas para resistirse a una presa, así como las pruebas de presa o Escapismo realizadas para escapar de una presa o sujeción. Los habitantes también pueden moverse y atacar normalmente bajo el agua.
71-75	*Purgar invisibilidad*: todos los intrusos invisibles ven negada su invisibilidad.
76-85	*Protección contra la energía*: elige una forma de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Todos los habitantes serán inmunes a ese tipo de energía, absorbiendo hasta 120 puntos de daño de dicho tipo al día.
86-90	*Resistir energía*: elige una forma de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Todos los habitantes obtienen resistencia 30 contra dicho tipo de energía.
91-100	*Silencio*: todos los intrusos deben realizar un TS de Voluntad contra CD 13 cada asalto, o quedar *silenciados* durante 20 minutos. Al final de ese tiempo, si el intruso sigue en la cripta, deberá volver a salvarse del efecto normalmente.

un d% para determinar el efecto, o elegir en la tabla uno a dedo que se adecue a tus gustos. Los efectos afectan a los habitantes de la cripta (que adoran a la misma deidad) o a los intrusos (que adoran a un dios diferente). Una criatura intrusa que adore a la misma deidad a la que está consagrada la cripta se considerará un habitante, no un intruso.

EL DUNGEON ANEGADO

Un encuentro en un dungeon anegado funciona de forma muy similar a una persecución. En este caso, no obstante, los personajes son perseguidos por el nivel creciente del agua. Tienen un tiempo límite para salir de los confines del dungeon, antes de quedar atrapados y ahogarse. La posible adición de inocentes en peligro complica la situación.

Agua

Un dungeon que se llena de agua no es una verdadera amenaza, a menos que el agua se mueva con rapidez. Cuando uses este encuentro, asume que el agua se desplaza con velocidad. Si un personaje en aguas rápidas realiza una prueba de Nadar contra CD 15, la fuerza del agua le causará 1d3 puntos de daño no letal por asalto. Si falla su prueba, el personaje deberá superar de inmediato otra o verse arrastrado bajo la superficie del agua y arriesgarse a ahogarse (ver más adelante). En un entorno normal de aguas rápidas, la prueba de Nadar representa la lucha contra la corriente; en un dungeon anegado, representa el caudal de agua que entra en la sala y los restos que arrastra consigo y que golpean a cualquier cosa que se ponga en su camino. Las pruebas contra esta CD sólo se requieren si los personajes están en una sala llena con más de 4' de agua. Si el nivel del agua es de 4' o menos, la CD baja a 10.

El agua de una fuente subterránea o de una gran masa de agua en una región no tropical suele ser bastante fría, pero no de una temperatura que pueda causar problemas a los PJs en su huída. Si se trata de agua excepcionalmente fría, los personajes pueden sufrir 1d6 puntos de daño no letal por cada minuto de exposición a causa de la incipiente hipotermia.

Los personajes pueden correr el riesgo de ahogarse en un dungeon anegado. Un personaje que se sumerja puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a su puntuación de Constitución. Pasado ese tiempo, deberá realizar una prueba de Constitución (CD 10 + 1 por cada prueba anterior) cada asalto para seguir sin respirar. Cuando el PJ falle su prueba, empezará a ahogarse. En el primer asalto, quedará inconsciente (0 pg); en el segundo, quedará a -1 pg y estará moribundo; en el tercer asalto, se ahogará.

En zonas de agua profunda, el movimiento se hace difícil. Entrar en una casilla con 1' de agua requiere 2 casillas de movimiento, y la CD de las pruebas de Piruetas aumenta en 2. Entrar en una casilla con 4' de agua requiere 4 casillas de movimiento. Las criaturas Pequeñas o menores deben nadar con esta profundidad de agua (Nadar CD 15) y es imposible hacer piruetas.

Ascensión del agua

En aras de la simplicidad, haz que el agua suba a un ritmo constante en todo el dungeon. Un ritmo de 1' por asalto es lo bastante rápido como para mantener la tensión y a los PJs en movimiento. Un ritmo más bajo les dará demasiado tiempo para huir. No quieres matarlos, sólo imbuirles cierto sentido del peligro. Si tu grupo es particularmente móvil, piensa en fijar un ritmo más rápido (el agua se filtra desde multitud de puntos).

Peligros

Este encuentro funciona mejor en un dungeon con varios niveles, por varias razones. Un dungeon lineal se inunda demasiado rápido (si el agua entra por varios puntos) o es demasiado fácil para escapar (si el agua entra por un solo punto). Pero sin importar el tipo de dungeon que uses, puedes recurrir a varios trucos para aumentar aún más la tensión.

Oleaje repentino: los PJs entran en una sala que había permanecido estanca. Una ola entra de golpe en la habitación, llenándola al instante hasta 1' de altura y obligando a todo el mundo a realizar una prueba de Equilibrio o Fuerza contra CD 15 so pena de quedar tirados en el agua. Después el agua seguirá subiendo al ritmo normal.

Obstrucciones: si la inundación le gana la partida a los PJs durante uno o dos asaltos, la distribución del dungeon puede variar por completo, ya que la fuerza del agua puede cambiar de sitio muchas cosas. Quizá quieras taponar la salida, obligando a los personajes a abrirse camino antes de que el agua suba demasiado, o a buscar otra forma de escapar.

Varía el caudal: da a los personajes un respiro de cuando en cuando, mientras el agua llena varios pequeños nichos o cámaras laterales a sus espaldas. Este truco es especialmente útil justo antes de un oleaje repentino o después de que los personajes descubran una obstrucción en su camino. No esperes mucho antes de que el agua vuelva a ascender.

Bucear para encontrar la salida: añade cámaras o pasadizos sumergidos que requieran que los personajes buceen para encontrar la salida. Si no saben cuánto tendrán que aguantar, mucho mejor. Cuando los PJs se sumerjan en el agua, haz que realicen pruebas de Buscar o Supervivencia contra CD 10 para encontrar la dirección correcta. Si el mejor nadador se ata el extremo de una cuerda y marca el camino a seguir, permite que los PJs que le sigan obtengan un bonificador +4 a sus pruebas.

Cascadas: una repentina cascada que emerja de una grieta en el techo, un saledizo o un balcón puede ser una impresión tremenda. Si cae directamente sobre los personajes, deberán superar una prueba de Equilibrio o Fuerza contra CD 15 o quedar tumbados, y la sala se llenará de inmediato con 1' de agua.

Rescate

Un dungeon llenándose de agua pede ser terrorífico si los PJs saben que hay esclavos, prisioneros u otros PNJs no hostiles esperando la llegada de los héroes para guiarlos a la libertad. Varios grupos de cautivos a rescatar complican aún más el escenario. Mientras rescatan a los PNJs, la velocidad del grupo se reducirá a la del PNJ más lento (a menos que los PJs decidan dejar a alguien atrás). Teniendo en cuenta que se trata con toda seguridad de gente presa del pánico que no está en su mejor condición física, lo más probable es que la velocidad del grupo no pase de 20'.

Los PNJs inconscientes requerirán que alguien los lleve. Asume que un personaje puede transportar a una criatura de una categoría de tamaño mayor que él, dos criaturas de su mismo tamaño o cuatro criaturas de una categoría de tamaño menor o más pequeñas.

Otras opciones

Tu dungeon no tiene por qué estar inundándose con agua. Puedes elegir anegarlo con lava si está cerca de un volcán o una región de actividad sísmica, arena si es un desierto o gas tóxico en cualquier otra parte. La lava causa el daño descrito en la página 304 de la *Guía del Dungeon Master*, la arena ralentiza el movimiento y presenta los mismos riesgos de asfixia que el agua y el gas tóxico puede actuar como un veneno (que cause daño de característica) o ser inflamable.

EL EDIFICIO EN LLAMAS

En el mundo real, las ciudades mantienen un cuerpo de bomberos que rescata a los civiles de los edificios en llamas. Estos valientes individuos arriesgan sus vidas para entrar en una casa ardiendo y sacar a otras víctimas. En un mundo de D&D, la gente no suele tener tanta suerte. Si los PJs tienen alguna vez la mala suerte de encontrarse en un edificio cuando se inicia un incendio en él, pueden verse en la tesitura de abrirse camino al exterior a través de habitaciones llenas de humo y fuego. Por otro lado, quizá sean ellos quienes adopten el papel de bomberos, arriesgándose a sufrir daños para rescatar a ciudadanos inconscientes o paralizados por el terror. Después de todo, ¿cuántas ciudades de fantasía cuentan con algo parecido a un departamento de bomberos moderno?

Un edificio puede ser pasto de las llamas en su totalidad o sólo parcialmente. Si está incendiado por completo, los peligros por humo y calor son constantes en todas sus salas, aunque el humo se concentrará en los pisos superiores (consulta 'Humo', más adelante). Si solo arde parcialmente, algunas secciones de su estructura podrán ser recorridas con seguridad, y los personajes sólo tendrán que preocuparse por las zonas que realmente estén ardiendo. En tales situaciones, asume que el fuego engulle una nueva sección de 10×10' del edificio cada minuto. El fuego puede moverse más rápido o despacio según desees; elige una velocidad que mantenga alta la tensión, pero que permita a los PJs convertirse en héroes. Los incendios son más efectivos como amenazas contra compañías de niveles bajos que no tengan acceso a conjuros protectores, o que carezcan de magia de teleportación o vuelo.

Cuando los personajes entren por primera vez en un edificio en llamas, haz que tiren iniciativa. Aunque no tienen por qué entrar en combate, establecer un orden de iniciativa ayuda a llevar un registro del avance del fuego o el daño sufrido por los PJs.

Humo

Como se describe en la página 302 de la *Guía del Dungeon Master*, una criatura que inhale una densa nube de humo debe realizar un TS de Fortaleza (CD 15 + 1 por cada prueba anterior) o pasar 1 asalto tosiendo y asfixiándose. Una criatura que se asfixie durante 2 asaltos consecutivos sufrirá 1d6 puntos de daño no letal. El humo también ofrece ocultación a las criaturas que estén en su interior. Finalmente, dificulta las pruebas de Buscar (como las hechas para encontrar a civiles o compañeros inconscientes). Las pruebas de Buscar en un área con humo se realizan con un penalizador –4. Consulta Rescate, más adelante, para ver las CD de Buscar para encontrar víctimas inconscientes en un incendio.

Calor

Como se indica en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*, el calor extremo (como el de un incendio) causa daño letal. Las criaturas que respiren aire en estas condiciones sufren 1d6 puntos de daño letal por minuto. Un personaje también debe realizar un TS de Fortaleza cada 5 minutos (CD 15 + 1 por cada prueba anterior) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal adicional. Llevar armadura o ropajes pesados impone un penalizador –4 al TS, y quienes lleven armaduras de metal o entren en contacto con metal caliente se ven afectados igual que por el conjuro *calentar metal*.

Por último, recuerda que una criatura que sufra daño no letal a causa de su exposición al fuego sufrirá el equivalente a una insolación y quedará fatigada. El personaje estará fatigado hasta que sea curado del daño no letal.

Peligros

Un edificio en llamas alberga más peligros que las llamas y el humo. Su estructura se debilita a medida que el fuego mina sus soportes, y los suelos y techos pueden derrumbarse alrededor del incauto. Algunos edificios también albergan materiales químicos o explosivos (los graneros, por ejemplo, son trampas letales debido al polvillo que llena el aire) y cualquier edificio con poca ventilación puede generar un golpe de fuego. En las zonas de un edificio que estén ardiendo, un personaje tiene un 10% de encontrarse con uno de los peligros descritos a continuación. Esta posibilidad aumenta en otro 10% por cada minuto que la habitación haya estado ardiendo, hasta un máximo del 50%. Si hay presente algún peligro, tira 1d20 y consulta la siguiente tabla:

d20	Peligro
1-5	Derrumbe de suelo
6-13	Derrumbe de techo
14-16	Explosión
17-20	Golpe de fuego

Derrumbe de suelo: los derrumbes de suelos pueden resolverse como una trampa de foso. Permite que el personaje en una habitación en la que se derrumbe el suelo haga un TS de Reflejos contra CD 15 para evitar el peligro. El fracaso indica que el personaje cae al piso inferior, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de caída, así como 2d6 puntos de daño por fuego. Es posible que sufra más daño por fuego en asaltos posteriores, como se describe en el apartado 'Calor', más atrás, a menos que encuentre la forma de salir de la nueva habitación si también está envuelta en llamas.

Derrumbe de techo: los derrumbes de techos también permiten a un personaje un TS de Reflejos contra CD 15 para evitar el peligro, pero los resultados de un fracaso son aún más terribles. Un fallo significa que el personaje sufre 2d6 puntos de daño y 2d6 puntos de daño por fuego a causa de los escombros que le caen encima. Una criatura enterrada bajo este material sufre 1d6 puntos de daño no letal y 2d6 puntos de daño por fuego cada asalto. Liberarse requiere una prueba de Fuerza contra CD 20 (la CD puede ser mayor, si decides que algo particularmente pesado ha caído sobre el personaje).

Explosión: muchos edificios, incluso las casas normales, albergan sustancias que no se llevan bien con el fuego. Una reserva de aceite o una nube de polvillo de grano puede entrar en erupción, o quizá una fórmula alquímica quede expuesta a demasiado calor. Las explosiones varían en severidad de acuerdo con su origen. Como mínimo, un estallido causará 3d6 puntos de daño en una explosión de 20' de radio. Las detonaciones más graves tienen los mismos efectos que un conjuro de *bola de fuego*, causando 5d6 puntos de daño o más. Una buena regla general es usar un número de dados de daño igual al nivel de la compañía (hasta un máximo de 10d6 para un grupo de nivel 10 o mayor).

Las explosiones pueden causar más que daño por fuego. Si una sala alberga objetos que puedan convertirse en pedazos, podrías añadir otros 2d6 puntos de daño a la explosión por la metralla. Esa metralla podría consistir en trozos de metal (joyería), cristal (de ventanas o vitrinas) o astillas (de varios muebles).

Golpe de fuego: un golpe de fuego tiene lugar cuando el incendio alcanza una gran temperatura, pero tiene poco oxígeno. Cuando se introduce de golpe una fuente de oxígeno en la zona, el fuego "salta" de golpe desde el origen de las llamas, cogiendo por sorpresa a los incautos y causándoles terribles quemaduras. Un golpe de fuego funciona como una explosión, pero los personajes cuidadosos pueden detectar el riesgo de que ocurra (a diferencia de las explosiones). Una prueba de Buscar contra CD 20, en una puerta o pared cercana a un punto de peligro potencial, podrá revelar al personaje que entrar en una habitación no es una buena idea hasta que sea ventilada. De igual forma, una prueba de Avistar contra CD 25 cerca de un lugar de peligro potencial, hará que el personaje detecte pequeñas volutas de humo siendo absorbidas por debajo de una puerta o las grietas de una pared o techo, a medida que el golpe de fuego se prepara para entrar en erupción en cuanto se le dé una cantidad de oxígeno apropiada. La explosión de un golpe de fuego causa 5d6 puntos de daño por fuego en una expansión de 30' de radio (Reflejos CD 15 mitad).

Otros peligros: los entornos especiales pueden contener peligros inusuales. En el laboratorio de un mago, puede haber todo tipo de criaturas tratando de huir del fuego. Todo el equipo de cristal podría estallar, los materiales peligrosos podrían derretirse o formar nubes de gas tóxico con la mezcla de ciertas sustancias. Dependiendo de la naturaleza de cada edificio en llamas concreto, añade uno o más peligros a tu propia tabla.

Rescate

Un edificio en llamas es más efectivo como elemento dramático si hay en peligro vidas inocentes en su interior. Entrar en el edificio parar rescatar a los civiles hace que los personajes se sientan heroicos y les da la oportunidad de recibir recompensas sociales por su valor.

Para encontrar a un ciudadano inconsciente en un edificio en llamas, los PJs pueden hacer una prueba de Buscar contra CD 15 (no se permite elegir 10 o 20). El éxito significa que se ha localizado un cuerpo. Recuerda aplicar el penalizador -4 a las pruebas de Buscar a causa del humo, si es un factor a tener en cuenta. Esta prueba lleva al menos 5 asaltos, a diferencia de las

pruebas de Buscar normales, ya que representa la búsqueda del personaje por varias habitaciones, tratando de localizar la fuente de algún débil sonido o alguna pista de presencia humana. Por cada incremento de 5 en que el resultado de la prueba pase de 15, reduce el número de asaltos en 1. Una prueba de escuchar con éxito contra CD 15 también reduce en 1 el número de asaltos de la búsqueda, ya que las toses de las víctimas ayudan a localizarlas (aunque sea involuntariamente). Por último, una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería) contra CD 20 puede reducir en 1 el tiempo de búsqueda, ya que los PJs pueden deducir a partir de la distribución del edificio dónde pueden estar los dormitorios o dónde es más probable que se reúnan los civiles.

Encontrar a ciudadanos inconscientes es más difícil. La CD de la prueba de Buscar empieza en 20, con los mismos modificadores y lapsos de tiempo descritos anteriormente. Aunque el D&D tiene reglas específicas sobre las capacidades de carga, es difícil imaginarse a un individuo de tamaño humano llevando a la vez a más de una o dos criaturas de su propio tamaño. Para simular esto (y evitar que los personajes más fuertes salgan de allí con una montaña de ciudadanos en sus brazos), asume que un personaje sólo puede transportar a una criatura de una categoría de tamaño mayor que él, dos criaturas de su mismo tamaño o cuatro criaturas de una categoría de tamaño menor o más pequeñas.

LA LAVA

Las zonas llenas de lava son uno de los terrenos más inhóspitos conocidos. Aún así, varios monstruos icónicos del D&D (como los dragones rojos, los elementales de fuego o los gigantes de fuego con sus siervos salamandras o thoqqua) tienen inmunidad al fuego y se los puede encontrar viviendo cerca de ríos o lagos de piedra fundida, o incluso en medio de ellos. La lava, por muy ardiente que sea, no tiene el calor suficiente para fundir roca o metales. La lava expuesta al aire se enfría con bastante rapidez. En 5 minutos un personaje ya podrá caminar sobre la superficie de lava endurecida, pero seguirá estando caliente y podrá causar daño (consulta 'Contacto con la lava', más adelante), ya que el interior de la

Ilustración de M. Phillippi

Krusk evita ser arrojado a la lava mientras descarga un golpe contra una salamandra

masa sigue estando fundido. En corrientes particularmente grandes de lava, el interior puede seguir fundido durante años.

Peligros de la proximidad

La lava está abrasadoramente caliente, y la temperatura del aire circundante en estas zonas puede ser peligrosa.

Proximidad horizontal: un personaje que se acerque a 30' de una fuente sustancial de lava (al menos un cuadrado de 10') quedará expuesto a condiciones de mucho calor (por encima de 90° F) y deberá realizar un TS de Fortaleza cada hora (CD 15 + 1 por cada prueba anterior) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Los personajes con armadura de cualquier tipo o ropajes pesados sufren un penalizador -4 a sus TS. Los personajes inconscientes sufren automáticamente el daño no letal (1d4 puntos por cada periodo de 1 hora).

Proximidad vertical: un personaje que pase sobre la superficie de la lava sin entrar en contacto con ella sigue expuesto al aire sobrecalentado. Entre 31' y 100', el aire es muy caliente (consulta 'Proximidad horizontal', arriba).

A 30' o menos, la temperatura del aire sobre la lava es de un calor extremo (más de 110° F). Un personaje debe realizar un TS de Fortaleza cada 10 minutos (CD 15 + 1 por cada prueba anterior) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Los personajes con armadura de cualquier tipo o ropajes pesados sufren un penalizador –4 a sus TS. Los personajes inconscientes sufren automáticamente el daño no letal (1d4 puntos por cada periodo de 10 minutos) a menos que caigan a la lava, en cuyo caso las cosas sí se pondrán feas.

Gas venenoso: la lava a veces va asociada a bolsas de gases o vapores venenosos. Normalmente, una gran zona de lava tiene un 10% de probabilidades de expulsar vapores venenosos. En estos casos, siempre que un personaje esté lo bastante cerca como para tener que hacer algún TS de Fortaleza, también deberá realizar otro TS de Fortaleza contra CD 15 una vez por asalto o sufrir 1 punto de daño a su Fuerza. Todos los personajes afectados tendrán que repetir el TS un minuto después, o sufrir otro punto de daño a su Fuerza.

Contacto con la lava

La lava fundida causa 2d6 puntos de daño por fuego cada asalto de exposición, excepto en el caso de una inmersión total, que causa 20d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

El daño de la lava fundida continúa durante 1d3 asaltos después de que cese la exposición, pero dicho daño será sólo la mitad del sufrido durante el contacto.

La lava se enfría tras 5 minutos y su superficie se vuelve lo bastante dura como para caminar sobre ella, aunque seguirá peligrosamente caliente durante 4d6 horas. Una criatura sufre 1d6 puntos de daño por fuego si toca lava parcialmente enfriada, excepto en el caso de un contacto prolongado (como por ejemplo, caminar un trecho sobre ella), en cuyo caso sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

Hasta que la lava se enfríe por completo, también hay probabilidades de pisar una zona demasiado frágil y sumergirse en la lava fundida del interior. Cada asalto que una criatura camine o permanezca sobre lava parcialmente enfriada, hay un 5% de posibilidades de atravesar la costra exterior. En ese caso, la criatura sufre 2d6 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 15 niega) de la roca fundida. Sacar un miembro de una grieta repentina como esta puede ser complicado, ya que sus bordes se enfrían con rapidez y complican su extracción. Librarse de esta situación requiere una prueba de Escapismo contra CD 15. Una vez liberada la extremidad, la criatura seguirá sufriendo 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto, durante 1d3 asaltos, hasta que la lava se enfríe.

Moverse por la lava

La lava fundida es líquida, pero mucho más viscosa que el agua. Como resultado, es muy difícil nadar en lava. Las criaturas inmunes a ella pueden hacerlo, pero sus velocidades de nado quedarán reducidas a la mitad; las CD requeridas para cualquier prueba mientras se nada en lava se duplicarán respecto a las del agua normal.

Lava	CD de Nadar
Calmada	20
Fluyendo	30
Borboteando	40

Los personajes que empuñen armas contundentes y perforantes mientras estén inmersos en lava, sufrirán un penalizador -4 a sus tiradas de ataque y sólo causarán la mitad del daño normal en cada impacto con éxito.

Un personaje bajo el efecto del conjuro *libertad de movimiento* podrá nadar por la lava como si fuese agua, y podrá luchar sin penalizadores.

El mejor método para moverse por la lava es mediante el uso de una velocidad de excavación. Cualquier criatura puede moverse bajo la superficie de la lava a su velocidad normal de excavación, sin penalizadores a sus ataques con armas.

Lava y agua

La lava se enfría con rapidez si entra en contacto con el agua, pero en el proceso el agua que esté a 30' o menos del punto de contacto empieza a hervir. El agua hirviendo causa 1d6 puntos de daño por fuego, a menos que el personaje esté totalmente inmerso en ella, en cuyo caso causa 10d6 puntos de daño por asalto de exposición.

En masas de agua relativamente poco profundas (menos de 300') donde haya más agua que magma, la lava expuesta al contacto con el líquido elemento detonará con fuerza terrible en un estallido de vidrio volcánico. Cualquier criatura a 30' de tal erupción sufrirá 3d6 puntos de daño por fuego y 3d6 puntos de daño cortante (Reflejos CD 20 mitad). Una explosión violenta de este tipo suele eliminar toda la lava y sellar la salida volcánica; si aún queda más magma en el interior, necesitará 4d6 horas para volver a generar la suficiente presión para salir despedido de nuevo hacia el agua.

En zonas submarinas profundas (como en las fosas volcánicas), la presión del agua es tan grande que evita la ebullición y las explosiones violentas, incluso aunque la lava entre en contacto

con el agua. Aún así el agua se calentará por el contacto con el magma, por lo que las criaturas inmersas en ella sufrirán 4d6 puntos de daño por fuego cada asalto de exposición.

EL PUEBLO EN LOS ÁRBOLES

Las regiones boscosas son lugares muy extendidos para las aventuras. Son comunes en los entornos de fantasía, y razas populares como los elfos o los gnomos habitan en zonas forestales. Un pueblo en los árboles ofrece una localización interesante y amena para tener un encuentro peligroso. Los amantes de la fantasía han leído sobre estos lugares o los han visto en las películas. La acción heroica de balancearse en lianas o cuerdas, combinada con escaramuzas letales en puentes de cuerdas o escaleras de caracol, puede crear escenas de acción memorables.

Edificios en las ramas

Las estructuras comunes de un pueblo en los árboles son las mismas en todos. Los visitantes verán tiendas, tabernas y demás negocios, así como viviendas privadas. Los edificios suelen estar a una altura de entre 50' y 100' del suelo, dependiendo del tipo de árboles y las preferencias de los miembros de la comunidad. Los edificios de un mismo pueblo no suelen variar más de 20' en su altura.

Caminos en el cielo

Los edificios de los pueblos terrestres están conectados por caminos, ya sean de adoquines o de tierra. En un pueblo en los árboles, esos caminos son ligeramente distintos. En cada árbol hay escaleras en espiral, que ascienden por su tronco hasta llegar a plataformas de madera a cierta altura entre las ramas. Algunas comunidades emplean medidas de seguridad más estrictas, pero la mayoría de escaleras cuentan con simples pasamanos. Acostumbrados a los peligros de la vida en la copa de los árboles, los ciudadanos no se lo piensan dos veces para descender a toda velocidad por las escaleras o caminar junto al borde de la plataforma de su casa. Se pueden encontrar las estadísticas de juego de las escaleras, plataformas y pasamanos en la tabla que hay a continuación.

Normalmente, las escaleras y plataformas están construidas por el hombre, pero las culturas con mayor uso de la magia pueden dar forma a estos elementos con madera viva. Los elfos están particularmente orgullosos de su método de construcción. Las plataformas o escaleras modeladas de esta forma tienen el doble de pg y capacidad de carga que sus iguales manufacturadas. Superar la capacidad de carga hace que una plataforma o escalera se rompa en 1d6 asaltos, enviando a tierra a cualquiera que esté en ella.

Para conectar los árboles entre sí, las comunidades arborícolas suelen usar una serie de puentes. Para distancias de 10' o menos, los puentes de madera son suficientes. Para distancias mayores, los ciudadanos suelen tender puentes de cuerda que consisten en una única cuerda para los pies y dos cuerdas más altas que actúan de pasamanos para ambas extremidades. Hay otras cuerdas tensoras, situadas a ciertos intervalos, que conectan las tres cuerdas para evitar un bamboleo excesivo. Estos puentes de cuerdas pueden ser una gran fuente de acción, si se inicia un combate en un pueblo en los árboles.

CAMINOS EN LOS ÁRBOLES

Tipo	Dureza	Pg	CD Romper	Capacidad de carga	CD Equilibrio[2]
Escaleras	5	20[1]	23	500 lb.[1]	10
Plataformas, puentes	5	20[1]	23	500 lb.[1]	8
Pasamanos	5	10	18	150 lb.	20
Cuerda (puente o liana)	0	8	23	400 lb.	12[3]

1 Las estructuras de madera modelada mágicamente tienen el doble de pg y capacidad de carga que las manufacturadas.
2 La CD de Equilibrio se aplica sólo en combate o si el DM cree que es necesaria. No se requiere para atravesar estructuras estables con buen tiempo.
3 La CD de Equilibrio aumenta a 20 con una sola cuerda.

Combate: puentes, plataformas y escaleras

Las batallas en puentes, plataformas y escaleras de una comunidad en los árboles pueden ser encuentros interesantes y letales. Luchar mientras se está junto al borde de una escalera, plataforma o puente de madera requiere una prueba de Equilibrio contra CD 5 cada asalto. El peligro no es muy elevado, gracias a la presencia de pasamanos. Si no los hay, la CD aumenta a 8. Las criaturas obtienen un bonificador +1 a sus tiradas de ataque en cuerpo a cuerpo si luchan a mayor altura que sus rivales en unas escaleras.

Luchar en un puente de cuerdas es un tema totalmente distinto. Empuñar un arma mientras se está en una de estas precarias pasarelas es complicado. Los ataques con armas cortantes o contundentes sufren un penalizador –2 a las tiradas de daño. Dado que el "suelo" oscila continuamente, estos ataques carecen de su contundencia habitual. Además, cada tipo diferente de ataque sufre una penalización, dependiendo de si la criatura tiene una mano libre para agarrarse a alguna de las dos cuerdas de apoyo. Por último, un combatiente en un puente de cuerdas debe realizar una prueba de Equilibrio cada asalto o escurrirse de él. Una criatura que caiga puede intentar un TS de Reflejos (CD 15) para abortar su vuelo y agarrar una de las cuerdas del puente, pero aunque tenga éxito, lo más probable es que quede a merced de su rival.

Las cuerdas de un puente se pueden cortar. Por cada cuerda que actúe como pasamanos que sea cortada, la CD de las pruebas de Equilibrio realizadas sobre el puente aumentará en 5 puntos. Si se corta la cuerda principal, los combatientes caerán a menos que superen un TS de Reflejos contra CD 15 para agarrarse a alguna otra cuerda (si queda alguna).

COMBATE EN PUENTES DE CUERDAS

Tipo de ataque	Penalizador al ataque	CD Equilibrio
Una mano c/c (mano torpe libre)	–2	10
Dos manos c/c[1]	–4	15
Una mano a distancia	–2	10
Dos manos a distancia	–2	10

1 A efectos de estas reglas, esta categoría incluye a quienes luchen con un arma y lleven un escudo pesado u otro tipo de equipo.

Balancearse con cuerdas y lianas

Balancearse en una cuerda es un clásico de la acción heroica, y una visita a un pueblo en los árboles seguramente hará surgir la cuestión de cómo llevar a cabo esta arriesgada gesta. Ejecutar un balanceo con éxito es bastante fácil. Hacer que además resulte espectacular de ver es algo más complicado.

Para llevar a cabo un balanceo en una cuerda o liana, el personaje debe superar una prueba de Fuerza contra CD 5. La CD es de 10 si el personaje lleva carga intermedia y 15 si lleva carga pesada. Si el personaje desea usar una sola mano, sufrirá un penalizador –2 a la prueba. El PJ también puede soltar la cuerda al final del balanceo, si su trayectoria lo ha llevado a un punto por encima de su destino. El personaje puede realizar pruebas de Saltar y Equilibrio contra CD 15 para reducir el daño en una caída controlada, como si realizase un salto normal desde un lugar elevado a otro inferior.

Un personaje puede balancearse de un punto a otro con estas sencillas pruebas, si su destino está a la misma altura que el punto de partida. Un personaje puede ganar hasta 20' de altitud con un balanceo, siempre que tenga suficiente distancia horizontal. Por cada 5' ganados en elevación, el personaje debe balancearse al menos 20' en horizontal. Por ejemplo, si un PJ desea balancearse desde una plataforma a 60' del suelo hasta otra a 70', la distancia entre ambas debe ser de al menos 40'.

Un personaje no puede alcanzar un destino que esté a más de 20' por encima de su punto de partida, a menos que por el camino trepe por la cuerda o liana en la que se balancea. Balancearse en una cuerda tiene una velocidad base de 40', por lo que normalmente, un personaje puede obtener una elevación adicional igual a una cuarta parte de su velocidad como parte de la acción de balanceo. Un PJ puede realizar dos pruebas de Trepar para ganar elevación de esta forma, si el balanceo es lo bastante largo como para permitirle un movimiento doble (que salve una distancia de 40' o más). La CD de la prueba de Trepar para ascender por una cuerda o liana balanceándose es de 20, que es más complicado que trepar por una cuerda estática sin nudos (CD 15). Si la cuerda o liana en la que se balancea el PJ tiene nudos, la CD de Trepar baja a 15.

Combate: balancearse

Un personaje puede realizar un único ataque al final del balanceo, siempre que su balanceo en ese asalto haya sido de menos de 80' (un doble movimiento) y el ataque sea con un arma que pueda empuñar a una mano. Obtiene los beneficios de una carga (+2 a la tirada de ataque y –2 a la CA) y puede obtener también los de terreno elevado (+1 a la tirada de ataque) dependiendo de las circunstancias. Hacer un ataque a distancia mientras uno se balancea sólo es posible con un arma que se pueda empuñar con una sola mano. Hacer un ataque al final del movimiento requiere que el PJ sufra un –2 a la prueba de Fuerza del balanceo, ya que debe hacerlo con una mano (consulta más arriba), a menos que cuente con la dote Desenvainado rápido, un *guante almacenador* u otra aptitud que le permita sacar su arma como acción gratuita. En ese caso, el personaje podrá balancearse usando sus dos manos y extraer su arma un instante antes de atacar.

EL PUENTE DE HIELO

Un puente de hielo es un buen ejemplo de localización peligrosa, ya que conecta dos lugares relativamente cercanos e inaccesibles por otros medios, ya sean las orillas de un río parcialmente congelado, los muros de dos acantilados enfrentados, o las cimas de dos estructuras heladas. El puente de hielo representado en el dibujo es una extensión que salva la fisura de un glaciar en lo alto de unas montañas. Las localizaciones como ésta son un gran escenario para encuentros, ya que los aventureros pueden ser impulsados hacia ellas con facilidad. Incluso los personajes con buenos modificadores a Saltar o la capacidad de volar pueden verse forzados a buscar un puente para cruzar un abismo, especialmente si el viento es fuerte o viajan con compañeros que no pueden volar o pesan demasiado para llevarlos a cuestas.

Cruzar el puente

Un puente de hielo presenta una superficie resbaladiza. Cualquiera que pase por él deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 10 para moverse por él a mitad de movimiento durante 1 asalto. Fallar por 4 o menos indica que el personaje no puede moverse ese asalto. Un fallo de 5 o más significa que ha caído de bruces. Podrá intentar caminar a su velocidad normal si realiza su prueba con un penalizador de –5. Si es atacado mientras trata de mantener el equilibrio, se considerará desprevenido a menos que tenga 5 rangos o más en Equilibrio. Si sufre daño mientras mantiene el equilibrio, deberá realizar otra prueba contra la misma CD para seguir de pie.

La prueba de Equilibrio se vuelve más peliaguda cerca de los bordes del puente de hielo. Si un personaje se mueve por una casilla que incluya uno de los márgenes del puente (sin importar la fracción exacta de casilla que sea puente o vacío), deberá realizar sus pruebas de Equilibrio contra CD 22.
Si el personaje queda tumbado, puede deslizarse por la superficie helada. La probabilidad de que ocurra esto, así como la dirección que tome, depende de la situación que le haya hecho caer. Una caída mientras trata de moverse implica un 25% de probabilidades de deslizarse 5' en la dirección del movimiento (si ha movido 15' o menos antes de la caída; se deslizará 5' adicionales si ha movido más de 15' en su asalto). Deslizarse por el hielo puede provocar ataques de oportunidad si el personaje resbala por una casilla amenazada.

Caer como resultado de un ataque conlleva un 50% de probabilidades de deslizarse en dirección opuesta al origen del ataque. En este caso el personaje se desliza 5'.

Si un personaje se desliza mientas está en una casilla ocupada por el borde del puente, o entra en una casilla como esa, caerá de inmediato al vacío y sufrirá daño por la caída; la fisura de este puente de ejemplo es de 50' de profundidad, por lo que serían 5d6 puntos de daño. Además, el lecho del glaciar está erizado de puntiagudos cristales de hielo. Un personaje que caiga en él sufrirá el ataque de 1d4+1 gélidas estalagmitas, que cuentan con un bonificador de ataque +10 y causan 1d4+5 puntos de daño por impacto.

Cómo destruir un puente de hielo

Un puente de hielo es bastante sólido, pero no tanto que no pueda ser destruido. El puente tiene un grosor más o menos estable de 15', pero cada casilla de 5' que sea destruida traerá consigo un 20% acumulativo de que todo el puente se venga abajo. El puente también se fragmentará si una criatura realiza una prueba de Fuerza con éxito para romperlo; la CD de la rotura disminuye en 10 por cada sección de 5' destruida.

El puente puede soportar a la vez hasta cuatro criaturas Medianas o una criatura Grande. Si más de ese número de criaturas entran en el puente a la vez, se derrumbará.

Los conjuros de área también pueden dañar el puente. Ya que se trata de un objeto mundano desatendido, fallará automáticamente cualquier TS contra los efectos mágicos. La energía de fuego ignora la dureza del puente y causa un 150% del daño normal (la mitad más). El daño por frío no daña al puente. El ácido sólo causa una cuarta parte del daño normal, y el daño sónico (igual que el fuego) ignora la dureza del puente.

Las criaturas que se encuentren sobre el puente cuando éste se rompa caerán al vacío (consulta más arriba) y quedará enterradas bajo el hielo proveniente de sus pedazos como si fuese una avalancha (consulta la página 90 de la *Guía del Dungeon Master*).

Puente de hielo: dureza 10; pg 180 por cada sección de 5'; romper CD 75, menos 10 por cada sección de 5' destruida.

LOS TÚNELES ANGOSTOS

Los rivales clásicos para personajes de bajo nivel incluyen a trasgos, kóbolds y derro. Estas razas típicas, a pesar de sus amplias diferencias físicas y de comportamiento, tienen un cosa en común: el tamaño. Como criaturas Pequeñas, obtienen un bonificador a su CA y tiradas de ataque, pero las ventajas de ser pequeño no terminan ahí. En campo abierto los grupos grandes de trasgos, kóbolds o derro organizados pueden ser una amenaza, pero en sus guaridas se convierten en encuentros letales, ya que el tamaño de un hogar confortable para ellos es un gran inconveniente para la mayoría de sus enemigos.

Los túneles de techos bajos no sólo aparecen cuando se lucha contra trasgoides. Las cavernas naturales a menudo se estrechan hasta formar angostos pasadizos; estos lugares se convierten en madrigueras naturales para criaturas pequeñas, como ahogadores o mantoscuros. El caso contrario también es cierto. Un grupo de PJs Medianos puede ganar una ventaja sustancial si logra atraer a un dragón o un gigante hacia una zona estrecha.

Los túneles angostos pueden impedir el movimiento de dos formas; tienen techos bajos, lo que obliga a las criaturas altas a agacharse o incluso gatear; y también tienen poca anchura, lo que obliga a las criaturas grandes a escurrirse por ellos.

Movimiento en lugares estrechos

Cualquier criatura que luche en un espacio estrecho pierde su bonificador de Destreza a la CA (si lo tuviese). Aparte de eso, se aplican los siguientes ajustes dependiendo de las condiciones reinantes.

Estrecho o bajo: una zona que sea más estrecha horizontalmente que el espacio de una criatura, o más baja verticalmente que la altura de una criatura, entra dentro de esta categoría, siempre que la dimensión del hueco sea de al menos la mitad del espacio o altura de la criatura (respectivamente). Una criatura en este espacio se moverá a la mitad de su velocidad normal debido a la estrechez y le será imposible correr o cargar. La criatura constreñida sufrirá un penaliza-

Ilustración de E. Cox

Un puente de hielo enfrenta a los aventureros con una rápida muerte

Constricción en túneles

Constricción	Penalizador movimiento[1]	Penalizador arma ligera[2]	Penalizador arma 1 mano[2]	Penalizador arma 2 manos[2]	Arma a distancia
Estrecho o bajo	1/2 velocidad	–2	–4	Inutilizable	Cualquiera
Estrecho y bajo	1/4 velocidad	–4	–8	Inutilizable	Cualquiera
Viable a rastras	Sólo 5'	–4	–8	Inutilizable	Sólo ballestas
Espacio irregular	Escapismo (CD 15) 5'	–8	Inutilizable	Inutilizable	Sólo ballestas
Hueco estrecho	Escapismo (CD 30) 5'	Inutilizable	Inutilizable	Inutilizable	Inutilizable

1 Una criatura que se mueva por zonas angostas con algún tipo de constricción perderá su bonificador por Destreza a la CA (si lo tuviese).
2 Considera las armas perforantes diseñadas para pinchar al objetivo como una categoría de tamaño inferior.

dor –2 de circunstancia a las tiradas de ataque con armas ligeras y un penalizador –4 de circunstancia a las tiradas de ataque con armas a una mano. No podrá emplear armas a dos manos.

Estrecho y bajo: una zona que sea más pequeña tanto en anchura como en altura que la criatura entra en esta categoría, siempre que sus dimensiones sean de al menos la mitad de la anchura y altura de la criatura. Una criatura en estas condiciones se mueve a 1/4 parte de su velocidad normal y sufre unos penalizadores al ataque del doble de lo indicado anteriormente.

Viable a rastras: una zona que tenga entre 1/4 parte y 1/2 de la altura de la criatura se puede cruzar a rastras. La criatura puede moverse por ella tumbándose y gateando a una velocidad de 5' (1 casilla), pero deberá quitarse cualquier armadura intermedia o pesada, mochilas y demás equipo voluminoso (aunque lo puede arrastrar tras de sí). Se aplican los penalizadores normales por estar tumbado. La único arma a distancia que puede emplear una criatura en un espacio así es la ballesta.

Espacio irregular: un espacio irregular es más estrecho que simplemente estrecho, más bajo que simplemente bajo o demasiado pequeño para ir a rastras, pero no tanto como para tener que escurrirse. Una criatura en tal espacio puede mover 5' (1 casilla) con una prueba de Escapismo contra CD 15. Luchar en un espacio irregular es posible sólo con armas ligeras, y la criatura sufre un –8 de circunstancia a la tirada de ataque. La única arma a distancia que puede emplear una criatura en un espacio así es la ballesta.

Hueco estrecho: una zona así es más grande que la cabeza de la criatura, pero más pequeña que sus hombros, como se indica en la descripción de la habilidad de Escapismo. La criatura puede mover 5' (1 casilla) con una prueba de Escapismo contra CD 30. Luchar en un lugar así es imposible.

Armas en lugares estrechos

Algunas armas son más adecuadas para su uso en lugares limitados que otras. Las armas perforantes, que se usan para pinchar en lugar de tajar, se consideran una categoría de tamaño menor a efectos de calcular el penalizador al ataque de su usuario. Tales armas incluyen las dagas, espadas cortas, estoques, lanzas (de cualquier tipo) y tridentes, pero no picos, cimitarras, martillos ganchudos gnomos o cadenas armadas.

Los ataques con armas a distancia sufren los penalizadores adecuados al tamaño del arma en condiciones de constricción baja o estrecha. Las ballestas son las únicas armas a distancia que se pueden emplear en espacios irregulares o viables a rastras, pero los ataques realizados con ellas siguen sufriendo los penalizadores relativos a su tamaño.

Otros modos de movimiento

Las reglas para el movimiento en lugares estrechos suponen que la criatura emplea su velocidad terrestre. Los demás modos de movimiento se tratan de forma diferente.

Excavar: una criatura que emplee una velocidad de excavación no sufre penalizadores al movimiento, o a las tiradas de ataque con armas ligeras, en espacios angostos. Recuerda que una velocidad de excavación permite moverse a través de piedra y roca sólidas sólo si la descripción de la criatura lo indica expresamente; si no, sólo puede excavar a través de tierra blanda.

Trepar: las velocidades de trepar no son de ningún uso en zonas con techos bajos, pero en los espacios verticales estrechos se considera que la criatura está usando su velocidad terrestre. La CD de una prueba de Trepar sufre un penalizador -10 si el escalador está en un lugar angosto.

Volar: una criatura alada puede emplear su velocidad de vuelo sin modificación en zonas bajas. Una criatura que vuele sin alas (con magia) también puede usar su velocidad de vuelo en zonas viables a rastras. Las velocidades de vuelo no se pueden emplear en otras zonas angostas.

Nadar: una criatura puede nadar a su velocidad máxima de nado en zonas bajas o viables a rastras que estén inundadas, y a la mitad de su velocidad en zonas estrechas o estrechas y bajas inundadas.

ENCUENTROS ESPECIALES

Hay criaturas que ofrecen la oportunidad de jugar encuentros tan especiales como cualquier localización. La interacción con grupos numerosos, especialmente en zonas densamente pobladas, crea sus propios riesgos.

LA PERSECUCIÓN

Una persecución dramática se ha convertido en un clásico de los géneros de acción y fantasía. Da a los personajes rápidos la oportunidad de lucirse y ofrece un sentimiento de incertidumbre y tensión si los PJs se afanan por atrapar a un villano importante.

Las persecuciones pueden resolverse con cierta facilidad sin perder intensidad dramática. La primera cosa a tener en cuenta es la velocidad. Si el perseguidor y su presa tienen la misma velocidad, el primero debe obtener alguna ventaja a lo largo del camino para lograr atrapar a su objetivo. Quien huye, por su parte, tiene la oportunidad de añadir obstáculos para retrasar a su acosador.

Si los personajes tienen velocidades diferentes, el tema se zanja con más facilidad. Cada asalto, compara las velocidades de ambos individuos involucrados. Si la diferencia favorece al perseguidor,

reducirá la distancia entre ambos en esa cantidad cada asalto. Si, por el contrario, favorece a la presa, la distancia aumentará dicha cantidad. La mayoría de persecuciones no permite que los participantes empleen acciones de correr (velocidad ×4), sino únicamente acciones de movimiento doble.

Pozos y grietas

En una persecución, los pozos y las grietas pueden ser obstáculos excelentes. Si la velocidad es igual, el personaje con el mejor modificador a Saltar seguramente obtenga alguna ventaja durante la persecución. Un personaje que falle por 5 o menos su prueba de Saltar podrá intentar un TS de Reflejos contra CD 15 para agarrarse al borde más alejado. Alzarse por dicho borde requiere una acción de movimiento y una prueba de Trepar contra CD 15.

Desechos

En cualquier asalto dado de una persecución, hay un 10% de probabilidades de que el terreno contenga desechos que una criatura perseguida pueda desperdigar para ralentizar a su perseguidor. En entornos urbanos, la probabilidad aumenta al 30%. El personaje perseguido puede realizar una prueba de Fuerza contra CD 10 como acción gratuita, para arrojar estos desechos tras él mientras corre. Si tiene éxito, los habrá extendido en un área de 10'×10' en la ruta del perseguidor, convirtiéndola en el equivalente de una zona de escombros densos. El terreno difícil requiere que un personaje gaste 2 casilla de movimiento por cada una. Si el perseguido fracasa en su prueba de Fuerza, significa no sólo que no ha logrado extender los desechos por el suelo, sino que pierde una acción de movimiento intentándolo y recuperándose del esfuerzo.

Si lo deseas, puedes dar al personaje perseguido pilas mayores de basura. Por cada sección adicional de 10'×10' que trate de convertir en terreno difícil, aumenta la CD de la prueba de Fuerza en 5 puntos. El personaje no tiene que intentar derribar todos los montones, por lo que podrá elegir la superficie a cubrir. Un fracaso con una CD superior tiene los mismos efectos que con la estándar.

Algunos tipos de desechos pueden no requerir ser derribados. Quizá haya aceite o algún otro elemento resbaladizo cubriendo la superficie por la que se desarrolla la persecución. Puede que la criatura perseguida se adentre en una multitud o un edificio. Las diversas situaciones pueden requerir ajustes o pruebas de habilidad distintas. Como regla general, si los desechos son del tipo que pueden impedir el avance del personaje, se consideran escombros densos. Incluso una multitud puede ser considerada como escombros, si es más importante mantener la acción de la escena que interpretar la reacción de cada integrante ante los empujones. Si los desechos pueden causar una pérdida de estabilidad, emplea pruebas de Equilibrio.

Cuestas

Correr por una cuesta debería ser común en las persecuciones. Tanto si los personajes involucrados ascienden por tejados empinados, escaleras a lugares elevados o una colina, una cuesta puede ser un elemento interesante de la acción.

Como se describe en 'Terreno de colina', en la página 89 de la *Guía del Dungeon Master*, las pendientes graduales no tienen efecto sobre el movimiento. Las pendientes empinadas, no obstante, requieren que los personajes gasten 2 casillas de movimiento para entrar en cada casilla de cuesta. Una pendiente cubierta con desechos es aún más difícil de abordar, y aquellos que entren en una casilla llena de despojos en una pendiente empinada deberán gastar 3 casillas de movimiento.

Tipos de persecución

Cuando planees una escena de persecución, piensa en cómo podrías ambientarla en lugares que te permitan incluir rasgos de terreno únicos. Una persecución por una alcantarilla atestada, donde los PJs deban escurrirse por los túneles para alcanzar a su presa, es un ejemplo perfecto. Moverse por un espacio estrecho requiere 2 casillas de movimiento por cada una, y las criaturas pueden escurrirse por una zona que sea al menos la mitad de ancha que ellas. Combínalo con 1' (o más) de agua y el ocasional pasadizo de techo bajo, y tendrás una persecución húmeda y miserable que tus personajes no olvidarán.

De igual forma, considera hacer una persecución por una serie de glaciares de montaña. Hay grietas que se abren a los pies de los personajes y sus presas (o perseguidores), requiriendo pruebas de Saltar o TS de Reflejos contra CD 15 para evitar caer cientos de pies por alguna gélida hendidura. El terreno también es resbaladizo por el hielo en algunos lugares, lo que exige pruebas de Equilibrio contra CD 10 o más para que los involucrados mantengan la verticalidad.

Piensa en estas situaciones o entornos a la hora de diseñar tu propia persecución.

- Por un tejado o varios tejados colindantes
- A través de un mercado abarrotado
- Por una serie de sendas forestales
- A lo largo de dunas de arena
- En un laberinto de callejones urbanos

MULTITUDES

Las multitudes de gente suelen darse en las ciudades más grandes, pero las reglas descritas aquí se pueden usar con facilidad para cuevas infestadas de trasgos, estampidas de animales, o incluso enmarañados bosques formados por vida vegetal inteligente.

Las multitudes no tienen por qué ser antagónicas hacia los PJs, pero su presencia puede limitar seriamente el movimiento y añade un nuevo factor al uso indiscriminado de conjuros de área. No es necesario situar en el mapa a todos y cada uno de los integrantes de una multitud cuando empieza un combate, o cuando los PJs se ven obligados a perseguir a un enemigo por una zona abarrotada. En lugar de ello, indica qué casillas de la cuadrícula de combate están ocupadas por la multitud. Si la multitud contempla un fenómeno claramente amenazante, se alejará a 30' por asalto con iniciativa 0. Para ver reglas más detalladas sobre cómo manejar a una multitud como entidad independiente, consulta 'Turbas'.

Cómo dirigir a una multitud: se requiere una prueba de Diplomacia contra CD 15 o de Intimidar contra CD 20 para convencer a una multitud de que se mueva en una dirección concreta; la multitud debe ser capaz de ver y oír al personaje que realiza la prueba. Se necesita una acción de asalto completo para

realizar la prueba de Diplomacia, pero la prueba de Intimidar es una acción gratuita.

Si dos o más personajes tratan de llevar a una multitud en direcciones distintas, realizarán pruebas de Diplomacia o Intimidar enfrentadas para determinar a quién hace caso el gentío. La multitud los ignorará a todos si ninguno logra superar las CD indicadas anteriormente.

Movimiento en una multitud

La gente en una multitud está muy apretada, a veces hombro con hombro. Como regla general, una casilla de 5' ocupada por una multitud de criaturas Medianas albergará a 3 individuos. Estas condiciones de falta de espacio dificultan el movimiento a través de una multitud. Se requieren 2 casillas de movimiento para mover por una casilla ocupada por una multitud. A su vez, el gentío proporciona cobertura a cualquiera que se mueva por él, lo que permite realizar pruebas de Esconderse a la vez que ofrece un bonificador a la CA y los TS de Reflejos.

Un personaje que termine su movimiento en una casilla con una multitud estacionaria, verá que es difícil hacer otra cosa que no sea seguir la corriente al gentío. Sufrirá un penalizador –2 a las tiradas de ataque, TS de Reflejos y todas las pruebas de habilidad que se vean afectadas por los penalizadores de armadura, además de perder su bonificador de Destreza a la CA. Estar en una casilla con una multitud estacionaria cuenta como movimiento vigoroso a efectos de lanzar un conjuro (lo que exige una prueba de Concentración contra CD 10).

Un personaje que termine su movimiento en una casilla con una multitud que se haya movido en el último asalto, se enfrenta a un peligro adicional. Puede emplear una acción de asalto completo para permanecer en su sitio, una acción de asalto completo para moverse con el gentío o puede tratar de oponerse al flujo de gente. Un personaje que trate de resistir la marea de una multitud deberá realizar un TS de Reflejos contra CD 15. El éxito indica que sufrirá los mismos penalizadores que por estar en medio de una multitud estacionaria, excepto porque la acción es un movimiento violento (lo que requiere una prueba de Concentración contra CD 15 para lanzar conjuros). El fracaso indica que el PJ pierde todas sus acciones para ese turno y queda expuesto a un ataque de derribo. La multitud tiene un bonificador +8 a la tirada enfrentada para resolverlo. Si el personaje resulta derribado, sufrirá 2d6 puntos de daño por los pisotones.

Tráfico

El tráfico es una forma específica de multitud que se da en carreteras y zonas abiertas. Cualquier multitud que mueva al menos su velocidad en un asalto se considerará tráfico durante el resto del turno.

Aunque los caminos se construyen para facilitar el tráfico, pueden estar bastante masificados y dificultar el viaje. En las zonas de asentamientos estas condiciones llegan a ser un gran problema para los personajes, especialmente cuando se inicia un combate o persecución. El tráfico se puede catalogar en cuatro categorías.

Esporádico: el tráfico esporádico cubre el espectro que va desde multitudes dispersas hasta caminos vacíos. El movimiento no se ve impedido por el tráfico esporádico, ni se requiere un TS de Reflejos para oponerse a su flujo (ya que, en primer lugar, no hay un flujo de tráfico apreciable al que oponerse).

Disperso: hay grandes huecos y zonas despejadas en este tipo de tráfico. Moverse por un camino con tráfico disperso no ofrece cobertura, ni ralentiza el movimiento. Oponerse al flujo de un tráfico disperso puede ser peligroso, pero la CD del TS de Reflejos para evitar ser derribado es de 12. Si un personaje gasta una acción de movimiento para evitar el tráfico opuesto, obtendrá un bonificador +4 a esta prueba. Los efectos y daño por fallar el TS son los mismos que en el caso de tráfico denso.

Denso: los caminos con tráfico denso contienen multitudes, pero que sólo estorban al movimiento si el personaje las atraviesa o se opone al flujo general. El tráfico denso presenta un peligro adicional: la posibilidad de ser derribado y aplastado por su mera presión. Un personaje que se oponga al flujo del tráfico denso deberá superar un TS de Reflejos contra CD 15 para evitar ser derribado. Si el personaje emplea una acción de movimiento para evitar conscientemente a las personas, obtendrá un bonificador +4 a la salvación. Un personaje que resulte derribado sufrirá 2d6 puntos de daño contundente, al ser zarandeado y pisoteado en el asalto en que caiga, y en los asaltos subsiguientes que siga tumbado. En la mayoría de los casos, el tráfico se vuelve congestionado a los 1d4 asaltos de que el personaje empiece a sufrir daño.

Congestionado: el tráfico congestionado sólo tiene lugar si alguna obstrucción bloquea el paso. Es muy difícil moverse a través de una masa compacta de gente, caballos, carretas y carros. Un camino congestionado consiste en multitudes estacionarias.

TURBAS

Una turba enfadada representa la forma más peligrosa de multitud. Una turba hostil puede dirigir su ira contra los PJs, pero como regla general, la mentalidad del grupo anula los deseos o metas de cada integrante individual. Los PJs que se interpongan en su camino pueden convertirse en el centro de la furia de una turba.

Una turba se considera un ente individual similar a un enjambre, excepto porque suele estar compuesta por criaturas mayores. Una turba puede estar formada por criaturas Pequeñas, Medianas o Grandes, pero todas deben ser del mismo tipo. Una turba que incorpore una multitud de trasgos y una multitud de ahogadores se resuelve mejor como si fuesen dos turbas independientes. Puedes emplear la siguiente plantilla para crear tipos concretos de turbas.

"Turba" es una plantilla adquirida que se puede añadir a cualquier criatura Pequeña, Mediana o Grande. Generalmente las turbas son pasajeras; tras formarse, una turba dura al menos 1d4+1 horas antes de dispersarse. La mayoría de turbas se disgregan de forma natural mucho antes, una vez que la condición que originó su formación ya no sea un factor a tener en cuenta. Una turba emplea todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo que se indica a continuación.

Tamaño y tipo: una turba es una criatura Gargantuesca compuesta por 48 criaturas Pequeñas o Medianas o 12 criaturas Grandes. El tipo de la turba sigue siendo el mismo que el de la criatura base.

Dados de golpe: una turba cuenta con un único factor de DG y pg. Todas las turbas tienen 30 DG; este número representa la mentalidad y masa física de sus integrantes, más que su raza o clase, ya que los miembros individuales no emplean sus aptitudes o experiencia en apoyo coordinado del grupo. El tipo de DG se basa en la raza de la turba, no en algún nivel de clase que puedan tener sus integrantes. Así, una turba de plebeyos tiraría d8 para sus DG, no d4.

Reducir a una turba a 0 pg o menos hace que se disperse, aunque el daño sufrido hasta ese punto no reducirá su capacidad para atacar o defenderse. Las turbas nunca quedan groguis o moribundas a causa del daño.

Iniciativa: el modificador de iniciativa de una turba siempre es +0.

Velocidad: la velocidad de una turba es 10' menor que la de la criatura base.

Clase de armadura: igual que la criatura base, modificada en –4 por el tamaño Gargantuesco de la turba.

Ataque base: ya que todas las turbas tienen 30 DG, su ataque base se basa en su tipo.

Tipo de turba	Ataque base
Fatas o muertos vivientes	+15
Aberraciones, animales, cienos, constructos, elementales, gigantes, humanoides, plantas o sabandijas	+22
Ajenos, bestias mágicas, dragones o humanoides monstruosos	+30

Presa: igual que el ataque base, con un +12 por su tamaño, más el modificador por Fuerza apropiado.

Ataque/Ataque completo: las turbas no realizan ataques estándar. En lugar de ello, en combate se comportan de forma similar a los enjambres. Una turba causa 5d6 puntos de daño contundente a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento, sin necesidad de una tirada de ataque. Los ataques de una turba ignoran la ocultación y la cobertura. Los ataques de una turba no son mágicos, a menos que los ataques de la criatura base se consideren mágicos de forma natural. La RD es aplicable a los ataques de una turba.

Espacio/Alcance: una turba ocupa 20' de lado, pero su alcance es de 0'. Para poder atacar debe entrar en el espacio de su rival, lo que provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, ya que pisotea y rodea por todas partes a su víctima. Una turba puede atravesar casillas ocupadas por enemigos, y viceversa, sin ninguna penalización, aunque la turba provoca ataques de oportunidad al hacerlo. Una turba puede moverse por aberturas que sean lo bastante grandes para la criatura base.

Las turbas más grandes pueden representarse por varias turbas individuales. La zona ocupada por turbas de mayor tamaño se puede delimitar a voluntad, aunque suele ocupar espacios contiguos.

Opciones de ataque: la mentalidad de la turba es impulsada por sus emociones; como resultado, las criaturas individuales que la componen son incapaces de emplear cualquier opción de ataque que requiera acciones, como armas de aliento, aptitudes sortílegas o similares. Si la criatura base tiene opciones de ataque que afecten al daño que causa (como veneno, consunción de energía, daño de característica, agarrón mejorado, constricción, desgarramiento o engullir), esos ataques especiales actuarán con normalidad sobre cualquier criatura dañada por la turba. Las opciones de ataque, como armas de mirada, que actúen de forma continuada surtirán su efecto habitual. Las CD de salvación de cualquiera de estos ataques deben recalcularse basándose en los 30 DG de la turba.

Además, las turbas ganan una de las siguientes opciones de ataque, o ambas.

Presas de experto (Ex): una turba puede mantener una presa sin penalización y ser capaz de atacar a otros objetivos (normalmente, atacar a otros objetivos mientras se mantiene una presa impone un penalizador –20 a las pruebas de presa). Una turba nunca se considera desprevenida mientras realiza una presa.

Pisotear (Ex): una turba que se mueva sobre una criatura y no termine su movimiento con dicha criatura en una de sus casillas ocupadas, puede pisotearla. Una criatura pisoteada sufre un daño igual a 2d6 + una vez y media el modificador de Fuerza de la turba. La víctima puede elegir realizar un ataque de oportunidad contra la turba o un TS de Reflejos (CD 25 + el modificador de Fuerza de la turba) para reducir el daño a la mitad.

Cualidades especiales: una turba retiene todas las cualidades especiales de la criatura base. Además, obtiene la siguiente:

Anatomía de turba (Ex): una turba no tiene frente ni retaguardia definidos, ni anatomía discernible, por lo que no es vulnerable a ataques furtivos o golpes críticos. Una turba no puede ser flanqueada, derribada, apresada ni embestida.

A diferencia de los enjambres normales, las turbas están compuestas por un número relativamente pequeño de individuos, por lo que los conjuros que tengan como objetivo un número concreto de criaturas pueden afectarlas. Cada criatura concreta que muera, quede incapacitada o sea puesta fuera de combate de alguna otra forma por conjuros o efectos que afecten a sus componentes, impondrá dos niveles negativos a la turba. Una turba que sufra un número de niveles negativos igual a sus DG se dispersará como si hubiese quedado reducida a 0 pg. Los niveles negativos sufridos de esta forma no son resultado de la energía negativa (y por tanto no se pueden evitar mediante *custodia contra la muerte*, ni eliminarse con un *restablecimiento*), pero nunca tendrán como resultado una pérdida permanente de nivel. Una turba sufre lo mitad más de daño (+50%) por conjuros o efectos que afecten a un área, como armas deflagradoras o conjuros de evocación.

Aunque las turbas se consideran una sola criatura, a veces es necesario determinar el destino de un individuo concreto de su interior. Si una turba resulta dispersada por ataques no letales, no habrá bajas. Si la turba es dispersada por ataques letales, asume que un 30% de sus integrantes habrán muerto y un 30% están reducidos a 0 pg. Para determinar la suerte de un individuo concreto, tira un d%: un resultado de 0 a 30 indica su muerte, de 31 a 60 indica que ha quedado reducido a 0 pg y de 61 a 100 significa que ha escapado relativamente ileso.

Tiros de salvación: los TS de una turba se calculan igual que para una criatura de 30 DG de su tipo. La salvación base buena de una turba es +17 y la mala +9.

Características: las puntuaciones de característica de una turba son las mismas que las de la criatura base, excepto porque su Inteligencia, Sabiduría y Carisma pasan a ser 10. Si las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría o Carisma de la criatura base son menores de 10, no cambian.

Habilidades: las mismas que la criatura base; no las recalcules basándose en los 30 DG de la turba. Las nuevas puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de la turba pueden variar los modificadores de ciertas habilidades.

Dotes: las mismas que la criatura base; todas las turbas obtienen Arrollar mejorado y Embestida mejorada como dotes adicionales.

Organización: solitaria, pareja o banda (3-12 turbas).

Valor de desafío: 8, o +2 si el VD de la criatura base es 7 o mayor.

Avance: –

Ajuste de nivel: –

Turbas de ejemplo

Los siguientes bloques de estadísticas, presentados en un nuevo formato, describen dos formas comunes de turbas, un disturbio y una estampida. Para ver más detalles sobre este nuevo formato, consulta la página 173.

DISTURBIO (TURBA DE HUMANOS) **VD 8**
LN Humanoide Gargantuesco (turba de humanos Medianos)
Inic +4; **Sentidos** Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas común

CA 6, toque 6, desprevenido 6
pg 135 (30 DG)
Fort +11, **Ref** +9, **Vol** +7
Vel 20' (4 casillas)
C/C turba (5d6)
Espacio 20'; **Alcance** 0'
Atq base +22; **Prs** +34
Opciones de atq presas de experto, pisotear 2d6

Características Fue 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10
CE anatomía de turba
Dotes Arrollar mejorado^A^, Embestida mejorada^A^, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada
Habilidades Avistar +4, Escuchar +4

ESTAMPIDA (TURBA DE CABALLOS LIGEROS) **VD 8**
N Animal Gargantuesco (turba de animales Grandes)
Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3

CA 10, toque 7, desprevenido 9
pg 195 (30 DG)
Fort +19, **Ref** +18, **Vol** +9
Vel 50' (10 casillas)
C/C turba (5d6)
Espacio 20'; **Alcance** 0'
Atq base +22; **Prs** +36
Opciones de atq presas de experto, pisotear 2d6+3

Características Fue 14, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 10, Car 6
CE anatomía de turba
Dotes Aguante, Arrollar mejorado^A^, Correr, Embestida mejorada^A^
Habilidades Avistar +3, Escuchar +3

MINIATURAS Y CREACIÓN DE ENCUENTROS

Cuando crea encuentros, un DM usa una gran variedad de métodos para elegir los tipos concretos de PNJ o monstruos a emplear. Con el advenimiento del juego de escaramuzas de *Miniaturas de D&D*, no obstante, tienes un nuevo método para crear encuentros únicos. Los principios aplicables a la creación de una partida de guerra competitiva y eficiente, pueden aplicarse también a la generación de interesantes encuentros en el JDR de D&D.

PARTIDAS DE GUERRA COMO ENCUENTROS EN EL JDR

Comienzas el proceso de creación de una partida de guerra para el juego de escaramuzas eligiendo su facción. El juego de escaramuzas tiene cuatro facciones, cada una basada en un alineamiento: legal bueno, legal maligno, caótico bueno y caótico maligno. Cada facción también representa un estilo de juego único. Por ejemplo, las facciones legales suelen ser lentas y causar menos daño que las caóticas, pero tienen mayores valores de CA y ataque. Estos principios básicos de las facciones y la construcción de partidas de guerra pueden conducir a la generación de interesantes encuentros en tus partidas.

Coge una partida de guerra que hayas creado para su uso en el juego de escaramuzas. En tu siguiente sesión de D&D, emplea las estadísticas del JDR que hay en el reverso de las fichas de miniaturas e introduce un encuentro rolero con tu partida de guerra. Puede que parezca un grupo dispar de criaturas que normalmente no se asociarían, pero eso forma parte de la diversión. Incluso aunque el grupo esté compuesto por monstruos a los que tus jugadores ya se hayan enfrentado, este encuentro tendrá un aire único. Al colocar a los monstruos en un nuevo escenario, con aliados diferentes de aquellos que los jugadores podrían esperar, es como si se enfrentasen a una criatura totalmente nueva.

Encontrarás que las aptitudes que se complementan bien en el juego de escaramuzas seguirán haciéndolo en el de rol. El diseño de las partidas de guerra para escaramuzas se centra en la combinación de miniaturas cuyas aptitudes compensen sus debilidades. Estas partidas bien compensadas tratan de estar preparadas para cualquier eventualidad, tanto si se enfrentan a un rival rápido y letal, como a un coloso de CA elevada. Los grupos construidos en torno a lanzadores de conjuros o expertos en ataques a distancia cuentan con fornidos guardaespaldas que los mantienen alejados del cuerpo a cuerpo. Los grupos generados alrededor de un núcleo de combatientes aguerridos, cuentan con un apoyo de conjuros capaz de mejorar su efectividad en el cuerpo a cuerpo. Sin importar el tipo de desafío que los personajes representen para el grupo, éste debería tener la respuesta. Un grupo basado en las reglas de escaramuzas puede que no tenga suficiente potencia ofensiva como para rechazar a los PJs, pero su versatilidad debería ser un reto suficiente para los personajes.

Las diversas partidas de guerra se suelen centrar en perfeccionar una táctica concreta, empleándola a expensas de otras. Estos grupos suelen consistir en criaturas que pegan duro y causan increíbles cantidades de daño pero que tienen una defensa relativamente escasa, o en criaturas casi indestructibles que causan poco

daño. Este tipo de especialización se traslada bien a la experiencia rolera del D&D. Cuando los personajes se encuentren con un grupo unidimensional, necesitarán desarrollar una estrategia que se aproveche de sus debilidades. Cuando llegue ese instante de hallazgo, los personajes se sentirán gratificados por su superioridad táctica, y tú tendrás las satisfacción de haber ofrecido a tus jugadores una nueva experiencia de juego.

En general, aplicar las mismas estrategias que empleas en la construcción de partidas de guerra para escaramuzas a los encuentros del JDR será un gran cambio de ritmo. Los grupos mixtos de oponentes únicos mantienen a los PJs en la duda, tratando siempre de adelantarse a la siguiente táctica a adoptar para vencer a la siguiente banda de villanos.

ENCUENTROS BASADOS EN EL ALINEAMIENTO

Incluso aunque no exportes directamente una partida de guerra a tu juego de rol, podrás usar los principios de la creación de partidas de guerra al generar los encuentros para tus sesiones. La generación de una partida de guerra basada en alineamiento tiene como resultado grupos distintivos y muy eficaces.

En el juego de escaramuzas, cada partida de guerra tiene un aire particular asociado con su alineamiento, como se ha dicho anteriormente. Al hacer uso de los fundamentos de cada facción, puedes generar encuentros para el JDR que se ajusten a los puntos fuertes de cada una. Combina unidades lentas, defensivas y metódicas y hazlas legales malignas. Crea varios encuentros de veloces lacayos caóticos malignos que siempre lleven la ofensiva. A medida que enfrentes repetidas veces a estos grupos contra tus PJs, éstos irán aprendiendo gradualmente las mejores tácticas para vérselas con ellos. Empezarán a usar con frecuencia *detectar la ley* y *detectar el caos*, sólo por la ventaja táctica que les pueda suponer esa información referente al alineamiento. Adoptar estas estrategias les hace tener un sentimiento de satisfacción, por prestar atención al juego y recordar su entrenamiento táctico. Este nivel de juego coordinado imita a la perfección cómo reaccionarían realmente los aventureros ante tales encuentros en el curso de sus andanzas. Cuando rompas el molde y te saques de la manga monstruos veloces con CA elevada, generarán encuentros mucho más efectivos, memorables y desafiantes, al ser radicalmente distintos.

CÓMO USAR EL TERRENO

El juego de escaramuzas con miniaturas también puede enseñarte cómo usar el terreno de forma más efectiva en tu campaña. La sección de terreno de la *Guía del Dungeon Master* ofrece mucha información sobre diversos encuentros que muchos DMs no usan. No obstante, en cuanto hayas jugado varias partidas de escaramuzas te darás cuenta de lo tácticamente importante que es el terreno, y cómo puedes darle buen uso en tus partidas de rol.

La simple presencia de terreno difícil en las baldosas de juego de las miniaturas ya hace de los encuentros algo táctico y más interesante. El mismo principio se aplica al JDR. Los dungeons no deberían estar compuestos enteramente por suelos de piedra lisa, perfectos para hacer piruetas o largas cargas. Tras jugar al juego de escaramuzas y emplear el terreno en ventaja de tu partida de guerra, querrás aplicar esas mismas lecciones a los monstruos y villanos de tu campaña.

¿Por qué iba a alisar un contemplador el suelo de su guarida? Él no lo usa, y le conviene dificultar el movimiento y el combate de los intrusos que lleguen a pie. ¿Qué pasa con las criaturas acuáticas? ¿Por qué los kuo-toa, con su magnífica maniobrabilidad en el agua, se asentarían en un lugar que no estuviese al menos parcialmente inundado? Incluso en un mero pie de agua ganarían una tremenda ventaja táctica frente a sus rivales. Las criaturas excavadoras deberían elegir guaridas en lugares con corredores retorcidos y estrechos, que les permitan atacar desde los muros, techos o el suelo con impunidad.

Los dungeons deberían favorecer a las criaturas que viven en ellos, y su atención a la realidad táctica del terreno no debería limitarse al juego de escaramuzas. Después de todo, son los monstruos quienes viven allí; ¿por qué no deberían hacer de su casa un lugar cómodo y defendible? Considera las siguientes ideas adicionales:

- Los monstruos voladores con ataques a distancia prefieren las guaridas con techos altos.
- Los monstruos excavadores operan bien en corredores sinuosos y estrechos. Ese terreno les permite preparar emboscadas casi a voluntad, e introduce la posibilidad de usar derrumbamientos para separar al grupo de intrusos.
- Las criaturas con velocidades de escalada se inclinan por los muros y techos empinados y lisos en sus guaridas. No necesitan realizar pruebas de Trepar tan a menudo así que ¿por qué facilitar la escalada a los invasores?
- Los espacios libres y abiertos favorecen a las criaturas que prefieren cargar al combate. Minotauros, rivales montados u otros monstruos que obtengan beneficios de las cargas viven en lugares que les permitan usar esa capacidad con frecuencia.

CÓMO HACER QUE SEA JUSTO

Crear dungeons complejos (en términos de terreno) para los personajes, seguramente aumente la frustración de tus jugadores a corto plazo. Tú quieres que se lo pasen bien, así que dales la oportunidad de reconocer el terreno problemático cuando se lo encuentren. Si entran en una sala que les exija vadear 1' de agua, puedes permitirles una prueba de Saber (dungeons), Saber (naturaleza), Supervivencia o, en las circunstancias adecuadas, incluso una prueba de nivel para reconocer los efectos que tendrá el agua si hay un combate. La mayoría de jugadores no se habrá memorizado las reglas de terreno pertinentes de la *Guía del Dungeon Master*, pero los aventureros sabrán más que ellos y se darán cuenta que vadear el agua afectará a su movilidad y velocidad. Ofrecerles una forma dentro del juego de "recordar" estos efectos animará a los personajes a obtener rangos en habilidades casi olvidadas. De igual forma, los pícaros saben que los escombros dispersos incrementan la CD de sus pruebas de Equilibrio y Piruetas. Los exploradores y druidas conocen los efectos de la maleza rala y espesa sobre el movimiento. Dale a los personajes la oportunidad de realizar pruebas para detectar los terrenos escabrosos y responder de forma acorde.

EL TERRENO EN EL TABLERO DE BATALLA

Con miniaturas prepintadas tan a mano, cada vez más grupos de juego han empezado a usar tableros de batalla en sus partidas diarias. Cada grupo puede tener muchas formas de representar los elementos del terreno, mediante el uso de rotuladores de colores. Sin embargo, con un simple rotulador negro puedes bosquejar con rapidez cualquier elemento que necesites empleando la simbología de la página 64.

Estos símbolos ofrecen elementos fácilmente reconocibles para tu tablero de batalla, que son fáciles de dibujar, se pueden hacer sobre la marcha y se pueden representar en un solo color. Si tienes rotuladores de más colores, utilízalos como mejor consideres, pero al tener un juego de símbolos que se distinguen bien incluso con un solo color, podrás ambientar tus partidas incluso aunque no dispongas de más rotuladores.

Una cosa más a tener en cuenta: cuando dibujes sobre un tablero de batalla, emplea las líneas del tablero para delimitar los bordes de cada tipo de terreno. No traces los límites de un terreno especial por el medio de una casilla. Tener en cuenta esta mínima precisión te ahorrará mucha confusión y tiempo de debate en la mesa de juego. Si los jugadores pueden saber de un vistazo qué casilla es terreno abierto, en cuál hay una cuesta y cuál está cubierta de agua, no ralentizarán tu juego con preguntas ni se quejarán más tarde de que tu mapa no estaba claro.

CÓMO DIBUJAR CON RAPIDEZ

Todo DM ha tenido que generar a una aventura o encuentro en un abrir y cerrar de ojos. Si necesitas dibujar un mapa con rapidez, probablemente no tengas tiempo para llenar cada casilla con la simbología adecuada a cada tipo de terreno. En lugar de eso, dibuja las líneas que delimiten cada zona de un tipo de terreno concreto, marca el terreno con el símbolo apropiado situado lo más cerca posible del centro y rodéalo, para indicar que toda la zona contigua dentro del límite comparte el mismo tipo de terreno que el símbolo del círculo central.

SUPERPONER TERRENO

La técnica descrita en 'Cómo dibujar con rapidez', te ayuda a mantener bajo control la confusión del tablero de batalla, pero a veces necesitas representar varios tipos de terreno en la misma zona. Los símbolos descritos más adelante pueden superponerse cuando sea necesario con un impacto mínimo.

ELEVACIONES O DEPRESIONES

El terreno con una elevación mayor o menor es bastante frecuente; tan común, de hecho, que algunos elementos del terreno emplean zonas elevadas o inferiores como parte de sus propios rasgos. Indicar una elevación o depresión en el terreno es sencillo. En el centro de una zona con una elevación gradual, como una colina, duna o cuesta, coloca un símbolo de suma (+) junto a un número que indique la altura de dicha elevación en pies. En el caso de una zona con una depresión gradual, emplea un símbolo de resta (-) seguido de un número que indique la profundidad de dicha depresión en pies.

Si deseas llevar la cuenta de cada intervalo de altura en una inclinación gradual, puedes poner el símbolo en cada punto de inflexión. Marca dichos cambios con líneas de puntos y la altura en pies junto a ellas. En una pendiente empinada, podría haber un cambio de altura a cada pulgada (cada casilla) del tablero de batalla, lo que indicaría un incremento de 5' en la altura por cada 5' de distancia horizontal. En una pendiente gradual, el cambio podría marcarse cada 2 pulgadas (dos casillas). Consulta 'Pendientes', más adelante, para ver más detalles.

Los barrancos, abismos y trincheras pueden delimitarse marcando simplemente su borde. Especifica si el terreno cae a pico (en relación a la posición de los personajes en el mapa) con un signo de resta seguido por un número que indique la profundidad de la abertura en pies. Si el terreno representa un farallón, emplea un signo de suma seguido del número que indique su altura en pies.

La profundidad del agua también se puede indicar empleando líneas discontinuas para cada cambio. Un signo de resta en medio de la masa de agua, seguido por un número en pies, indica su profundidad máxima. Si prefieres que tus PJs no sepan ese dato, ahórrate el número.

ÁRBOLES

Los árboles de la *Guía del Dungeon Master* se presentan en tres variedades: comunes, intermedios y densos. Sin embargo, los árboles intermedios y densos tienen el mismo impacto sobre el movimiento, por lo que no necesitas símbolos para representar los tres tipos. Un símbolo para los árboles comunes y otro para los demás será suficiente.

La bóveda forestal se puede representar como terreno elevado (consulta 'Elevaciones o depresiones', más arriba).

MALEZA RALA Y ESPESA

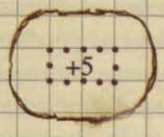
La maleza rala se puede representar con una barra inclinada dibujada en la diagonal de una casilla, mientras que la maleza espesa puede indicarse con un par de líneas cruzadas (una 'X').

AGUA

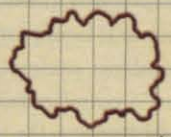
El agua en el D&D se presenta básicamente en tres profundidades: superficial (hasta 1'), profunda (hasta 4') y cualquier cosa más profunda que eso, donde todos los personajes Medianos o más pequeños se ven obligados a nadar. Estas profundidades también se deberían emplear en las ciénagas. Para indicar una masa de agua, delimita su área y representa el agua mediante líneas onduladas. Las zonas superficiales deberían marcarse con una sola línea, las zonas profundas con una línea doble y cualquier cosa más honda que eso con una línea triple. Las diferencias de elevación en el agua, si fuese necesario señalarlas, se pueden indicar como se ha descrito en el apartado 'Elevaciones o depresiones', más arriba.

El terreno en el tablero de batalla

PENDIENTE GRADUAL



PENDIENTE EMPINADA



BOSQUE COMÚN

BOSQUE INTERMEDIO O DENSO

MALEZA RALA

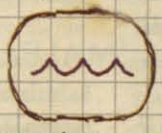
MALEZA ESPESA

ARENAS MOVEDIZAS U OTRO PELIGRO

PLACA DE HIELO

CIÉNAGA/AGUA SUPERFICIAL

CIÉNAGA/AGUA PROFUNDA

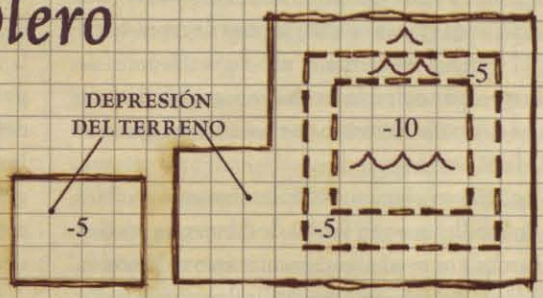


AGUA MÁS PROFUNDA

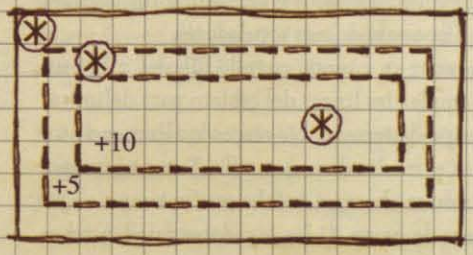
ESCOMBROS LEVES

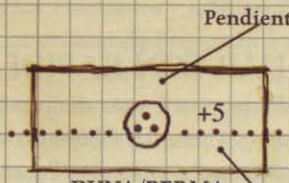
ESCOMBROS DENSOS

PEDREGAL

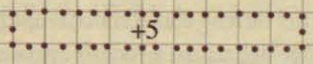


EMPLEA SÍMBOLOS DE RESTA PARA INDICAR UN DESCENSO EN EL TERRENO. O LA PROFUNDIDAD DEL AGUA

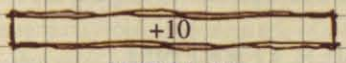




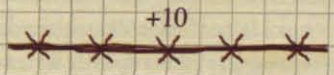
DUNA/BERMA



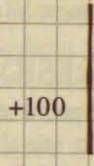
MURO BAJO (O SETO)



MURO ALTO



VALLA



BARRANCO DE 100'

Para indicar agua en movimiento, emplea flechas que marquen la dirección de la corriente y un número con su velocidad relativa junto a la flecha.

PENDIENTES

Las pendientes se presentan en dos variantes: graduales y empinadas. Las pendientes empinadas son las de 45 grados o más, y las graduales aquellas de menos de 45 grados. Para indicar una pendiente empinada, deberías marcar un incremento de 5' en la elevación vertical por cada 5' viajados en horizontal. Para representar esta pendiente, tus líneas de elevación (consulta 'Elevaciones o depresiones') deberían dibujarse a cada casilla del tablero de batalla. Las pendientes graduales pueden dibujarse cada dos casillas, lo que indica que la elevación aumenta 5' cada 10' viajados en horizontal, aproximadamente.

ESCOMBROS Y PEDREGALES

Además de la maleza rala y espesa, tus personajes pueden toparse con otros tipos de terreno difícil. Los escombros leves, los escombros densos y los pedregales tienen un impacto sobre el movimiento y las pruebas de característica de los personajes. Indica la presencia de escombros leves mediante una 'X' atravesada por una línea vertical, los escombros densos con un asterisco y los pedregales con una 'X' de líneas onduladas.

ARENAS MOVEDIZAS

Para indicar arenas movedizas, delimita su área y marca el centro con un signo de exclamación. Este símbolo también se puede emplear para señalar cualquier tipo de peligro del terreno. Los PJs tienen muchas formas de detectar las zonas peligrosas mediante sus habilidades u otras aptitudes. El símbolo es lo bastante explícito como para llamar su atención sin tener que revelarles su naturaleza exacta. Los distintos peligros de un mismo mapa pueden marcarse con varios signos de exclamación.

SETOS Y MUROS

El juego de D&D diferencia entre dos tipos de muros (y setos): altos y bajos. Un muro bajo (de 5' de altura o menos) se puede señalar con líneas de puntos que muestren su contorno. Un signo de suma en su centro, seguido de su altura en pies, permitirá saber a los jugadores cuánto tienen que saltar o trepar sus personajes para vadearlo.

Los muros altos (de más de 5' de altura) deberían representarse de la misma forma, excepto porque su contorno debería dibujarse con una línea continua. Los muros altos tienen que sortearse trepando, en lugar de saltando, por lo que la línea continua sirve de recordatorio a tus jugadores de las habilidades que habrá que poner en juego.

VALLAS

Señala la presencia de una valla mediante una línea continua marcada a intervalos con varias 'X'. Indica también su altura.

PLACAS DE HIELO

Para señalar una placa de hielo u otra superficie resbaladiza, delimita la zona relevante y emplea una forma en 'Y' para marcarla. Este símbolo también es bastante efectivo para denotar el área de un conjuro de *grasa*.

BERMAS Y DUNAS

Las bermas son muros defensivos de tierra, que tienen mayor pendiente en una de sus caras que en la otra. Las dunas, aunque sean formaciones naturales, actúan de forma muy similar. Delimita el área de la duna o berma e indica su cresta mediante una línea discontinua. Anota su altura máxima con un signo de suma seguido de su elevación en pies; también puedes remarcar que no se trata de una colina corriente, mediante el dibujo de tres puntos dentro de un círculo en su centro. El incremento de elevación en una de las caras de la duna o berma es mayor que en la otra, por lo que la línea discontinua que marca su punto más alto debería estar más cerca de un extremo de la formación que del otro.

Para diferenciar una berma de una duna, dibuja los bordes de la berma como se muestra en el diagrama de la página 64.

MÁS TABLAS DE ENCUENTROS

La *Guía del Dungeon Master* ofrece un gran número de tablas de encuentro genéricas para terrenos concretos, pero los PJs suelen encontrarse en zonas que son cualquier cosa menos genéricas. Las siguientes tablas de encuentro están organizadas por temas, que representan algunas de las localizaciones icónicas con las que se encontrarán los héroes del D&D de vez en cuando. Los monstruos y peligros encontrados en estas tablas son (en su mayor parte) ejemplos estándar de su tipo; los PNJs únicos y monstruos especiales deberían aparecer en encuentros culminantes planeados por el DM de antemano. Estas tablas pueden ser de ayuda para generar encuentros con los que hacer frente a los PJs mientras avanzan hacia su batalla final.

Algunos de los encuentros de estas tablas no son criaturas, sino peligros, obstáculos o estructuras. Elegir una de estas apariciones relativamente estacionarias no tiene sentido si generas un encuentro mientras los PJs están acampados, así que si obtienes un resultado así, vuelve a tirar o pasa al siguiente encuentro de la lista.

Alcantarillado (NE medio 3)

Los encuentros en el alcantarillado se pueden emplear en cualquier región bajo una ciudad: catacumbas, sistemas de desagüe, ruinas antiguas o cavernas. Dado que los PJs, en teoría, pueden escapar con facilidad del alcantarillado y volver a la seguridad de la superficie, podrías emplear esta tabla para personajes de nivel 1 (¡siempre que sepan cuándo retirarse!). Esta tabla de encuentros se complementa bastante bien con la de 'Encuentros en los barrios bajos' (a continuación); ambas son del mismo NE y los monstruos de una pueden pasar con facilidad a la otra.

Encuentros en el alcantarillado

d%	Encuentro	NE
01-05	1 cocodrilo gigante	4
06-10	1 carroñero reptante	4
11-15	1 otyugh	4
16-25	Banda de ladrones	4
26-30	1d4 hombres rata	4
31-35	1 cubo gelatinoso	3
36-40	1 necrario	3
41-50	Tira en la tabla de Barrios bajos	3
51-55	1d6 necrófagos	3
56-65	2d6 ratas terribles	3
66-75	1 plaga de ratas	2
76-85	1d8 estirges	2
86-90	Gas venenoso	2
91-95	1d6 ciempiés monstruosos Medianos	2
96-100	1d8 ciempiés monstruosos Pequeños	1

Banda de ladrones: este encuentro es con 1d8 pícaros de nivel 1 o 1d4 pícaros de nivel 2. Normalmente estos pícaros pertenecerán a un gremio local, pero a veces se trata de matones siniestros.

Gas venenoso: una bolsa de gas venenoso o aire rancio ha quedado atrapada en una sección del alcantarillado. El gas es invisible, pero posee un fuerte hedor acre; una criatura con la aptitud de olfato notará de inmediato la proximidad del gas venenoso, antes de entrar en la zona peligrosa. Cualquiera que respire el gas venenoso debe superar un TS de Fortaleza contra CD 13, o sufrir 1d4 puntos de daño de Fuerza; el daño secundario es el mismo que el inicial. Las bolsas de gas venenoso suelen llenar una sección de 1d6×10' y duran 3d6 minutos antes de disiparse de forma natural.

Barrios bajos (NE medio 3)

De todos los distritos encontrados en las ciudades de fantasía, los barrios bajos son los lugares más propicios para que los personajes se encuentren con algo o alguien que esté buscando problemas. Puedes usar esta tabla de encuentros para generar peleas en otros distritos de la ciudad, pero no deberías convertirlo en práctica común. La amenaza de encuentros peligrosos es una de las cosas que define a los barrios bajos, y lo convierte en un lugar en que sólo los desesperados se atreverían a vivir.

Encuentros en los barrios bajos

d%	Encuentro	NE
01-05	1d4 hombres rata	4
06-15	Banda de ladrones	4
16-25	Tira en la tabla de Alcantarillado	3
26-35	Leva forzosa	3
36-40	1 lunático	3
41-50	1d6 perros de monta salvajes	3
51-55	1 plaga de ratas	2
56-70	1d8 ratas terribles	2
71-85	1 carterista	1
86-100	1 mendigo enfermo	1

Banda de ladrones: este encuentro es con 1d8 pícaros de nivel 1 o 1d4 pícaros de nivel 2. Normalmente estos pícaros pertenecerán a un gremio local, pero también podrían ser piratas, gitanos o guardias de la ciudad sin escrúpulos.

Carterista: se trata de un encuentro con un pícaro de nivel 1 con Juego de manos a +8. El carterista suele elegir a un guerrero, clérigo, mago o un personaje que no suela ser muy observador; si es descubierto, el carterista tratará de huir.

Leva forzosa: una leva forzosa consiste en un grupo de 1d6 combatientes de nivel 1, que busca víctimas para avasallarlas por la fuerza y

Ilustración de M. Cotie

Un cocodrilo gigante se alza del limo en el túnel de una cloaca

llevarlas a bordo de un barco en el que las sometan a trabajos forzados. En ciudades del interior, podría tratarse de una banda contratada para buscar reemplazos para un taller.

Lunático: un encuentro con un lunático suele ser con un pícaro de nivel 3 que trabaja solo, atracando a la gente o asesinándola para satisfacer algún ansia depravada.

Mendigo enfermo: se trata de un plebeyo de nivel 1, infectado de temblequeo o muerte viscosa (o alguna otra enfermedad que se propague por contacto). El mendigo puede no mostrar signos evidentes del mal (una prueba de Sanar contra CD 15 detectará los temblores o pústulas como síntomas); cualquiera que se apiade de él y le entregue dinero entrará en contacto con sus manos, por lo que deberá superar un TS de Fortaleza para evitar enfermar.

Bosques silvanos (NE medio 7)

El bosque silvano estándar es una zona boscosa remota, templada e impenetrable, no colonizada por los humanoides. La magia feérica que permea el bosque mantiene a los árboles y la vegetación vivos en climas inusuales, por lo que un bosque silvano puede encontrarse en zonas como cimas montañosas, desiertos, tundras árticas o incluso bajo tierra.

Encuentros en el bosque silvano

d%	Encuentro	NE
01-05	Túmulo de fatas	9
06-15	1 ent	8
16-25	2d4 pixis	8
26-40	2d4 centauros	8
41-50	1d8 pegasos	7
51-60	1d6 sátiros con flautas	7
61-65	Anillo feérico	7
66-70	1 lilenda	7
71-75	1 ninfa	7
76-85	1d6 unicornios	6
86-100	1d6 dríadas	6

Anillo feérico: un anillo feérico es un área peligrosa, imbuida con poderosa magia de las fatas y delineado por un círculo de pequeños hongos. Los anillos feéricos se describen en la página 41.

Túmulo de fatas: los túmulos de fatas son lugares de enterramiento de las fatas. Estas regiones mágicas se consideran suelo consagrado (como el conjuro *sacralizar*) y tienen efectos adicionales, como *confusión, geas menor, sueño profundo* o *terreno alucinatorio*. Además, todos los túmulos de fatas tienen guardianes. Para determinar el tipo de guardián que vigila el túmulo, tira de nuevo en la tabla (repitiendo un nuevo resultado de túmulo de fatas).

Caverna subterránea (NE medio 7)

Los lugares oscuros bajo la superficie pueden ser letales para los incautos. El grueso de los encuentros de la siguiente tabla son para personajes de nivel medio, y por una buena razón. Los PJs de niveles bajos se adentran bajo tierra por su cuenta y riesgo. Como refugio de la amplia mayoría de los monstruos más populares, famosos y letales del D&D, el terreno subterráneo ejerce una gran atracción. No dudes en presentar una fea sorpresa tras otra a los personajes. Tira con frecuencia en esta tabla, y no te cortes a la hora de añadir algún monstruo favorito tuyo a la lista.

Encuentros en la caverna subterránea

d%	Encuentro	NE
01-08	1 abolez y 2d3+2 espumarjos[1]	9
09-20	4 incursores drow (esclavistas)	9
21-28	1 elemental de tierra mayor	9
29-34	1 azotamentes	8
35-43	1 mole sombría	7
44-51	1 espectro	7
52-61	Patrulla kuo-toa (1d3+1 más 1 látigo de nivel 3)	7
62-68	1 draña	7
69-75	1d3+1 hongos violeta (recubrimiento)	6
76-85	10 combatientes enanos (patrulla)	5
86-94	1d4+1 sauriones (nidada)	4
95-100	Maraña de hongos tóxicos	3

1 Este encuentro debería usarse sólo en un entorno con un lago, río u otra gran masa de agua subterránea. Vuelve a tirar si obtienes este encuentro en un lugar inapropiado.

Combatientes enanos: estos enanos estarán en un radio de 1 milla de la fortaleza a la que llamen hogar. Su actitud inicial será malintencionada, a menos que uno de los personajes sea también un enano, en cuyo caso será indiferente. Como poco, querrán escoltar a los personajes hasta su fortaleza para interrogarlos. Los enanos no son hostiles, y no atacarán a menos que se los provoque. Los personajes pueden convencerlos de que los dejen marchar con una prueba de Diplomacia con éxito contra CD 25. Una prueba contra CD 40 los convencerá para que orienten a los PJs, o los inviten a su ciudad para una noche de hospitalidad enana y la oportunidad de reponer vituallas (o una posible compra de fina artesanía enana).

Incursores drow: cuando se los encuentre por primera vez, la actitud inicial de estos esclavistas será hostil. Sólo el personaje jugador más carismático (alguien que supere una prueba de Diplomacia contra CD 35) podrá convencer a los elfos oscuros para que no ataquen. Incluso así, lo más probable es que traicionen a los personajes a la mínima oportunidad.

El siguiente bloque de estadísticas, presentado en un nuevo formato, describe a un único incursor drow. Para ver más detalles sobre este nuevo formato, consulta la página 173.

Incursor drow **NE5**
Varón drow Gue4
NM humanoide Mediano (elfo)
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +2, Escuchar +2
Idiomas elfo, lenguaje de signos drow

CA 16, toque 11, desprevenido 15
pg 26 (4 DG)
Inmunidad sueño; **RC** 15
Resistencia +2 a TS contra encantamientos
Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +1 (+3 contra conjuros y aptitudes sortílegas)
Debilidades ceguera ante la luz

Velocidad 30' (6 casillas)
C/C estoque gran calidad +7 (1d6+4/18-20 más veneno)
Atq base +4; **Prs** +6
Opciones de atq veneno (CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)

Aptitudes sortílegas (NL 4; 1d20+4 para superar RC): 1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 14, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 11

Dotes Especialización con un arma (estoque), Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Soltura con un arma (estoque)

Habilidades Avistar +2, Buscar +2, Escuchar +2, Saltar +7, Trepar +7

Posesiones estoque de gran calidad, camisote de mallas de gran calidad, escudo ligero, ballesta de mano de gran calidad con 20 virotes envenenados, 2d6 po

Maraña de hongos tóxicos: los monstruosos habitantes de las profundidades no son sus únicas amenazas. Abundan los recubrimientos de flora subterránea tóxica, y esta maraña de hongos sólo es uno de sus ejemplos. Los personajes pueden realizar una prueba de Saber (naturaleza) contra CD 20 para reconocer la amenaza antes de entrar en la maraña. Quienes se adentren en la zona de hongos quedarán expuestos a una nube de esporas tóxicas. Estos personajes deberán superar un TS de Fortaleza contra CD 15 o sufrir el equivalente de la bruma de la demencia (daño inicial 1d4 Sab; daño secundario 2d6 Sab).

Cementerio (NE medio 7)

Un cementerio es un gran lugar para crear un encuentro, sobre todo por la noche. Los personajes se esperarán una emboscada o alguna sorpresa, así que mantén la tensión todo el tiempo que puedas con falsas alarmas, y lamentos o sonidos misteriosos al límite de sus capacidades auditivas.

Encuentros en cementerios

d%	Encuentro	NE
01-04	1d3+1 espectros	10
05-08	1d4 cazadores de espectros humanos de nivel 5	9
09-13	1d3+1 necrarios y 2d6 necrófagos (manada)	9
14-16	1 sombra mayor	8
17-21	1d4+1 engendro vampírico	8
22-30	2d6 necrófagos (manada)	7
31-39	1d4+1 sombras (banda)	7
40-47	1d3+2 tumulario (banda)	7
48-55	1d3+1 necrarios (banda)	6
56-61	1 incorpóreo	5
62-72	2d6 zombis humanos	5
73-83	2d6 esqueletos humanos	5
84-88	2 ladrones de cadáveres	4
89-92	1 alip	3
93-97	2 hienas o coyotes	2
98-100	Tumba vacía cubierta	1

Hienas o coyotes: las estadísticas de la hiena se pueden encontrar en la página 274 del *Manual de monstruos*; empléalas también para los coyotes. Elige entre hienas o coyotes dependiendo del entorno: las hienas prefieren los climas áridos, mientas que los coyotes favorecen los entornos templados.

Ladrones de cadáveres: los ladrones de cadáveres son pícaros de nivel 2, a la caza de un cuerpo que desenterrar para saquear sus pertenencias o venderlo a alguien interesado. Emplea las estadísticas de ejemplo de los PNJs de la página 126 de la *Guía del Dungeon Master*. Se puede razonar con los ladrones de cadáveres, dejarlos tranquilos o atacarlos. Su actitud inicial es malintencionada, lo que requiere una prueba de Diplomacia contra CD 25 para negociar con ellos con éxito. También se los puede forzar a someterse mediante una prueba de Intimidar, y engañarlos para que se marchen o se entreguen.

Tumba vacía cubierta: se trata de una tumba vacía, cubierta con una lona en preparación de un enterramiento al día siguiente. Suponiendo que los PJs visiten el cementerio de noche, considéralo una trampa de foso oculto, tal y como se puede encontrar en la página 71 de la *Guía del Dungeon Master*. De día se puede ver con facilidad; vuelve a tirar en la tabla si se da el caso.

Dominios del dragón azul (NE medio 14)

La tabla de encuentros para los dominios de un dragón azul puede adecuarse a cualquier región montañosa remota, o incluso subterránea. Una pareja de dragones azules adultos se ha establecido en la zona, y su presencia ha tenido un impacto importante en el entorno circundante. Pocos animales normales se encontrarán por aquí. Aparte de los dragones y su amplia progenie, los principales peligros serán los numerosos gigantes de las nubes malignos a quienes han *dominado*, así como los roc que los gigantes emplean como batidores o monturas. Aparte de ellos, sólo un puñado de depredadores monstruosos vagan por la región, alimentándose de los gigantes cuando bajan la guardia.

Encuentros en los dominios del dragón azul

d%	Encuentro	NE
01-05	1d2 dragones azules adultos maduros	16
06-10	Cazadores de dragones	16
11-20	1d8 gigantes de las nubes	15
21-30	2d4 yrzak	14
31-40	2 batidores gigantes de las nubes	14
41-55	1d4 dragones azules juveniles	13
56-60	Ruinas perdidas	13
61-70	2d4 sagifalcos ancianos	13
71-85	1d6 rocs entrenados	12
86-95	1d2 behires	8
96-100	Avalancha	7

Avalancha: en montañas que no tengan nieve, podría tratarse de un corrimiento de tierras. Las reglas para estos desastres naturales aparecen en la página 90 de la *Guía del Dungeon Master*.

Batidores gigantes de las nubes: estos dos gigantes de las nubes montan sobre rocs entrenados y examinan el suelo a sus pies en busca de intrusos.

Cazadores de dragones: podría ser un solo personaje de nivel 16, o una compañía aventurera de cuatro personajes de nivel 12. En cualquier caso, su meta es la misma: encontrar y matar a los dragones azules que anidan en las montañas. Su fin puede ser honorable, o quizá los mueva únicamente la codicia por el tesoro de los dragones, en cuyo caso pueden ver a otros personajes como competencia peligrosa.

Rocs entrenados: estos rocs han sido entrenados por los gigantes para que patrullen la zona. Saben que deben atacar a cualquier cosa en tierra más pequeña que Enorme, y suelen llevar a los intrusos al campamento gigante más cercano.

Ruinas perdidas: esta pequeña villa en ruinas está habitada ahora por todo tipo de criaturas y peligros. Emplea la tabla de Ruinas perdidas, más adelante, para los encuentros en esta zona.

Edificio encantado (NE medio 6)

Un edificio encantado es exactamente eso: cualquier cosa desde un chamizo (con un encuentro) a una mansión (con varios encuentros) o un enorme castillo (con docenas de encuentros). Los edificios encantados deberían tener una historia y una razón para su estado sobrenatural, pero no tienen por qué contar con un siniestro "fantasma jefe" oculto en ellos. Algunos edificios encantados simplemente están infestados de muertos vivientes.

Encuentros en edificios encantados

d%	Encuentro	NE
01-05	1 sombra mayor	8
06-10	1d4 incorpóreo	8
11-20	1 cazador de fantasmas humano de nivel 5	7
21-30	1d8 sombras	7
31-40	1d6 alip	6
41-55	1d8 objetos animados Medianos	6
56-65	Trampa espectral	5
66-80	1d8 objetos animados Pequeños	5
81-100	Manifestación siniestra	-

Manifestación siniestra: este rasgo puede ser un extraño sonido chirriante, sangre que fluye por las paredes, una figura apenas vislumbrada en un espejo, un inexplicable olor a rosas frescas o casi cualquier cosa que encaje con la atmósfera del lugar. Si por alguna razón se requieren estadísticas de juego, considera la manifestación como un conjuro de *imagen mayor* (nivel de lanzador 5).

Objetos animados: podrían ser armaduras, muebles, arbustos del jardín podados con formas de animales, o incluso tapices o estatuas que hayan sido influidos por la fuerza espectral del edificio. Los objetos Pequeños pueden incluir cuchillos, cordones de cortina o estatuillas.

Trampa espectral: una trampa espectral es una trampa sobrenatural que cubre un área con una emoción abrumadora, como miedo o remordimiento. Los detalles sobre las trampas espectrales aparecen en este mismo capítulo, en la página 42.

Gremio de magos (NE 10)

Un gremio de magos puede cubrir una amplia variedad de localizaciones similares. Puede representar un gran gremio asentado en una ciudad, una torre

Ilustración de E. Cox

Un dragón azul contempla sus dominios desde el pico de una montaña

remota dirigida por un mago y sus numerosos aprendices, o un gran monasterio o escuela arcana. Este gremio es de alineamiento legal maligno; los gremios de otros alineamientos tendrán ajenos diferentes viviendo entre sus muros.

Encuentros en el gremio de magos

d%	Encuentro	NE
01-05	Maestre gremial	12
06-10	1 hamatula	11
11-20	1 gólem de piedra	11
21-30	1 rakshasa	10
31-40	Mago	10
41-45	Torreta de conjuros	10
46-50	1d4 ifrit	10
51-60	1d4 erinias	10
61-70	1d8 barbazu	9
71-85	1 guardián escudo	8
86-100	1d6 aprendices de mago	8

Aprendices de mago: este encuentro es con un grupo de magos de nivel 5; su reacción, frente a un grupo de intrusos de aspecto peligroso será la de correr en busca de algún tutor de alto rango que los ayude.

Mago: se trata de uno de los profesores o investigadores del lugar. Normalmente, el mago será interceptado cuando vaya de un lugar del gremio a otro, murmurando por lo bajo para sí o leyendo un pergamino con runas antiguas.

Maestre gremial: el maestre del gremio, un mago de nivel 12, pasea por los pasillos para vigilar a los estudiantes y miembros del gremio. Habrá un 15% de probabilidades de que esté actuando como guía para otro grupo (determina su composición tirando en la tabla otra vez, repitiendo cualquier resultado de maestre gremial).

Torreta de conjuros: estas peligrosas trampas mágicas se describen en la página 46.

Ruinas perdidas (NE medio 12)

Se pueden encontrar ruinas perdidas en cualquier parte: en cadenas montañosas remotas, espesas junglas, desiertos ardientes o islas sin cartografiar. Las ruinas perdidas de ejemplo descritas aquí están ubicadas en lo más profundo de un desierto, pero las criaturas encontradas encajan bien en cualquier ciudad abandonada hace mucho y reocupada por monstruos extraños y exóticos.

Encuentros en las ruinas perdidas

d%	Encuentro	NE
01-05	Liche y lacayos	14
06-10	1d6 incorpóreos aterradores	14
11-15	1 contemplador	13
16-20	1d4 gólem de piedra	13
21-30	1 escorpión monstruoso Colosal	12
31-35	1 gusano púrpura	12
36-45	1d8 plagas de avispas infernales	12
46-55	1d4 rakshasa	12
56-65	1d4 escorpiones monstruosos Gargantuescos	12
66-70	1d6 ginoesfinges	11
71-80	1d3 behires	10
81-90	1d8 basiliscos	9
91-100	1d4 escorpiones monstruosos Enormes	9

Liche y lacayos: este encuentro es con un liche de nivel 11 (posiblemente uno que viviese en la ciudad antes de ser abandonada) y sus 1d6 siervos mohrg que lo acompañan para protegerlo. El liche puede querer recuperar un objeto mágico de algún punto de las ruinas, o quizá desea pasear por su antiguo hogar.

Sima abismal/infernal (NE medio 6 o 15)

Esta zona representa una falla que se encuentra entre el plano Material y las Capas infinitas del Abismo (representadas por la columna 'abismal' de la tabla) o los Nueve infiernos de Baator (bajo el encabezado 'infernal'). Los deleznables habitantes de estos planos han empezado a emerger por la zona, junto a criaturas materiales atraídas por el vórtice que lleva a estos oscuros planos de existencia. Cuando más se acerquen los personajes a la sima, más obvia será su presencia y, en consonancia, más abundantes serán los encuentros. La mayoría de encuentros en esta región de goteo planario será de naturaleza hostil, aunque algunos consistirán en peleas con bandidos dedicados al saqueo, o vagabundos aterrados que han perdido la cordura.

Encuentros en la sima abismal/infernal (nivel bajo a medio)

d%	Encuentro abismal	Encuentro infernal	NE
01-09	1d4+2 babau	1d3+1 diablos encadenados, 2 barbazu	10
10-19	1 bébilith	2 erinias	10
20-29	Clérigo humano semiinfernal	Clérigo humano semiinfernal	9
30-39	1 bodak	1 erinia	8
40-48	1 súcubo	1 felino del infierno	7
49-56	Saqueadores osgos	Saqueadores osgos	7
57-61	1d3+2 gibados	1 diablo encadenado	6
62-69	Caravana mercante perdida	Caravana mercante perdida	6
70-77	Nube de vapor ácido	Nube de vapor ardiente	5
78-87	Paisaje arrasado	Paisaje arrasado	4
88-94	1 quásit	1 diablillo	2
95-100	1 gibado	1d3+2 lémures	2

Encuentros en la sima abismal/infernal (nivel alto)

d%	Encuentro abismal	Encuentro infernal	NE
01-05	1 bálor	1 diablo de la sima	20
06-11	1 márilith	1d4 cornugones	17
12-22	Comitiva nálfeshni (1 nálfeshni, 1 hezrou, 1d4+1 vroc)	1 cornugón	16
23-33	Cazador celestial	Cazador celestial	16
34-50	Comitiva glabrezu (1 glabrezu, 1 súcubo, 1d4+1 vroc)	Comitiva gelugón (1 gelugón, 1d6+6 barbazu, 1d4 ósyluth)	15
51-65	6 saqueadores trasgos	6 saqueadores trasgos	15
66-77	1d3+1 hezrou	1 gelugón, 2 felinos del infierno	14
78-85	2 cobradores	2d3+4 felinos del infierno	13
86-95	3 vroc	1d4 ósyluth	12
96-100	1 cobrador	1 hamatula	11

Caravana mercante perdida: la caravana consiste en un par de carretas, al mando de un mercader aterrorizado (Ext 4) acompañado por cuatro braceros contratados (Ext 1) y otros cuatro guardias (Cmb 2). Los nueve han sido testigos de los estragos que ha sufrido la región, y el mercader, que solía conocer bien la zona, no puede encontrar el camino de regreso. Ya han

rechazado un ataque de demonios o diablos de bajo nivel; sólo es cuestión de tiempo que algo realmente horrible dé con ellos.

Paranoico y desesperado, la actitud inicial del mercader es hostil, y debe ser persuadido (Diplomacia CD 25 o pruebas enfrentadas de Intimidar) para que ordene a sus guardias que se retiren ante la aparición de los PJs. Si los personajes logran convencer al mercader de que no quieren hacerle daño y pueden ayudar a su grupo de alguna forma, recibirán la misma experiencia que si los hubiesen derrotado en combate. Si escoltan personalmente a la caravana hasta lugar seguro, recompensará a los personajes con 500 po.

Cazador celestial: se trata del paladín canarconte de la página 23 del *Manual de monstruos*. Los superiores del canarconte han detectado la falla planaria y lo han enviado a investigar. Su actitud inicial es malintencionada, pero si los PJs superan una prueba de Diplomacia contra CD 25, el paladín les ofrecerá cualquier información que haya averiguado sobre la zona y los orígenes de la sima. Si el resultado de la prueba de Diplomacia es 40 o más, el arconte se ofrecerá a unirse a los PJs, siempre que su meta también sea determinar la causa de la perturbación y ponerle fin. La presencia de un clérigo o paladín devoto de una deidad buena concederá un bonificador +4 a estas pruebas de Diplomacia. Los personajes deberían recibir una recompensa de experiencia por negociar con éxito con el canarconte, equivalente a su derrota en combate.

Clérigo humano semiinfernal: se puede encontrar en la página 238 del *Manual de monstruos*.

Nube de vapores ácidos/ardientes: el Abismo y Baator son planos poco adecuados para la vida de los habitantes normales del plano Material. En la zona del vórtice emergen de la tierra nubes esporádicas de efluvios ácidos o ardientes, en una expansión de 30' de radio. Las criaturas en su área de efecto sufren 8d6 puntos de daño por ácido o fuego (dependiendo del tipo de nube; consulta las tablas precedentes). Un TS de Reflejos contra CD 14 con éxito negará la mitad del daño.

Paisaje arrasado: se pueden ver signos del desgarro planario por toda la región, cada vez más obvios cuanto más se acerquen los personajes al vórtice. El paisaje arrasado es uno de los resultados más grotescos de la sima. Los árboles están retorcidos y parecen gritar de agonía, mientras sus ramas gotean una sustancia viscosa de inquietante similitud con la sangre. La tierra y las rocas están fundidas a consecuencia de un calor intenso. Se pueden ver uno o varios cadáveres de animales, que parecen haber sido desgarrados y devorados parcialmente por algo de afiladas garras y dientes.

Saqueadores osgos: los osgos han asaltado la caravana de un mercader, matando a todos los viajeros y saqueando sus contenidos. Cuando los personajes llegan a la escena, 2d6 de las criaturas están rebuscando entre los restos de varios carromatos quemados. Un par de osgos actúan como centinelas en el camino, y puede que avisten a los PJs antes de que éstos sean conscientes de su presencia. La actitud inicial de las criaturas es hostil, por lo que negociar con ellas será difícil (Diplomacia CD 35). Los osgos atacarán hasta que haya muerto la mitad de su grupo. Consulta la página 211 del *Manual de monstruos* para ver sus estadísticas.

Saqueadores trasgos: un gremio de ladrones de una ciudad distante ha enviado a seis de sus miembros más poderosos a seguir la pista de una caravana mercantil (en busca de información que tenían que obtener, o de un objeto que debían recuperar). Los miembros del gremio son pícaros trasgos de nivel 10; emplea las estadísticas del PNJ pícaro de la página 126 de la *Guía del Dungeon Master*.

Territorio tribal humanoide (NE medio 2)

Este territorio tribal es una región de colinas rugosas y desoladas, con un puñado de árboles resecos y muchas cuevas. Varias tribus de humanoides mantienen una alianza informal, muchas de las cuales emplean animales entrenados como guardianes, dominan estas tierras. En esta zona el fuerte domina al débil; en este caso, los osgos gobiernan a orcos, trasgos, grandes trasgos, kóbolds y gnolls. Los humanoides suelen tener combinaciones inusuales de niveles de personaje, pero deberías reservarlos para enemigos concretos o personajes que los PJs puedan encontrar. Los encuentros de la siguiente tabla representan humanoides estándar.

Encuentros en el territorio tribal humanoide

d%	Encuentro	NE
01-05	1d4 osgos	4
06-10	1d6 gnolls	3
11-15	Aventureros	3
16-20	1 ogro	3
21-25	1 lobo terrible	3
26-35	2d4 grandes trasgos	2
36-45	1d8 orcos	2
46-55	2d4 trasgos	2
56-60	1 comadreja terrible	2
61-65	1d4 hienas	2
66-80	2d4 kóbolds	1
81-85	1d6 ratas terribles	1
86-100	Trampa con señuelo	1/2

Aventureros: se trata de un grupo de aventureros de nivel 1. Pueden buscar a los humanoides para ofrecerles sus servicios como mercenarios, o matarlos. Sea cual sea su propósito, tratarán con otras bandas de aventureros con cautela.

Trampa con señuelo: una trampa con señuelo es una trampa menor diseñada para humillar o sorprender, pero con alguna capacidad para causar daño. Los detalles sobre las trampas con señuelo aparecen en este mismo capítulo, en la página 46.

TESOROS DE EJEMPLO

No siempre tienes tiempo para crear tesoros a medida para todos los monstruos contra los que luchen los PJs, especialmente aquellos que derroten como resultado de un encuentro aleatorio en zonas agrestes. Estos tesoros de ejemplo pueden emplearse tal cual, o puedes ajustarlos como desees.

NE 1 (300 po)

Monedas: 4.544 pc, 646 pp, 55 po

Bienes: 2 lingotes de oro (10 po c/u), perla de agua dulce (10 po), sujetalibros de madera tallada (80 po)

Objetos: frasco de agua bendita (o sacrílega) (25 po)

NE 2 (600 po)

Monedas: 1.400 pc, 220 pp, 124 po, 3 ppt

Bienes: trozo de obsidiana (10 po), pirámide de cobre con runas religiosas (50 po)

Objetos: *poción de curar heridas leves, poción de trepar cual arácnido*

NE 3 (900 po)

Monedas: 3.569 pc, 743 pp, 171 po

Bienes: perla dorada (100 po), cristales de roca (50 po c/u)

Objetos: 6 frascos de fuego de alquimista (20 po c/u) de mármol, cofre recubierto de terciopelo (225 po), cota de escamas (25 po), *aceite de arma mágica* (50 po)

NE 4 (1.200 po)

Monedas: 1.450 pp, 165 po, 8 ppt

Bienes: collar de cuarzo azul (45 po)

Objetos: espada larga de gran calidad (315 po), *elixir de furtividad, poción de armadura de mago*, pergamino de *apertura*

NE 5 (1.600 po)

Monedas: 1.135 pc, 866 pp, 437 po, 24 ppt

Bienes: 2 espinetas rojas (100 po c/u), heliotropo (50 po), ajedrez de marfil y ónice (500 po)

Objetos: pergamino de *bendecir* (25 po), *poción de resistir a los elementos* (50 po)

NE 6 (2.000 po)

Monedas: 2.650 pp, 310 po, 12 ppt

Bienes: bandeja de plata (100 po)

Objetos: armadura acolchada de gran calidad (155 po), *poción de fuerza de toro*, pergamino de *protección contra la energía, varita de detectar magia*

NE 7 (2.600 po)

Monedas: 556 pp, 894 po, 35 ppt

Bienes: 3 trozos de ámbar (100 po c/u), pareja de candeleros de plata y oro blanco (300 po), relicario de oro con un retrato pintado a mano de una elfa (250 po)

Objetos: hacha de batalla de gran calidad (155 po), *poción de gracia felina* (300 po), pergamino de *imagen múltiple* (3.º) (150 po)

NE 8 (3.400 po)

Monedas: 3.540 pp, 531 po, 25 ppt

Bienes: 2 perlas (100 po c/u), relicario de madera de secuoya con pan de oro (150 po), pendiente de plata en forma de unicornio (250 po)

Objetos: *capa de protección +1, poción de curar heridas moderadas, varita de hechizar persona*

NE 9 (4.500 po)

Monedas: 405 pp, 1.269 po, 44 ppt

Bienes: 2 perlas negras (500 po c/u), 1 turmalina (100 po), 3 heliotropos (50 po c/u), pequeño cuadro de un paisaje (200 po), urna de porcelana de artesanía gnoma (150 po)

Objetos: *capa de resistencia +1* (1.000 po), pergamino de *trepar cual arácnido* (150 po)

NE 10 (5.800 po)

Monedas: 4.230 pp, 800 po, 31 ppt

Bienes: 10 heliotropos (50 po c/u), un solo pendiente de perla (150 po), anillo de plata con jade (300 po)

Objetos: *ballesta ligera +1*, daga de gran calidad (302 po), 2 dosis de contraveneno (100 po), rodela de maderaoscura (65 po), pergamino de *luz abrasadora*

NE 11 (7.500 po)

Monedas: 2.370 po, 163 ppt

Bienes: 2 espinetas azul oscuro (500 po c/u), 2 trozos de ámbar (100 po c/u), 1 peridoto (50 po), tomo de fábulas élficas (50 po), anillo de plata y adularia (100 po)

Objetos: *morral práctico de Heward* (2.000 po), *aceite de bendecir arma* (100 po)

NE 12 (9.800 po)

Monedas: 1.250 po, 40 ppt

Bienes: 5 amatistas (100 po c/u), aguamarina (500 po), brazalete de cadenas de platino (850 po)

Objetos: *perla de poder* (conjuro de 2.º nivel), *poción de piel robliza +2, anillo de protección +1*

NE 13 (13.000 po)

Monedas: 2.725 po, 513 ppt

Bienes: 3 topacios dorados (500 po c/u), 2 sardónices (50 po c/u), 2 trozos de obsidiana (10 po c/u), cofre de caoba incrustado de madreperla (300 po)

Objetos: *poción de gracia felina* (300 po), camisote de mallas +1 (525 po), *botas de las tierras del invierno eterno* (2.500 po)

NE 14 (17.000 po)

Monedas: 790 po, 54 ppt

Bienes: espada larga de hierro frío de gran calidad (330 po), 4 granates (100 po c/u), 2 perlas negras (500 po c/u), collar de oro (550 po), arpa portátil enjoyada de gran calidad (750 po)

Objetos: *camisote de mallas +1 ilusorio, cimitarra +1 afilada*, pergamino de *bola de fuego*

NE 15 (22.000 po)

Monedas: 3.250 po, 624 ppt

Bienes: esmeralda (1.000 po), 2 estatuas de oro de bailarines humanos (200 po c/u), símbolo sagrado de Moradin de platino (500 po)

Objetos: *gran hacha +1 plateada* (2.340 po), *amuleto de armadura natural +2* (8.000 po)

NE 16 (28.000 po)

Monedas: 1.355 po, 16 ppt

Bienes: 14 perlas (100 po c/u), estatuilla de pórfido de una ninfa (800 po), brazalete de oro con un dragón tallado (1.200 po), ajedrez de marfil y obsidiana (600 po)

Objetos: espada bastarda de adamantita (3.035 po), *cota de mallas élfica +1 sombría, poción de desplazamiento, anillo de salto, cetro metamágico menor* (ampliar), *guanteletes de fuerza de ogro.*

Ilustración de A. Swekel

Algunos grupos tienen poco tiempo para el mundo que hay fuera del dungeon, y emergen de sus profundidades sólo para buscar curación, intercambiar objetos mágicos o encontrar un lugar seguro en el que guardar su botín.

Otros prefieren un estilo de juego en el que sus heroicas hazañas tengan un impacto en el mundo que los rodea. Desean explorar todos los rincones de tu escenario, tomar parte en apasionantes hilos argumentales y aumentar su influencia a la vez que su poder. Al tejer toda una campaña alrededor de las aventuras de los PJs, haces que sus proezas sean más memorables, lo que les da un sentimiento de importancia similar al de los grandes héroes de la mitología y la literatura.

Puedes reforzar dicho sentimiento si creas un vívido escenario con el que puedan interactuar los personajes. Al adoptar algunos detalles sobresalientes de la historia real de la Edad Media, puedes añadir un gran toque de realismo a sus andanzas.

CÓMO EMPEZAR Y TERMINAR UNA CAMPAÑA

Algunas de las campañas más entretenidas jamás dirigidas han sido desarrolladas de forma espontánea, sin mucha planificación por parte de sus Dungeon Masters. Puedes crear una campaña de éxito fulgurante, simplemente llevando a tus personajes a través de un escenario de introducción y respondiendo a sus necesidades según se vayan presentando. Puedes embarcarlos en una serie de aventuras publicadas inconexas, creando elementos del escenario o ambientes concretos sólo cuando sea necesario, improvisando una épica que rivalice con *La Ilíada* en densidad y alcance.

Si eres como la mayoría de DMs, no obstante, encontrarás que la espontaneidad es más fácil de llevar si se prepara de antemano. Al tomar unas sencillas decisiones desde el principio, podrás dar a tu campaña cierta coherencia, convirtiéndola en una experiencia que tus personajes sólo podrán obtener de ti.

TUS JUGADORES

Las decisiones en el diseño de tu campaña deberán variar dependiendo de la familiaridad que tengas con tus jugadores.

Grupos establecidos

Si diriges una partida para un grupo establecido, con manías y preferencias bien conocidas, tus decisiones deben aprovecharse de las ventajas e inconvenientes de esa confianza.

Si conoces bien a tu grupo, puedes tener en cuenta sus gustos a la hora de planificar la campaña. Sabes cuánto

énfasis les gusta poner en el escenario y la trama argumental, y cuánto en machacar monstruos. El Capítulo 1 contiene consejos e información sobre este tema.

Al saber sus gustos, podrás insertar ganchos apropiados en la narración que aseguren un interés por su parte. Si sabes que a varios de tus jugadores les llama últimamente el tema de los piratas, puede ser hora de que desempolves tus largo tiempo aplazados planes para una campaña en alta mar.

De igual forma, ya sabrás las exigencias básicas que tus personajes pedirán al escenario. Si un jugador clave pierde interés si no puede jugar con un ninja o un guerrero drow, sabes que tendrás que incluir en la acción elfos oscuros y asesinos de estilo japonés. Si diriges una campaña para entusiastas de la acción, tendrás que planificar pequeños retazos de argumento entre largas escenas de lucha. Y a la inversa, un grupo más interesado en la intriga y el desarrollo de sus personajes requerirá que te esmeres más con PNJs interesantes, los planes que incuban y el contexto social en el que se encuentran.

Cómo reclutar nuevos jugadores

Por otro lado, puede que empieces como DM con un grupo de jugadores neófitos. Puedes haber perdido a los jugadores de tu última campaña por problemas de desgaste u horarios. Quizá te hayas cambaido de ciudad y te encuentres con que tienes que reclutar a los jugadores partiendo de cero.

Aunque algunos DMs se sienten cómodos con grupos mayores o menores, el juego suele funcionar mejor con un número entre 4 y 6 jugadores. A menos que formes parte de un grupo de amigos que estén juntos continuamente, tanto si están involucrados en el D&D como si no, deberás contar con las faltas de asistencia. Si reclutas sólo el número de jugadores justo para adecuarse a tu gusto, pronto te encontrarás con algún hueco cuando los jugadores vayan abandonando, o no puedan acudir a alguna sesión. Para evitarlo, empieza con dos o tres jugadores más de los que desees en tu grupo. La dura realidad de la vida real no tardará en interponerse, y el número medio de jugadores por partida descenderá hasta alcanzar tu número ideal.

En un entorno escolar, puedes ser capaz de encajar en algún grupo de jugadores existente. Entérate de si hay algún club de juego en tu instituto o biblioteca local. Si no, piensa en crear uno tú mismo. Unas cuantas octavillas fotocopiadas pueden encender la chispa que cree una nueva comunidad de jugadores.

A menudo, las tiendas especializadas son el núcleo de una gran actividad de jugadores. Muchas cuentan con tablones de noticias, en los que los DMs pueden colocar sus avisos de reclutamiento. Otras organizan noches de juego en sus dependencias y no pondrán problemas para hacerte un hueco y ceder alguna mesa para dirijas tu campaña en su local. Incluso los libreros que no hagan ninguna de las dos cosas podrán ponerte en contacto con los jugadores locales o informarte sobre algún club existente.

Jugar en un club o tienda te da acceso a un buen número de jugadores existentes, pero también restringe el control sobre quién se sienta a tu mesa. Es más difícil echar a un jugador problemático si juegas en un espacio semipúblico. También encontrarás que es más complicado mantener la concentración cuando se juega en un espacio abierto, donde los demás clientes pueden moverse con libertad. Tanto tú como tus jugadores deberéis concentraros en pasar por alto cualquier conversación que haya a vuestro alrededor. Los DMs especialmente extrovertidos pueden disfrutar del desafío que representa este entorno de juego; puede que quieras jugar de cara al público, e incluso incorporar a los curiosos en papeles de extra como miembros de una muchedumbre, o algo así.

La mayor red organizada de D&D es la RPGA. Al unirte a ella como DM o jugador, no sólo podrás mejorar tus habilidades, si no también entrar en contacto con jugadores locales, algunos de los cuales podrán ser excelentes reclutas para tu campaña. Para más información sobre la RPGA, visita la página web de Wizards of the Coast en www.wizards.com.

Internet es una mina de oro para los DMs aislados en busca de nuevos jugadores. Empleando el motor de búsqueda que más te guste, podrás encontrar con facilidad gran cantidad de páginas dedicadas al D&D o a los juegos de rol en general, muchas de las cuales tienen foros donde podrás publicar tus anuncios de reclutamiento.

Si vives en una gran ciudad o villa universitaria llena de jugadores en potencia, puedes preparar tus anuncios para que atraigan la atención de gente cuyos gustos se parezcan a los tuyos. Puedes crear el concepto de tu campaña (consulta más adelante) y resumirla en unas 50 palabras o así para atraer a los interesados. Un anuncio que solicite aficionados a las buenas viejas partidas de pincha-y-raja, atraerá a una nube de solicitantes mucho mayor que uno que prometa densas intrigas políticas en una Italia renacentista de gran precisión histórica.

Si vives en un pueblo pequeño, puede que tengas que ampliar tu selección para atraer a jugadores de todo tipo. Con un número más reducido de reclutas potenciales, no te podrás permitir el lujo de reducir tus demandas a uno o dos tipos de jugador. En lugar de ello, intenta crear un grupo equilibrado y prepara una campaña que pueda adaptarse a todos los gustos. Realiza un llamamiento genérico a todos los jugadores de D&D. Comienza con una campaña básica que contenga la cantidad normal de sangre y saqueo, narrativa e interpretación, ambientada en un mundo ya establecido, como Falcongrís o los Reinos olvidados.

Cuando hayas estado dirigiendo a los mismos jugadores un tiempo y empieces a tener una idea de sus gustos, puedes pensar en empezar otra campaña desde cero, con un concepto único diseñado especialmente para ellos.

ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

Comienza el proceso de creación eligiendo entre dos posibles estructuras para tu campaña: una campaña por episodios o una campaña continuada.

Campañas por episodios

Las campañas por episodios se componen de aventuras inconexas. El único elemento común entre ellas es la presencia de

El minotauro al final del laberinto es el desafío final de esta aventura

Ilustración de G. Kubic

los PJs. En algunos casos, pueden pasar algunos personajes secundarios de una aventura a otra, pero estos PNJ no serán importantes: tenderos, curanderos o sabios, que existen únicamente para dar servicio a la compañía. Las aventuras son autónomas; si algún elemento del trasfondo de un personaje entra en juego, se resuelve de inmediato y nunca se vuelve a tocar. Cada aventura cuenta con un principio y un final definidos; una vez haya terminado, sus detalles se pueden olvidar. En algunos casos, los PJs pueden tener un problema o fin persistente, como una maldición, una rencilla con un señor de la guerra local, o un arma inteligente con sus propias metas. Estas tramas se consideran tema de otras aventuras y nunca se convierten en el centro de atención de toda una sesión de juego. Una campaña por episodios se parece a una serie de televisión como *CSI*, donde normalmente no es necesario haber visto los episodios anteriores para entender el siguiente.

Una campaña por episodios es buena elección para un grupo si, debido a problemas de asistencia, diriges tus partidas para jugadores que cambian cada semana. Una campaña por episodios se adecúa a las preferencias de quienes disfrutan con la acumulación de poder, la lucha, los acertijos y el comportamiento excéntrico o rebelde. Ya que cada aventura suele empezar con una escena en la que los PJs son conducidos a un complejo de dungeons u otra tarea específica, una campaña por episodios también es útil para los jugadores pasivos, que prefieren que les den objetivos claros y concisos.

Si sueles dirigir tus partidas mediante breves notas detalladas, este tipo de campañas también te va como anillo al dedo. Las aventuras cortas e inconexas ofrecen pocas oportunidades para que los jugadores te sorprendan con un giro argumental para el que no estás preparado.

Una estructura en episodios no requiere que juguéis siempre aventuras de una sesión. Un dungeon bien provisto suele necesitar más de una sesión para quedar limpio. Son las aventuras, no las sesiones, las que no tienen conexión entre sí.

Campañas continuadas

En una campaña continuada, una aventura lleva a la otra, creando un hilo narrativo común que se va ampliando con el tiempo. Los PJs forjan vínculos con el mundo, desarrollando su relación con PNJs claves. Los jugadores deben recordar nombres y sucesos concretos de una sesión a otra. Detalles menores, aparecidos en una sesión cualquiera, pueden resultar cruciales algunas semanas o meses después. Los PJs enriquecen sus propias historias, así como las del grupo. A medida que se desarrolla la campaña, se vuelve más difícil distinguir el inicio y el final de cada aventura concreta. A menudo dirigirás líneas argumentales paralelas al mismo tiempo, trayendo una a escena mientras otras se cuecen

a fuego lento en la trastienda. Los jugadores se convierten en sus propios motores, recogiendo el testigo de cada sesión allí donde lo dejaron y decidiendo qué elementos de la historia van a seguir a continuación.

Por esta razón, una campaña continuada atrae a los jugadores motivados que desean que los PJs se busquen sus propios problemas. El énfasis de estas campañas en el argumento y los elementos del escenario atraen a los jugadores interesados por la narrativa, la interpretación y la exploración. Tales campañas son más fáciles de mantener cuando puedes confiar en la asistencia regular del núcleo de tu grupo de juego. Si cuentas con dichos jugadores, requerirán un DM reactivo, por lo que si tu punto fuerte es la improvisación, esta estructura de campaña es para ti.

Se pueden incorporar aventuras independientes a una campaña continuada, pero lo normal es que adaptes las creadas por otros a tu hilo argumental. Por ejemplo, diriges una campaña en la que los PJs se han infiltrado en el círculo interno de un malvado señor de la guerra. Compras una aventura publicada que detalla una fortaleza enana encantada; esta aventura supone que los personajes entran en la fortaleza para saquearla y dar reposo a sus terroríficos fantasmas. Entonces creas un nuevo punto de entrada a la aventura. El señor de la guerra, sospechando de la traición de los PJs, los envía a la fortaleza para recuperar un tesoro inexistente, con la esperanza de que los fantasmas enanos los despachen. Los PJs pueden completar la aventura tal y como está escrita, pero cuando se enteren de que el supuesto tesoro es una falacia, habrán hecho avanzar el hilo argumental; quizá empiecen a darse cuenta de que el señor de la guerra ya no confía en ellos.

CONCEPTO DE LA CAMPAÑA

El primer paso en la creación de una campaña es generar su concepto, una simple idea sobre el entorno y el tipo de aventuras en las que se involucrarán los personajes.

Aunque la idea básica debería espolear tu creatividad, también tendrá que ser atractiva para tus jugadores. Cuando elijas un concepto, deberías equilibrar la originalidad y la accesibilidad.

Si estás empezando tu carrera como DM, o si organizas una partida para jugadores relativamente nuevos, una campaña descabelladamente original quizá traiga más problemas que satisfacciones. La originalidad no impresionará a los jugadores nuevos, ya que no tienen una experiencia previa con la que comparar. Deberías familiarizarte con el juego estándar antes de intentar introducir variaciones. Si has estado dirigiendo partidas durante años y estas un poco cansado, pero has reclutado a un nuevo grupo de jugadores, tus intentos por ser original pueden confundirlos. En lugar de ello, haz volver tu mente a tus días de novato y recuerda el sentimiento de asombro que te proporcionaba un simple kóbold o un viaje a la tienda de artículos mágicos de la esquina. Márcate el desafío de hacer el juego tan claro y accesible como puedas para los recién llegados, haciendo su primera campaña tan sencilla como puedas. Mantenlos entretenidos ahora, y más tarde ya estarán listos para tus ideas más aberrantes.

Los jugadores veteranos pueden estar abiertos a conceptos de campaña más osados, que alejen tus partidas de otras que hayan jugado a lo largo de los años. Pueden mostrarse más permisivos con la experimentación de reglas de la casa o las restricciones a los tipos de personaje que puedan elegir. No obstante, ten en cuenta que los amantes de la narrativa, la interpretación y el escenario están más interesados en las variaciones de la campaña que los entusiastas del combate, los acertijos y los planificadores brillantes (que obtienen su satisfacción en cada encuentro individual).

Si importar lo raro que sea tu concepto, redúcelo a tan pocas palabras como sea posible. Un concepto que no pueda ser resumido en una frase o dos, será más confuso que memorable.

Coge "prestadas" ideas de tus libros o películas favoritas. Un concepto relacionado con algo que a tus jugadores ya les guste de

En una campaña continuada, los mayores transmiten sus conocimientos a los aventureros bisoños

Ilustración de W. O'Connor

antemano hará que su imaginación se dispare con mayor rapidez que un concepto basado en algo totalmente desconocido.

El concepto no tiene por qué sugerir meses de juego por delante; puede resumir una simple situación que pretendas ir desarrollando, hasta convertirla en algo mucho más elaborado a lo largo de las partidas.

A continuación se ofrecen algunos conceptos de campaña de ejemplo.

- La gente de una villa agrícola contrata aventureros para protegerlos de los bandidos, que habitan en un complejo de cuevas cercano.
- Un señor que ha recibido tierras en territorio salvaje contrata a los aventureros para matar a las criaturas que las infestan.
- Personajes míticos se enzarzan en juegos políticos y bélicos en una tierra que recuerda a la antigua Grecia.
- Los hijos e hijas de un rey forman una compañía aventurera para aumentar su poder; el que logre convertirse en el más poderoso de ellos, será nombrado heredero del trono.
- Los PJs trabajan para un tratante de objetos mágicos, recuperando varitas y reliquias de aventureros que no cumplen los plazos de pago.
- Los héroes más grandes de la historia son convocados por un mago, que busca aliados contra el Oscuro. Pero, debido a un error en el conjuro, los héroes se presentan como versiones jóvenes e inexpertas de sí mismos.
- Cien años después de que Valencia sea conquistada por los orcos, intrépidos incursores armados con magia y ametralladoras escalan sus imponentes murallas en una misión de rescate de rehenes.

Concepto del grupo

Algunos de los ejemplos anteriores imponen a los jugadores un concepto para el grupo de aventureros. Los PJs son algo más que un heterogéneo grupo de saqueadores heroicos; comienzan el juego con conexiones mutuas y una meta común. Este concepto requiere la colaboración de los jugadores en la creación de sus personajes. Los PJs comienzan a jugar conociéndose entre sí y con apariciones, hasta cierto punto, en los trasfondos ajenos.

Algunos conceptos de grupo pueden imponer restricciones a los jugadores. Por ejemplo, si todos los PJs son herederos a un trono, ese detalle implicará que todos son de la misma raza. Algunos jugadores pueden irritarse por estos conceptos restrictivos, mientras que otros disfrutarán con la novedad. Si tienes un jugador que siempre tiene que ser elfo y otro que sólo se divierte jugando con un enano, una campaña del tipo "herederos al trono" no funcionará.

Un concepto de grupo puede reducir las discrepancias entre jugadores. Puede que aún discutan sobre cómo hacer las cosas, pero al menos todos lo harán por una meta común.

Añadir PJs de reemplazo a una campaña en curso puede ser difícil, si empleas un concepto de grupo muy restrictivo. Si los PJs son los únicos supervivientes de un gremio de ladrones concreto, ¿cómo haces aparecer a un nuevo jugador varias sesiones después? Puede que tengas que añadir a un nuevo personaje que no sea tan importante para el argumento como los demás, o explicar cómo ha aparecido de repente otro superviviente desconocido.

El concepto de grupo más sencillo es el contratante común: los PJs son empleados de un mismo patrón, y trabajan para cumplir sus misiones. Los PJs tienen unos lazos más informales y pueden tratarse como simples compañeros de trabajo. Este concepto puede ser útil si tus personajes tienen un elevado índice de mortalidad, o tu grupo está formado por jugadores que aparecen y desaparecen con regularidad; el contratante siempre puede añadir a un nuevo integrante al grupo o despedir a quien quiera.

CLAUSURA DE LA CAMPAÑA

Si tu concepto de campaña está basado en una idea narrativa, como la consecución de una meta concreta, será una campaña continuada. Puede que quieras indicar de antemano que se trata de una campaña cerrada, con un punto final definido. Cuando los PJs logren su objetivo, la campaña habrá terminado.

Empleando los ejemplos anteriores, los conceptos de "herederos al trono" e "incursores en Valencia" podrían ser per-

GUÍA DE CAMPAÑA

A medida que planees tu campaña, compila la información pertinente sobre ella en una especie de guía, una ayuda de juego que puedas dar a tus jugadores. Incluye en ella toda la información que los jugadores necesiten para crear sus personajes. También debería esbozarles lo que pueden esperar de ella. Céntrate especialmente en los aspectos de tu juego que difieran de la norma y de las campañas que hayas dirigido en el pasado. La guía de campaña crea las expectativas de tus jugadores.

Comienza con el concepto de la campaña, expresándolo con tanta sencillez como puedas. Dado que no quieres desvelar tus grandes secretos, el concepto que presentes a los jugadores puede diferir algo del que tengas en tus propias notas. Aún así, deberías revelar tanto como puedas sobre tus premisas de juego sin arruinar las sorpresas. Preséntalo de forma tan atrayente como puedas; piensa en él como en un anuncio publicitario de tu campaña.

Si vas a marcar un concepto para el grupo, inclúyelo también. Ofrece detalles acerca de si la campaña va a ser de final abierto o cerrado, su nivel de inicio, cualquier restricción a las elecciones comunes de clase o raza, y cualquier variante que se aparte de lo estándar. Explica las modificaciones al sistema de alineamientos, si las hay, e incluye una lista de tus reglas de la casa, así como referencias a cualquier regla expandida que desees incluir de otros productos de D&D.

Añade una introducción básica a tu escenario, centrándote en la información que tenga relevancia directa para los personajes. Si la historia de tu escenario juega un papel importante en el argumento futuro, deberás incluirla. Si no es más que un atractivo detalle de trasfondo, omítela. Haz lo mismo con las listas de gente importante, mitos divinos, rumores y leyendas o cualquier otra información de trasfondo que hayas creado. Haz que el resumen sea breve, agradable y conciso; la mayoría de jugadores sólo le echará un vistazo rápido si ven que se alarga demasiado.

Incluso aunque cuentes con jugadores ansiosos que devoren cada palabra, deberías reducir este material a los temas más importantes. El proceso de separar las ideas básicas de las accesorias redunda en tu beneficio tanto como en el de los jugadores.

Para hacerla más atrayente, ameniza tu guía de campaña con mapas o ilustraciones.

fectamente cerrados. El primero terminará cuando se elija a un nuevo monarca y el segundo, cuando se rescate a los rehenes. Esta elección aumenta el sentimiento de premura, a medida que los jugadores se acercan implacablemente al final, y es de gran atractivo para los amantes de la narrativa.

Las campañas cerradas son especialmente divertidas si tu grupo cambia de juego y DMs cada cierto tiempo, o si sabes que sólo podrás dirigir un número limitado de sesiones. También te permiten experimentar con conceptos de campaña avanzados, que quizá no fuesen apropiados a largo plazo.

Sin embargo, a los acumuladores de poder, que disfrutan soñando cómo será su hoja de personaje dentro de 15 niveles, no les suelen gustar estas campañas. Quieren que sus personajes lleguen a ser tan poderosos como sea posible, prolongando sus carreras de héroes tanto como puedan. Incluso aunque la campaña media de tu grupo no dure más que unos meses, quieren creer que sus personajes tienen el potencial para seguir avanzando por siempre.

No obstante, puedes usar esta actitud en tu beneficio. Cualquier artista sabe cómo dejar a su audiencia con ganas de más. Si una campaña cerrada es un éxito, siempre puedes crear una secuela, quizá retomando las andanzas de los personajes años o incluso décadas después. Cuando ya pensaban que sus días de aventuras se habían terminado, puede surgir una nueva amenaza para darles trabajo.

NIVEL INICIAL

Si eres un Dungeon Master nuevo o diriges una partida para jugadores novatos, sus personajes deberían ser de nivel 1. La progresión de los personajes es básica en la curva de aprendizaje del juego. Sólo cuando un grupo se conozca bien el juego deberías pensar en comenzar un grupo a niveles intermedios o altos.

Algunos grupos prefieren jugar en niveles concretos. Unos disfrutan con el sentimiento de peligro constante sufrido por personajes frágiles de niveles bajos. Otros prefieren el amplio abanico de opciones disponibles para personajes de niveles 4 a 7. Y los hay quienes se recrean con la incertidumbre de un juego a niveles altos, en el que sus poderes se disparan por doquier e interactúan de formas increíbles. Si tu grupo tiene un nivel de juego predilecto, puedes considerar el empezar una nueva campaña uno o dos niveles por debajo.

Los conceptos de campaña exóticos pueden exigir PJs que ya sean héroes consumados. La idea de la Grecia mitológica, mencionada más atrás, implica la presencia de un grupo de semidioses. Ese planteamiento se vendrá abajo si los personajes no aguantan más de un par de golpes. Sin embargo, la fidelidad al concepto es menos importante que las preferencias generales del grupo y su familiaridad con las reglas. Si un concepto de campaña requiere que el grupo juegue a un nivel para el que no están preparados o que no les gusta, busca un nuevo concepto.

REQUISITOS DE RAZA Y CLASE

Algunos conceptos de campaña exóticos requieren ciertas restricciones a las razas y clases disponibles para los PJs. Aquí tienes algunos ejemplos:

- Los PJs se topan con pistas sobre la desaparición de los elfos del mundo, acaecida hace siglos.
- Cuando un gruipo de demonios infesta un monasterio, un pelotón de élite de clérigos armados con mazas entra en acción para devolverlos a las regiones infernales, sin sospechar de que se trata de los heraldos de una invasión a gran escala, procedente del inframundo.
- Bandidos forestales protegen a Inglaterra de los desmanes del príncipe Juan, mientras su hermano Ricardo Corazón de león lucha en las Cruzadas. No se permiten personajes no humanos o de clases inapropiadas (bárbaros, druidas, hechiceros, magos o monjes).

Medita con cuidado antes de restringir las elecciones de los jugadores. Si cuentas con un jugador que siempre juega con un elfo o un bardo, una campaña que no permita su tipo favorito de personaje no será de su agrado. Si tu concepto de campaña extrae su singularidad de las restricciones que impone a los

PLANIFICAR EL FINAL

Las historias de las aventuras se pueden plantear como preguntas. ¿Salvará Robin Hood a Marian? ¿Podrá Jack matar al gigante? ¿Encontrarán los Argonautas el vellocino de oro?

Para determinar cuándo terminará una campaña cerrada, expresa su concepto como una pregunta. La campaña se acabará cuando los PJs la respondan.

Informa a los jugadores de que estás dirigiendo una campaña cerrada. También deberían conocer las condiciones de victoria por adelantado, para que puedan planear la progresión de sus personajes de forma adecuada y, a medida que se acerque la conclusión, hacer los sacrificios necesarios para lograr su objetivo.

Los jugadores no tienen por qué comprender todos los detalles del final de la campaña desde el principio. Incrementa los riesgos a medida que avance el juego. Por ejemplo, los PJs pueden pensar al principio que sólo están persiguiendo una venganza personal contra los incursores nómadas que arrasaron su villa. Algunas aventuras después, descubren que esos bandidos están preparando una invasión a gran escala de los reinos civilizados. A medida que se acerca el clímax, descubrirán que el líder de los nómadas está hechizado por una deidad apocalíptica, y que si logra destruir un templo concreto de la capital, traerá consigo el fin del mundo.

Planea con cuidado las escenas finales de una campaña cerrada, para asegurarte de que merezcan la pena. Si centras toda la campaña en una serie de condiciones de victoria, estarás prometiendo un final glorioso y apasionante. Prepara ese enfrentamiento final a conciencia. Debe estar exquisitamente equilibrado, para que los PJs no arrasen con la oposición demasiado rápido o los ensarten como a pollos. Es fácil verse sorprendido por las aptitudes de los PJs o sus criaturas aliadas, especialmente a niveles altos, sobre todo si en el encuentro se dan condiciones inusuales. Prepara la escena final de forma que tus tácticos residentes no tengan tiempo de desarrollar un plan infalible de antemano. Diseña el encuentro de forma que puedas ajustar la dificultad sobre la marcha. Ten preparadas varias criaturas que puedan aparecer por sorpresa si tus jugadores lo hacen demasiado bien, o artilugios que les ayuden a equilibrar la balanza si les dan estopa muy rápido. Cuando tengas dudas, amaña varias tiradas de dados y finge sorpresa ante los resultados.

jugadores, no te sorprendas si tu grupo de juego no responde con entusiasmo.

Considera las consecuencias de marginar a ciertas razas o clases sobre el equilibrio del juego. Las trampas, criaturas y demás desafíos están pensados para un grupo de PJs que tenga acceso a las variadas aptitudes del *Manual del jugador*. Si eliminas a ciertas clases de las opciones de tus jugadores, la compañía puede ser vencida por desafíos que tendrían que haber sido sencillos. En un mundo sin clérigos, los muertos vivientes se vuelven mucho más poderosos. Las pérdidas de pg triviales pueden ser letales si los conjuros de curación son difíciles de obtener. Los peligros físicos de un dungeon serán más mortales si los personajes no cuentan con visión en la penumbra o en la oscuridad.

Los jugadores responden mejor a las tentaciones que a las prohibiciones. Si tu concepto exige una compañía entera de clérigos, permite que todas las razas tengan dicha clase como predilecta. Da a los jugadores la opción de sumar un nivel gratis de clérigo cuando creen sus personajes (si les animas a jugar personajes multiclase, te asegurarás de que los PJs tienen las aptitudes necesarias de otras clases).

Encuentra formas de reconciliar los elementos superficiales de tu concepto con las preferencias de tus jugadores. En una campaña sin elfos, deja que tu jugador amante de esa raza se cree un humano de aspecto extrañamente feérico, que posea secretamente los rasgos raciales estándar de los elfos.

Personaliza tu campaña sin eliminar razas o clases, sino añadiéndolas. Estas novedades deberían realzar su concepto. Al añadir la clase de exorcista a tu campaña de exterminio de demonios, podrás darle un toque distintivo, especialmente para los jugadores que la elijan.

ALINEAMIENTOS MODIFICADOS

Los Dungeon Masters que planifiquen una campaña inusual pueden considerar también cambiar el sistema de alineamientos.

Una vez más, recuerda que los cambios radicales a las reglas principales no deben ser tomados a la ligera. Muchos conjuros y objetos mágicos dependen del sistema de alineamientos para funcionar. Los cambios en los alineamientos reducirán de forma desproporcionada la efectividad de clérigos y paladines, cuyas aptitudes características dependen de ellos. Los jugadores novatos tienen en el alineamiento un aliado de gran valor, ya que les ayuda a añadir motivación y personalidad a sus personajes. Muchos jugadores experimentados disfrutan con la sólida certidumbre del sistema de alineamientos, por lo que no les gustará que lo toquetees. Han venido a patear malvados, y los alineamientos les permiten identificar sin ninguna duda a los enemigos a vapulear.

Una vez dicho eso, también es cierto que un grupo que prefiera las aventuras basadas en la intriga y la interpretación, puede estar dispuesto a descartar por completo los alineamientos, o hacerlos más difusos y subjetivos, tal y como suele parecer la moral en el mundo real. Muchos conjuros estándar relacionados con el alineamiento pueden torpedear un argumento típico de misterio. Los detectives de las series de televisión tendrían un trabajo muy sencillo si tuviesen a su disposición varios conjuros de *detectar el mal*.

Puedes crear un mundo de moralidad subjetiva sin descartar por completo los alineamientos. En ese caso, un usuario de magia que detecte el alineamiento podría discernir seres y objetos que compartan sus creencias, así como aquellos que se les opongan. Un usuario de la misma magia con dogmas diferentes podría obtener unos resultados diametralmente opuestos.

En la mayoría de campañas, los cambios de alineamiento serán una simple cuestión de reinterpretación. Por ejemplo, piensa en un escenario en el que los nobles se adhieran a un estricto código de honor personal. En esa cultura no sólo es aceptable, sino moralmente necesario, combatir y matar a la gente que te insulte, siempre que lo hagas dentro de las encorsetadas reglas sociales. En tal sociedad, una persona legal buena sería aquella que siguiese tanto el espíritu como la letra de dicho código de honor. Una persona legal maligna lucharía por su honor, pero haría trampas para derrotar a sus rivales. Los personajes caóticos buenos pueden ignorar las reglas de conducta y negar la pretensión de la nobleza de un estatus especial. Los alineamientos pueden ser incluso parte de la esfera social: la nobleza sería legal, los mercaderes neutrales y los plebeyos caóticos.

RAZAS COMO ARQUETIPOS

Algunos DMs que dirigen campañas históricas se topan con que la amplia presencia de razas no humanas es incompatible con la sociedad que están tratando de evocar. Un grupo de fanáticos de la historia podría estar de acuerdo y aceptar su exclusión.

Es posible, no obstante, repicar y andar en la procesión al mismo tiempo, eliminando las apariencias externas de las razas no humanas, y reteniendo la mayoría de los rasgos que hacen que los distintos tipos raciales sean tan populares entre los jugadores.

Convierte las razas en arquetipos. En lugar de especies separadas, cada arquetipo representa un estereotipo familiar del mundo de la ficción popular. Cambia las descripciones físicas para que entren dentro de los límites humanos. Adapta cada personalidad para que refleje un estereotipo cultural apropiado. Ignora los datos de Relaciones, Tierras, Idioma y demás indicaciones de que el personaje provenga de una cultura impropia. Mantén tantos rasgos raciales como puedas, justificando cualquier aptitud aparentemente mágica como un talento extraño.

Por ejemplo, el enano podría convertirse en un combatiente fornido, un antiguo plebeyo borrachín, de constitución recia y actitud obstinada. Explica su resistencia al veneno como el resultado de su férrea Constitución. Su visión en la oscuridad se convierte en un rasgo familiar. Su afinidad con las habilidades de Artesanía puede tener su origen en su pasado como plebeyo jornalero.

De igual forma, un elfo se convierte en un grácil humano de apariencia levemente ultraterrena. Una hada madrina lo bendijo cuando era un niño, concediéndole resistencias al sueño y encantamientos mágicos. Su habilidad con las pruebas de observación no es más que el reflejo de su inusual consciencia de su entorno.

Convierte las demás razas de forma similar. Cada una requerirá un trato distinto, dependiendo del periodo histórico que desees evocar. Los clichés del antiguo Egipto difieren de los del Japón feudal. Deja bien claras las conexiones entre los arquetipos y sus correspondientes razas no humanas, para que los jugadores puedan elegir correctamente sus favoritas.

Si tu sistema de alineamientos se desvía de la norma, o si mantienes el sistema con cambios a sus definiciones, incluye esa información en la guía de campaña que prepares para los jugadores (consulta la nota al pie de la página 77). Los alineamientos pueden ser confusos, así que haz tus modificaciones (y razónalas) de la forma más clara posible.

Los alineamientos abrevian de forma muy útil los complejos temas del comportamiento y la personalidad, reduciéndolos a un sencillo esquema en aras de la amenidad del juego. Al ampliar su alcance o alterar su finalidad, puedes hacer que tus partidas sean memorables, o volver locos a tus jugadores con rebuscadas cuestiones filosóficas. Si pasas gran parte de cada sesión tratando temas de alineamiento, quizá deberías replantearte tus cambios.

REGLAS DE LA CASA O EXPANDIDAS

Tanto si introduces reglas de la casa de creación propia o reglas expandidas de otro suplemento de D&D, ten siempre presente la razón para hacerlo.

Puedes desear añadir algún toque a tu mundo con clases de prestigio, conjuros, objetos mágicos o razas específicas del escenario de campaña. Estos cambios modulares son los más sencillos de hacer; si crees que son demasiado poderosos (o poco útiles) siempre puedes modificarlos sobre la marcha.

Otros cambios de reglas deberían hacerse con más cuidado, por razones que debes dejar bien claras a tus jugadores. Incluye en tu guía de campaña una breve explicación de cada cambio en las reglas. Distingue entre los cambios concretos destinados a evocar detalles concretos de tu mundo y aquellos que simplemente se ajustan a tus gustos o a tu deseo de manipular las reglas.

Por ejemplo, puedes animar una campaña pirata introduciendo o modificando maniobras de combate para que los personajes se muevan más rápido, o recompensarlos por intentar movimientos arriesgados con cuerdas oscilantes, candelabros de techo, u otros elementos distintivos del género de espadachines. Siempre que deseen jugar a piratas, tus jugadores deberían aceptar estas alteraciones como parte de la atmósfera especial de la campaña.

Los cambios a las reglas realizados para satisfacer tu sentido de la lógica o corregir los fallos que le veas al sistema, pueden ser perfectamente justificables, pero deberías dejar bien claras tus razones para ello. Recela de los cambios que limiten la utilidad de las aptitudes favoritas de un jugador, o que favorezcan a una raza o clase frente a otra.

Otros jugadores pueden conocer las reglas tan bien o mejor que tú, y presentar objeciones razonadas contra tus cambios propuestos. Escúchalos.

Tan pronto como introduzcas nuevas reglas en tu partida, estás convirtiendo a tus jugadores en conejillos de indias. Muchas reglas desconocidas o sin probar explotan al agitarlas, con resultados sorprendentes y desagradables una vez se usan en juego. Prepara de antemano a tus jugadores frente a esta posibilidad. Resérvate el derecho a alterar sobre la marcha cualquier regla inútil. Cuando una nueva regla tenga un resultado inesperado, resuélvela siempre a favor de los jugadores. Si un personaje muere a causa de una regla de la casa mal planificada, vuelve de inmediato a las reglas estándar y permite que el personaje siga vivo y en buen estado. Por otro lado, si un personaje se gana la vida como bandolero gracias a una aptitud modificada que lo favorece en exceso, deja que retenga cualquier beneficio pasado de la regla, pero modifícala o pídele que cambie su aptitud por otra estándar. No anules lo conseguido por el PJ; en lugar de ello, piensa en sus ganancias como en un peaje que debes pagar por tratar a tus jugadores como conejillos de indias para tus modificaciones a las reglas (puede que también tengas que ceder algunas compensaciones a los demás jugadores).

A algunos jugadores les encanta juguetear con las reglas y te ayudarán con entusiasmo a probar tus ideas. Otros lo encuentran desconcertante o les desagradan los cambios retroactivos al juego requeridos tras algunas pruebas. A medida que avance la campaña, mide cada cierto tiempo la diversión creada por las nuevas reglas y compárala con el tiempo que consumen. Si cuestan más de lo que valen, descártalas.

PRELIMINARES

Una buena partida deriva de una buena preparación, y no sólo por tu parte. Si organizas una sesión preliminar para presentar la campaña, puedes proporcionar unidad, cooperación y una cohesión temática a la compañía aventurera.

Antes de la sesión preliminar, transmite a tus jugadores una idea general de tu campaña y su participación en ella. Si tienes un concepto de campaña específico, resúmeselo en pocas palabras. Infórmales de cualquier restricción o disponibilidad respecto a las razas o clases jugadoras. Pídeles que piensen en dos o tres ideas para diferentes personajes con los que quieran jugar. Dales un resumen de tu guía de campaña.

Prepara la sesión preliminar dividiendo tu guía de campaña en dos partes: una que ofrezca sólo la información que necesiten los jugadores para preparar sus personajes, y otra que incluya los datos del trasfondo de la campaña y el mundo. Que la primera parte sea breve y amena; debe sercir para recordar a los jugadores tus reglas de la casa y cualquier limitación (o posibilidad adicional) que tengan a la hora de crear sus PJs.

Durante la sesión preliminar presenta a los jugadores, disfruta de algo de charla y entonces entra en faena. Haz cuenta que los jugadores sólo han hojeado por encima la información que les has pasado, o que se les ha olvidado. Repite el concepto de la campaña de forma tan breve como sea posible. Ofrece algún ejemplo de cómo pueden ajustar sus PJs a tu estilo de campaña. Entrégales las secciones de generación de personajes de tu guía de campaña.

Elegir clase

Un grupo de D&D efectivo ofrece un equilibrio de clases. Pregunta si algún jugador tiene alguna preferencia especial sobre su papel. Aquí será cuando tus jugadores amantes de la acción levantarán la mano y te pedirán jugar con guerreros, los especialistas harán preguntas sobre sus clases predilectas,

etc. En un grupo normal, te quedará la mitad de los jugadores (aquellos que no tengan preferencias especiales) para cubrir las clases principales que no hayan sido escogidas.

Conectar a los personajes con el concepto

Si empleas un concepto de grupo, tantea a los jugadores para saber cómo pueden encajar sus PJs. Digamos que diriges una campaña en la que los PJs son criminales reformados, que ahora sirven como fuerza del orden de una ciudad importante. Podrías preguntar a cada jugador por qué su PJ se convirtió en criminal y cómo le inspiró a cambiar de vida el PNJ capitán de la guardia.

Crear lealtad entre compañeros

Con o sin concepto de compañía, puede que sea útil crear alguna conexión entre los PJs en sus historias pasadas. Pide a los jugadores que te describan brevemente sus conceptos de personaje. Deja caer que, dado que sus personajes aún no han tomado cuerpo del todo, deberían estar abiertos a la incorporación de ideas de otros jugadores a sus trasfondos. Entonces pide a cada jugador que explique la lealtad de su personaje hacia al menos otros dos PJs. Controla sus elecciones, para que todo PJ tenga una conexión con al menos otros dos.

Ofrece algunos ejemplos, si los jugadores se atascan.

- "Mi personaje es el hermano de Berenice. Aunque ella es mayor, siempre he tratado de protegerla"
- "Le debo la vida a su personaje; me salvó de un grupo de ogros hambrientos"
- "Su clérigo convirtió a mi personaje a su fe; ha sido mi consejero espiritual desde entonces"
- "Ha sido mi mejor amigo durante años. Es el único que conoce la maldición de mi familia"

Generación de personajes

Ahora que los jugadores han definido las conexiones entre sus personajes y tu mundo o hilo argumental, y también entre sí, pueden completar sus estadísticas de juego. Como ya les han dedicado algo de tiempo, deberían ir directos al grano y ser capaces de crear sus PJs en una hora o dos.

Este tiempo puede parecerte aburrido, pero los jugadores estarán enfrascados en una actividad absorbente y se lo pasarán bien. Aprovéchate de su tiempo de preparación para adelantar parte de la tuya.

Incorporar aportaciones de los jugadores

Mientras los jugadores generan sus personajes, puedes pensar en formas de incorporar los recién creados trasfondos a tu campaña.

Igual que los jugadores han hecho más interesante la historia estableciendo relaciones entre sí, puedes repasar tu lista de PNJs en busca de posibles conexiones entre ellos y los PJs. Trata de encontrar al menos un PNJ adecuado para ofrecer ayuda y consejo a cada PJ. Si ninguno de tus PNJs preparados da la talla, invéntate otros nuevos. Puedes crear un tabernero que sea un antiguo carterista; puede ser el mentor de un PJ pícaro. El mago de la compañía puede llevarse bien con el hosco director de la biblioteca de la universidad, etc. No todas las conexiones tienen por qué ser benignas; puedes decidir que tu siniestro villano sea también la figura misteriosa que mató al padre del paladín, por ejemplo. Reserva las asociaciones más turbias para los amantes del drama y la narrativa, ya que seguramente serán quienes más las agradezcan.

Los mismos jugadores te pueden ofrecer ideas sobre el argumento de la campaña, en forma de trasfondo de sus personajes. Piensa en cómo puedes adaptar tu historia planificada para incorporarlas. Por ejemplo, si un jugador crea un PJ amnésico, ese detalle requerirá cierto trabajo por tu parte. Digamos que tu aventura incluye la búsqueda de una maga desaparecida. Puedes decidir que, cuando la encuentren, ofrezca ciertas pistas acerca de la identidad del PJ.

Los jugadores menos interesados en la narrativa también pueden ayudarte a personalizar tu campaña. Di a los jugadores que estás interesado en introducir ciertas mecánicas nuevas, como conjuros para los lanzadores, objetos mágicos o dotes para los demás, etc. Pídeles que creen rasgos relacionados con sus personajes o el concepto de la campaña. Igual que con cualquier otra regla nueva, debes juzgar su potencial con sumo cuidado antes de aceptarla en tus partidas, y estar dispuesto a revisarlas sobre la marcha para mantenerlas equilibradas.

LA SOCIEDAD MEDIEVAL

Un escenario de Dungeons & Dragons de éxito no es, ni un fiel retrato de la historia medieval, ni un ejercicio de extrapolación lógica de una premisa fantástica. En lugar de eso, piensa en él como un entorno de juego con un toque medieval. Tus jugadores esperan jugar en un mundo que se parezca a la Edad Media, pero sin todos esos elementos duros, brutales, deprimentes y severos. Quieren explorar un reino idealizado de reyes virtuosos, armaduras brillantes, torneos coloristas, castillos enormes y temibles dragones. El entorno de campaña puede tener sus rincones oscuros, pero en conjunto ofrece una visión positiva y escapista del bien contra el mal.

La precisión histórica debería ignorarse cuando interfiera con el espíritu de desenfrenada diversión del juego. Por ejemplo, por respeto a las creencias del mundo real, el D&D sólo incluye panteones imaginarios. Pocos jugadores querrán explorar un mundo medieval genuino, en el que la fe domine todo pensamiento y cultura.

Tampoco un sistema económico realista ofrecería mucha diversión. Las carretadas de oro que los personajes extraen constantemente de los dungeons son un elemento divertido del juego, alejado de la lógica. Si tales cantidades de riqueza hubiesen aparecido en el mundo medieval real, su estructura social se habría tambaleado de la noche a la mañana. Los reyes y nobles mantenían el poder porque eran los terratenientes de una economía basada en la agricultura. Siendo realistas no deberían estar al mando en un mundo de D&D, pero lo están, porque son parte integral del mundo de fantasía. El escapismo triunfa sobre la lógica estricta.

De igual forma, tu mundo básico de D&D suele ser una especie de cajón de sastre que hace uso de la imaginería no sólo de la Edad Media, sino también de otras culturas antiguas rescatadas de los miles de años de historia. Los bárbaros de la Edad Oscura se unen a los samurái japoneses y a los sacerdotes seudo-egipcios. Mezcla a los elfos y enanos de la fantasía épica con los poderosos guerreros de la literatura de espada y brujería.

Si estuvieses escribiendo una novela, no querrías inventar un mundo que fuese una mera colección de clichés populares sobre los periodos antiguo y medieval. Querrías evocar un periodo concreto de forma fresca y novedosa, o crear desde cero un lugar exótico en una época ignota. En un juego, no obstante, los estereotipos son útiles. Actúan como abreviatura, permitiéndote describir tu escenario con unas pocas frases o imágenes. Tus jugadores los comprenden y les gustan. No dejes que un erróneo sentido de esnobismo literario se interponga en una buena partida.

Puedes importar muchos detalles de tu mundo directamente de las películas de Hollywood, novelas de fantasía o videojuegos. Más adelante se incluyen más elementos fidedignos de un atractivo mundo con sabor medieval.

Por último, en el Capítulo 4 reunimos toda esta información y le damos un buen uso, describiendo un pueblo completo de D&D para que lo uses en tu campaña.

Advertencia: la información incluida en esta sección se basa casi por completo en generalizaciones y simplificaciones que te ayudan a crear un mundo de D&D más ameno. Intenta colarle alguna a tu profesor de historia y te cateará más rápido de lo que puedas decir 'Constantinopla'.

GLORIAS MARCHITAS, PELIGROS RECIENTES

En un escenario estándar con ambiente medieval, la civilización ha vuelto a emerger lentamente tras un periodo de caos y catástrofes. Varias culturas antiguas han florecido, prosperado, decaído y desaparecido de la tierra. Un gran imperio controló antaño la mayoría del mundo conocido, pero a lo largo de los siglos se extendió en demasía, perdió su fervor original por la conquista y fue destruido finalmente por hordas de bárbaros. Los caciques de estos bárbaros imitaron a los gobernantes del imperio, adoptando los hábitos de la civilización; sólo para ser destruidos a su vez por tribus bárbaras más jóvenes y ambiciosas. Las provincias se dividieron; las ciudades asediadas se desmoronaron. Los señores de la guerra controlaban porciones de territorio cada vez más pequeñas.

Las ruinas de esos días antiguos jalonan el paisaje, y sus tesoros yacen enterrados bajo tierra. La cultura del antiguo orden ha sido reemplazada por una nueva y su ciencia y filosofía han sido olvidadas hace mucho.

En los últimos siglos, los señores de la guerra más poderosos y sabios, gracias a su valor en tiempos de guerra y su buena administración en los periodos de paz, han ido expandiendo gradualmente sus dominios. Ahora los reyes vuelven a gobernar naciones, apoyados por nobles que controlan grandes extensiones de tierra en su nombre. Han aparecido nuevos pueblos y los antiguos se han convertido en ciudades. La prosperidad ha regresado, pero las fuerzas del mal se reúnen en los límites de la civilización, esperando su oportunidad para arrasar los reinos del bien y devolver al mundo la ignorancia y la oscuridad.

MONARCAS

En lo alto de la pirámide de la sociedad medieval hay un rey o reina, un monarca hereditario. Los monarcas esgrimen un derecho a reinar otorgado por los mismos dioses (las deidades del D&D, que toman un papel activo en el mundo y se comunican con sus seguidores, pueden mostrar signos visibles de apoyo hacia algún monarca que gobierne de acuerdo con sus ideales o ámbitos de poder).

Cuando son desafiados por monarcas vecinos, nobles levantiscos, pretendientes bastardos a la línea real, o usurpadores descarados, los reyes deben demostrar su legitimidad en el campo

CONGRUENCIA E HISTORIA

En la Edad Media, igual que en casi todos los periodos de la historia de la humanidad, había estrictas convenciones que limitaban los papeles de hombres y mujeres. Los hombres luchaban, gobernaban, dirigían negocios, creaban arte y determinaban las doctrinas religiosas. Las mujeres disfrutaban de responsabilidad e influencia sólo en sus hogares. Un puñado de mujeres notables desobedeció estas convenciones para ejercer tanta influencia como los hombres. Entre ellas se cuentan la líder militar adolescente Juana de Arco, la reina y política Leonor de Aquitania, o la mística y compositora Hildegard de Bingen. Ellas rompieron las reglas, pero la mayoría de mujeres tenía una vida constreñida.

El juego de Dungeons & Dragons trata con igualdad a los personajes masculinos y femeninos. Las mujeres son tan capaces como los hombres y no se enfrentan a ninguna barrera como saqueadoras de dungeons. Esta elección está a la altura del pensamiento moderno. Ningún jugador debería tener que jugar con un varón para pasárselo bien.

Un mundo de igualdad legal y social entre sexos sería muy distinto del de la Edad Media. El heredero real de más edad accedería al trono, sin importar su sexo. Los señores más poderosos podrían ser duquesas con la misma facilidad que duques. Las jerarquías religiosas estarían plenamente integradas *(NdC: fruto de la corrección política tan grata a nuestros amigos norteamericanos; sin embargo, parece que a nivel de 1+D de D&D se empieza a admitir, aunque sea* sotto voce, *que quizá fuera más lógico que la mayoría de PJs femeninos fueran un poquito menos cachas que sus contrapartidas masculinas).*

Algunos de los argumentos de cuentos de hadas más notables se irían al garete en una Edad Media igualitaria. Las princesas serían guerreras expertas, perfectamente capaces de rescatarse a sí mismas de los dragones. Los héroes que llevasen a cabo grades hazañas no serían recompensados con las manos de puras doncellas.

La mayoría de jugadores desea que encuentres un equilibrio entre la eliminación del sexismo y la rigurosidad histórica. Hazlo sobre la marcha, juzga según el momento y no te pares a pensar mucho en las contradicciones. Cuando una representación realista del sexismo histórico incomode o desanime a tus jugadores, cambia la historia. Cuando los detalles de un mundo con igualdad de oportunidades parezcan demasiado modernos, o no casen con la atmósfera medieval que hayas creado, atente a la historia. En general a los jugadores no les gusta que se les apliquen reglas sexistas, pero no les importa tanto cuando esas reglas también afectan a los PNJs, siempre que cualquier discriminación se presente como un elemento normal de una sociedad estable, no como un comportamiento brutal o humillante.

Un noble contempla sus dominios

Ilustración de E. Fiegenschuh

de batalla. Los monarcas lideran personalmente a sus fuerzas en combate, buscando el enfrentamiento personal directo con sus rivales. Entrenados desde temprana edad en las artes de la guerra, lo más probable es que sean guerreros, paladines, exploradores o incluso magos de alto nivel.

SEÑORES

Algunos monarcas pueden gobernar por medio de una extensa y sofisticada burocracia, pero la mayoría lo hacen por medio de concesiones de tierras, actuando como señores supremos de un grupo de señores vasallos o nobles terratenientes. Estos aristócratas disfrutan de un título hereditario en la clase gobernante, siendo normalmente descendientes de familias que lucharon antaño del lado del señor supremo o conquistador original que llevó el orden a la nación durante la edad oscura. Algunos pertenecen a linajes nuevos y han recibido su título nobiliario de manos de un rey reciente como reconocimiento por alguna victoria militar, un favor político, la amistad personal, o grandes aportaciones de efectivo a las arcas reales.

Los títulos aristocráticos varían de un reino a otro. Desde el más elevado al más bajo, los títulos nobiliarios incluyen (con los menos usuales entre paréntesis): (archiduque), duque, marqués, conde, vizconde, barón, (baronet) y caballero. Las versiones femeninas de estos títulos incluirían a duquesas, marquesas, condesas, vizcondesas, baronesas y damas. No todos los aristócratas son señores; algunos no tienen control sobre tierra alguna, y en lugar de ello asisten al rey como cortesanos, que pueden ser consejeros de confianza o meros figurantes sociales.

Los señores controlan grandes territorios llamados feudos. Los ingresos de un estado concreto derivan de diversos diezmos (*NdC: diezmo viene de décima parte, por ejemplo de la cosecha de trigo*) y tasas impuestos a sus habitantes. A cambio de su dominio, o derechos absolutos sobre su feudo, presentan juramentos de lealtad o fidelidad a sus señores supremos. Quien jura fidelidad a otro se convierte en su vasallo. En una nación fuertemente legal, la ruptura de un juramento de fidelidad se considera uno de los peores crímenes imaginables, tanto como una violación o un asesinato. En reinos más cínicos, los vasallos se rebelan contra sus señores como una parte más de la eterna lucha política.

El tamaño de un feudo no tiene por qué corresponderse con el rango de un noble. Un conde puede controlar una gigantesca extensión de tierra productiva y estratégicamente importante, mientras que a un duque le corresponde una porción rocosa de un pantano infestado de gnolls. Debido a que son hereditarios, los

rangos permanecen inalterables durante generaciones, mientras que los feudos varían de acuerdo con las siempre cambiantes necesidades políticas del monarca. El rey puede castigar a un vasallo que le haya contrariado dividiendo sus tierras, o recompensar a un aliado aumentando su territorio a expensas de un vecino. Los reyes sabios cambian estas fronteras sólo tras una cuidadosa planificación. Los monarcas que lo hagan a capricho provocarán levantamientos. La fortuna de un vasallo crece o decrece a expensas del tamaño y productividad de su feudo. Si cae en la pobreza por culpa de su rey, un vasallo puede pensar que su juramento de fidelidad ya no le resulta tan comprometedor.

El hogar de un señor en su hacienda suele ser un lugar impresionante. Si sus tierras se encuentran en un lugar pacífico y rara vez invadido del reino, vivirá en una mansión magnífica poco fortificada. Si ocupa tierras de importancia estratégica, habitará un castillo bien fortificado que hará las veces de casa y de fortaleza defensiva en tiempos de guerra. Si su castillo es lo bastante grande e importante, puede que cuente con un castellano, un funcionario responsable de su mantenimiento y la dirección de sus defensas durante un ataque (el gobernador de un fuerte, torre u otra fortaleza controlada por el rey también recibe el título de castellano).

Los señores pueden ejercer una influencia directa sobre la administración de sus tierras. Algunos dejan que sus funcionarios se hagan cargo de los detalles. El que gestiona las tierras de un señor es un alguacil o bailío. Aunque no suele ser de noble cuna, un bailío sigue siendo vasallo de su señor y su cargo puede haber pertenecido a su familia durante generaciones. Se encarga de cobrar las rentas e impuestos y se responsabiliza del buen estado de los edificios y posesiones de su señor. Un bailío cuenta con un grupo de hombres a sus órdenes, incluidos guerreros y exploradores listos para vérselas con los cazadores furtivos o los arrendatarios recalcitrantes. También puede estar al cargo de los asuntos diarios de la casa de su señor, como contratar sirvientes, administrar las provisiones o llevar los libros de cuentas. Los señores con territorios extensos o posesiones numerosas dejan los asuntos de su casa en manos de otro funcionario, llamado senescal.

En la mayoría de lugares los señores subdividen los territorios más extensos, cediendo porciones de ellos a nobles de menor rango, que se convierten en sus vasallos y les pagan una parte de las rentas, diezmos y tasas que cobren a sus arrendatarios. En otros lugares, todos los feudos son concedidos directamente por el rey a un señor.

Las instituciones religiosas también pueden controlar feudos. Los derechos sobre la tierra pertenecen a una iglesia, templo o abadía, en lugar de a un único señor feudal, pero por lo demás el jerarca de dicha institución actúa a todos los efectos como terrateniente, cobrando rentas y diezmos o recogiendo los excedentes de producción de los granjeros. En la Edad Media, los terratenientes del clero estaban exentos de ofrecer tropas al rey, por lo que los monarcas buscaban la forma de reducir las crecientes posesiones de la Iglesia. En un mundo de D&D, no obstante, donde los clérigos, paladines y monjes de alto nivel son de gran ayuda en el campo de batalla, el clero podría estar obligado también a suministrar guerreros sagrados que tomen parte en las guerras de su monarca.

Los clérigos también juran lealtad fuera del sistema de señores y vasallos, situando normalmente a su dios por encima de cualquier rey. Un resultado inevitable es la tensión entre Iglesia y Estado, ya que los clérigos suelen reclamar su exención de la autoridad real y los reyes tratan de devolverlos al redil. Los clérigos pueden resistirse a que los involucren en guerras que consideren injustas o contrarias a su fe. La actitud de estos religiosos frente a sus reyes varía según su fe. Los sacerdotes de Heironeous y San Cuthbert enviarán con gusto a sus legiones de cruzados enfundados en armadura a aplastar a los enemigos de los reyes más píos. Los abades o abadesas de otras deidades más caóticas o pacifistas enviarán a sus seguidores a la guerra con menos alegría. Normalmente, sólo las fes legales están lo suficientemente organizadas como para mantener grandes instituciones religiosas, administrar posesiones o participar en campañas militares. Los senescales de las posesiones del clero también serán clérigos de alto rango.

CABALLEROS E INFANTES

A cambio de las rentas y aranceles que obtiene de su feudo, se espera que un señor ofrezca asistencia militar cuando el rey marcha a la guerra.

En algunos reinos, los señores deben contratar, equipar y entrenar sus propias fuerzas, así como tomar parte personalmente en las campañas militares. Un detallado acuerdo legal especifica el número exacto de hombres y el equipo que deben proporcionar. En otros

LOS PERSONAJES JUGADORES COMO VASALLOS

Aunque pocos jugadores disfrutan recibiendo órdenes o haciendo juramentos de fidelidad eterna e inquebrantable, ciertos grupos pueden disfrutar de una campaña en la que sus personajes pertenezcan a la casa de un poderoso señor.

Los grupos pasivos, que prefieren recibir aventuras casi resueltas, pueden divertirse sirviendo a un noble benévolo. Los acumuladores de poder suelen ponerse como niños en una pastelería cuando sus personajes tienen acceso a una bien surtida armería de objetos mágicos. Deja que los PJs usen la armería como una biblioteca de préstamo, obteniendo un crédito por cada objeto que añadan al tesoro de su señor. Si han contribuido con seis objetos, podrán coger otros seis de poder similar en cada aventura (los objetos reutilizables sólo podrán ser intercambiados por otros de eficacia similar; una poción por otra de valor aproximado, etc.). Muchos jugadores considerarán que merece la pena, a cambio de acatar órdenes de un contratante bueno.

Gran parte de una campaña de vasallos se desarrolla de la forma habitual, con los PJs haciéndose más poderosos en sus frecuentes viajes al dungeon. Pero de vez en cuando se introducirán elementos del aspecto de la campaña, como cuando su señor los envíe a alguna misión política o el rey los reclute para la guerra. Aparte de su elección de misiones, los PJs retendrán su autonomía a la hora de tomar decisiones. A su señor no le importa demasiado cómo se haga algo, siempre que se haga.

Para grupos que disfruten con el drama y la narrativa, puedes introducir algunas realidades desagradables. Los PJs pueden tener que sofocar una revuelta campesina instigada por agitadores enemigos, o experimentar una crisis cuando su amado rey sea arrojado a las mazmorras del rey y reemplazado por un pariente confabulado.

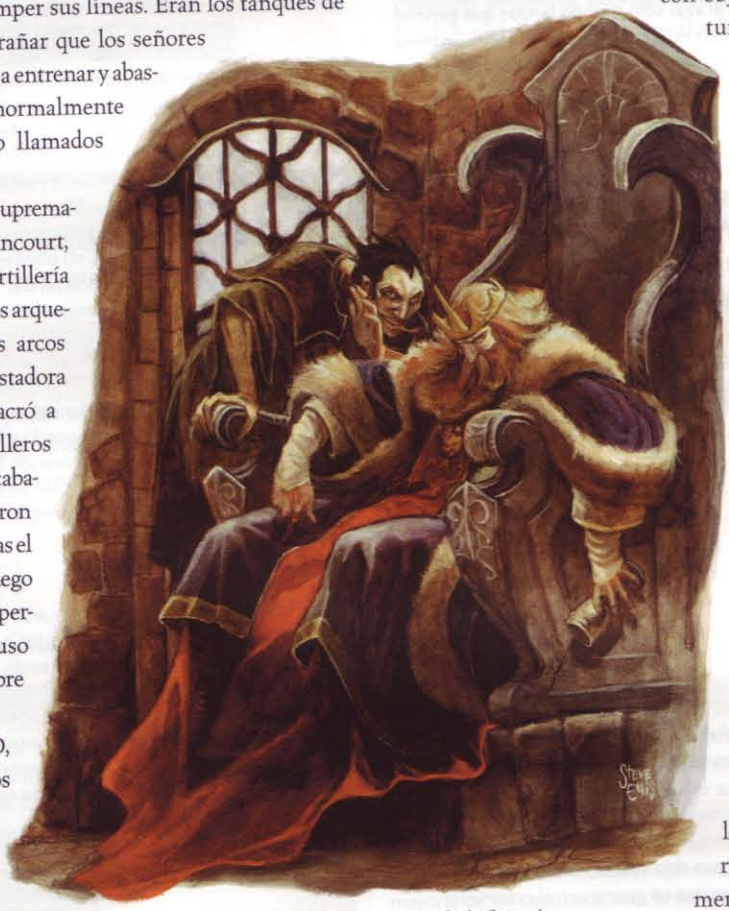
casos, los señores simplemente pagan a sus reyes un impuesto de guerra, que los generales del rey se encargan de gastar para equipar, entrenar y acantonar tropas mercenarias. Los reyes que no confían en la buena voluntad o competencia de sus vasallos suelen elegir la segunda opción, ya que así se aseguran de mantener un mayor control sobre la calidad y disponibilidad de sus fuerzas. Más importante aún, los vasallos con guerreros a su disposición suelen sentirse tentados a portarse mal, atacándose entre sí o fomentando una rebelión contra la corona. Si los nobles tienen privilegios concedidos, la ley puede permitirles hacer uso de sus fuerzas para sus propios fines cuando el rey no requiera sus servicios. Si es el rey quien mantiene una autoridad central fuerte, es posible que los nobles no puedan emplear a sus levas en guerras privadas.

En el campo de batalla medieval, la máquina de guerra definitiva era el caballero con armadura. Los guerreros bien protegidos a lomos de una montura podían controlar el flujo de los hombres en el campo de batalla y romper sus líneas. Eran los tanques de su época. Así, no es de extrañar que los señores dedicasen muchos esfuerzos a entrenar y abastecer a estos guerreros, que normalmente eran nobles de bajo rango llamados caballeros.

El primer golpe contra su supremacía llegó en la batalla de Agincourt, donde, en un presagio de la artillería moderna, los bien entrenados arqueros ingleses emplearon sus arcos largos para crear una devastadora lluvia de flechas que masacró a una fuerza mayor de caballeros e infantes franceses. Los caballeros con armadura quedaron definitivamente obsoletos tras el advenimiento de armas de fuego medianamente fiables, que perforaban las corazas incluso cuando disparaba un hombre sin mucha experiencia.

En un mundo de D&D, una columna de caballeros puede ser formidable en el campo de batalla, pero la magia y las criaturas exóticas tienen un papel crucial a su lado. Las fuerzas que los señores deben proporcionar a su rey no sólo consisten en caballería, sino también en:

- Magos y hechiceros (para lanzar *bolas de fuego* y demás conjuros tipo artillería)
- Clérigos (para actuar como médicos de campaña, adentrándose en el campo de batalla para ayudar a los caballeros de niveles altos)
- Pícaros y exploradores (para actuar como batidores)
- Criaturas domadas o controladas, desde lobos terribles a gólem o incluso dragones



Un consejero sin escrúpulos trata de influenciar a su desganado monarca

Si los señores deben suministrar fuerzas a su rey, contarán con grupos de aventureros en sus posesiones, ligados a ellos por votos de fidelidad. Junto a los caballeros, estos guerreros de élite formarán su hueste. Entre campañas militares, los señores animan a sus vasallos aventureros a limpiar algún dungeon, especialmente si tienen la mala suerte de contar con algún complejo subterráneo o ruina infestada de monstruos en su propio feudo. Por medio de la exploración de dungeons, los vasallos aventureros aumentan su poder, haciéndolos más útiles a ojos del rey y ganando gloria e influencia para su señor.

A cambio de sus servicios, un señor ofrece a su hueste comida, ropa, equipo y una base de operaciones muy segura entre aventuras. Los señores pueden tener incluso una armería con objetos mágicos, que los aventureros pueden intercambiar o pedir prestados según requieran sus misiones. Normalmente, los vasallos aventureros conservan los objetos mágicos que descubren hasta que mueran o abandonen el servicio de su señor, en cuyo momento estos pasan a ser propiedad del noble y engrosan su herencia familiar.

Los señores también reúnen unidades de infantería. La mayoría recluta a sus infantes de entre los granjeros, quienes reciben picas y armaduras de calidad variable antes de entrar en servicio. Ellos también son vasallos de sus señores, y sus acuerdos de arrendamiento de tierras suelen detallar un número de semanas al año en las que deberán luchar por su reino. Las campañas militares menores suelen tener lugar en el tiempo muerto entre la época de la siembra y la cosecha; o al menos, para eso rezan los sufridos campesinos.

Un reino rodeado por otras tierras civilizadas suele embarcarse en incursiones de baja intensidad, en las cuales un rey organiza una incursión en territorio ajeno para exigir tributos a feudos y villas. Los personajes de alineamiento bueno pueden participar en estas guerras por el botín incluso contra otros de fes similares, siempre que sigan las reglas de un combate honorable y traten con clemencia a no combatientes y prisioneros.

Ilustración de S. Ellis

Las batallas contra hordas de criaturas del mal pueden tener lugar en cualquier momento, y tales conflictos no siguen las reglas de la guerra caballeresca. Cuando la supervivencia de un reino está en juego, las levas de granjeros pueden permanecer en activo durante estaciones enteras. Las cosechas perdidas extienden la hambruna, pero es preferible eso a sufrir una conquista de orcos, ogros u otros lacayos del mal.

LA CORTE DEL MONARCA

Los monarcas pueden delegar los detalles de su gobierno en un funcionario, que suele ser un noble de bajo rango o quizá un plebeyo con una educación sobresaliente. Puede tener el título de primer ministro, canciller o chambelán. Estos funcionarios dirigen una pequeña burocracia de funcionarios reales. Cobran las rentas de los vasallos del rey y los impuestos de los ciudadanos, como artesanos o mercaderes, que pagan directamente al tesoro real. Los monarcas más espabilados dictan sus políticas y encargan a sus chambelanes que las ejecuten. Otros dependen de sus funcionarios para que dicten la política a seguir, mientras ellos se embarcan en guerras lejanas o pierden el tiempo con frívolos juegos cortesanos.

Si el monarca no ha llegado a la mayoría de edad, un regente puede gobernar en su nombre. El regente suele ser un pariente consanguíneo del rey, como un tío o primo. Los regentes malvados pueden trazar planes para librarse de sus protegidos y hacerse con el trono para ellos mismos. Pueden pasar el tiempo que gobiernen engordando sus arcas personales, o quizá reinen

POLÍTICA ALEATORIA

Emplea la siguiente tabla para crear un perfil político instantáneo de cualquier reino de estilo medieval. Tira al azar sólo cuando tengas que generar una idea sobre la marcha; por ejemplo, cuando des detalles sobre un reino lejano o un lugar por el que los PJs estén de paso. Si la política va a jugar un papel importante en tu campaña, elige directamente un resultado de la tabla, basándote en las necesidades de tu historia y el entorno que prefieran tus jugadores. Mejor aún, crea una variante personal única.

Cuando tires al azar, puedes inclinar la balanza hacia un reino estable y bien dirigido añadiendo un modificador negativo a la tirada. Para inclinarla hacia un lugar malvado y caótico, añade un modificador positivo.

d%	Situación política
01-17	Un rey sabio mantiene la lealtad de la nobleza terrateniente gracias a su virtud; su política es ejecutada por funcionarios competentes y honestos.
18-24	Un rey virtuoso y belicoso mantiene la lealtad de la nobleza terrateniente por medio de los botines de guerra que les entrega; su política es ejecutada por oficiales experimentados y honestos.
25-28	Un regente sabio gobierna honestamente en nombre de un monarca menor de edad; los nobles y funcionarios acatan sus órdenes con respeto.
29-31	Un monarca frívolo aprueba con apatía las políticas de un sabio chambelán; los nobles son en su mayor parte petimetres, como el rey, o apoyan al chambelán.
32-33	Los funcionarios gobiernan con sabiduría en lugar de un rey loco, senil o incapaz; mantienen su condición en secreto frente a los nobles y plebeyos.
34-35	Un rey quejica y cruel es mantenido a raya por sus poderosos y virtuosos señores; los funcionarios acatan las órdenes de estos.
36-40	Un monarca débil firma todos los decretos de un noble virtuoso, temeroso de su poderío militar.
41-50	Un rey virtuoso y belicoso deja abandonados los temas nacionales para embarcarse en guerras en el extranjero, llevándose a los nobles terratenientes; un regente honesto y sus funcionarios dirigen el reino en su ausencia.
51-53	Un usurpador virtuoso se ha apropiado del trono de un rey legítimo pero cruel; los nobles se agitan para arrebatar el poder al plebeyo advenedizo; unos funcionarios recién nombrados ejecutan las sabias órdenes del usurpador.
54-56	Un regente honrado pero ineficaz gobierna en nombre de un monarca menor de edad; los señores más ambiciosos controlan sus feudos como reinos independientes, ignorando los tributos debidos a la corona.
57-59	Un rey severo y belicoso mantiene la lealtad de sus nobles terratenientes por medio del miedo a su ira; los funcionarios, amedrentados pero eficaces, ejecutan su voluntad.
60-62	Un rey dubitativo vacila entre los deseos de sus nobles más poderosos y los cortesanos más influyentes, sin satisfacer a ninguno; los funcionarios dan muestras de una leve corrupción.
63-65	La autoridad de un rey sabio está minada por sus conspiradores nobles; los funcionarios están divididos entre realistas y agitadores.
66-68	Un monarca cretino obedece los crueles deseos de sus retorcidos cortesanos; sus funcionarios están muy desorganizados.
69-71	Los nobles se alían para organizar una rebelión contra un rey cruel e ineficaz; se extiende la sombra de una guerra civil.
72-74	El rey es rehén de un reino hostil vecino; la autoridad central se ha fraccionado y los nobles gobiernan sus propios feudos, ignorando las tasas debidas a la corona, que podrían emplearse para pagar el rescate.
75-77	Un monarca antaño virtuoso, del que se rumorea que está hechizado, es mantenido aislado por un grupo de cortesanos corruptos; los funcionarios acatan sus malvadas órdenes.
78-80	Un monarca frívolo aprueba con ligereza las políticas de un chambelán corrupto; los nobles son en su mayoría borregos,como el rey, o están en la nómina del chambelán.
81-83	Un monarca débil firma todos los decretos de un noble cruel, temeroso de su poderío militar.
84-86	Un regente corrupto se enriquece mientras espera que el monarca cumpla la mayoría de edad, despojando a los señores honestos de sus tierras y concediendo feudos a sus compinches.
87-89	Un rey virtuoso y belicoso deja abandonados los temas nacionales para embarcarse en guerras extranjeras, llevándose a los nobles terratenientes; un regente corrupto y sus funcionarios expolian el reino en su ausencia.
90-92	Un monarca antaño virtuoso se ha vuelto cruel; sus aterrorizados nobles y funcionarios ejecutan sus malvadas órdenes.
93-95	Un rey frívolo pero peligrosamente astuto mantiene a sus nobles en su corte, donde castiga a capricho a quienes le desagradan; los funcionarios corruptos se enriquecen por su cuenta, abrumando a los vasallos con impuestos excesivos.
96-100	Un usurpador corrupto se ha hecho con el trono y aplastado a la nobleza; sus compinches y guardaespaldas ejecutan sus mandatos con crueldad.

desinteresadamente por el bien del rey y el pueblo. Algunos siguen con sus tareas administrativas tras la mayoría de edad del monarca, convirtiéndose en sus chambelanes.

Los regentes también gobiernan cuando el monarca se ausenta. Un rey guerrero que vaya a luchar contra las fuerzas del mal puede dejar a un pariente calentándole el trono. Si los villanos capturan a un rey en alguno de sus viajes y lo mantienen como rehén, el regente lo suplirá en la corte. Dependiendo de su honestidad, un regente puede arruinarse para pagar el rescate, o quizá haya sido él el responsable del plan para capturar al rey.

La mayoría de monarcas se rodea de nobles de su reino. Los nobles sin tierras permanecen en la corte todo el tiempo, como cortesanos. Algunos reyes atan en corto a sus nobles terratenientes más poderosos, insistiendo en que asistan con regularidad a la corte. Este gesto refuerza su lealtad, o al menos mantiene a los condes o duques más levantiscos bajo vigilancia. Los señores obligados a pasar largos periodos de tiempo en la corte deben controlar sus dominios a distancia, por lo que cuentan con bailíos de gran confianza.

Los reyes más serios confían en los más sabios de sus cortesanos para que les den consejos políticos. Los cortesanos más influyentes tienen puntuaciones de Sabiduría e Inteligencia elevadas, y varios rangos en Averiguar intenciones, Diplomacia, Reunir información y Saber (geografía, historia o nobleza y realeza).

Los gobernantes más belicosos esperan que sus nobles entrenen a la par que ellos, convirtiéndose en grandes generales y guerreros. En un entorno así, los cortesanos ganarían influencia basándose en sus hazañas aventureras y serían personajes de alto nivel.

Los monarcas más frívolos crean un ambiente de club social en sus cortes, donde prosperan el ingenio, los flirteos y los chismes. El rey asciende o degrada a sus funcionarios a capricho, poniendo y quitando a sus favoritos del momento de los cargos de una burocracia cada vez más extensa. Abundan las conjuras y las seducciones. Los señores más ambiciosos deben jugar con las reglas del rey o arriesgarse a perder sus feudos... o sus vidas. Pocos cortesanos permanecen en lo más alto durante mucho tiempo; los más airosos de entre ellos suelen contar con elevadas puntuaciones de Carisma y tener varios rangos en Averiguar intenciones, Engañar, Escuchar, Interpretar, Intimidar, Reunir información y Saber (nobleza y realeza).

Normalmente, un rey pasa la mayor parte de su tiempo en un gran palacio, ubicado en el centro urbano más antiguo o próspero de su reino. Los monarcas más pudientes tienen palacios adicionales en puntos pintorescos o remotos de sus propiedades.

PUEBLOS Y PUEBLERINOS

En zonas de tierra despejada y relativamente llana, los granjeros se juntan en pueblos para obtener mayor protección. En zonas boscosas o de colinas, viven en chozas dispersas cerca de los pequeños campos que labran.

Los pueblos en zonas relativamente seguras del reino se forman alrededor de iglesias o mansiones de nobles, o a lo largo de vías fluviales. En zonas asoladas frecuentemente por invasores, la posición defensiva prevalece sobre lo demás; los pueblos se fundan en lo alto de cerros o alrededor de castillos y fortalezas. Cuando el peligro los amenaza, los pueblerinos se defienden desde su posición elevada o se retiran tras los muros del castillo.

Los cultivos se encuentran en campos y pastos despejados en las afueras del pueblo, a donde los lugareños se desplazan a diario.

Los edificios son chozas o salones destartalados hechos con madera, reforzada en el exterior mediante una capa de barro secado al aire, extendida sobre un entramado de ramas. Otra estructura bastante común es la cabaña subterránea, un agujero excavado en la tierra, quizá con un suelo de madera. Se puede emplear como almacén o casa.

El señor de un pueblo será, con toda probabilidad, un caballero que no suele aparecer nunca por allí o, si el propietario de la tierra es una institución religiosa, un clérigo. Ambos suelen descender de familias nobles. En lugar de tratar directamente con este noble menor, los residentes del pueblo viven bajo el mando de un alguacil que, como ellos, es un plebeyo. Otros funcionarios locales, digamos el alcalde y su ayudante, un ordenanza, reportan al alguacil. Estos funcionarios recolectan las rentas, cobran las multas y reúnen las levas de campesi-

ENCUENTROS EN PUEBLOS

Los PJs que entren en un pueblo desconocido no deberían esperar una cálida bienvenida. Temerosos de los bandidos y poco acostumbrados a tratar con extraños, los pueblerinos tratarán al grupo como una amenaza hasta que demuestren lo contrario. Un vecino interpelado por los aventureros suele evitar la conversación, enviándolos a hablar con un alcalde, ordenanza o clérigo. Una vez ha hecho acto de presencia la figura de autoridad, ésta hará cuidadosas preguntas a los aventureros, con la esperanza de adivinar sus intenciones. Los granjeros son un grupo bastante conservador y responden mejor ante personas elocuentes de virtud obvia, como clérigos o paladines.

Los pueblos en caminos que lleven a complejos de dungeons bien conocidos recibirán a los aventureros con más sofisticación, aunque no menos sospechas. La mayoría de habitantes podrá contar historias de abusos a manos de buscadores de tesoros bravucones. Sólo habrá posadas en los pueblos de caminos muy transitados. En otros pueblos, los lugareños pueden estar dispuestos a alojar a los aventureros en sus casas, siempre que se ganen su confianza. Esto requiere una negociación delicada; los anfitriones plebeyos desean embolsarse cualquier cantidad que los aventureros les ofrezcan, mientras que los funcionarios del rey tratarán de desviar esos pagos a las arcas de la corona (o sus propias bolsas).

Si los PJs se llevan bien con un señor, pueden obtener un salvoconducto que exija un buen trato de los campesinos de su feudo. Los plebeyos serán analfabetos, pero los alcaldes, ordenanzas o clérigos podrán leerlo y en la mayoría de los casos acatarán la voluntad de su señor.

Los aventureros de niveles medios a altos encontrarán poca resistencia en los pueblerinos corrientes. En pueblos fortificados, se retirarán al interior de los muros de la fortaleza. La mayoría de pueblos está bajo la protección directa de un caballero; ese caballero y sus colegas locales podrán atacar a los aventureros que saqueen con frecuencia algún pueblo. Si fracasan, el señor supremo de la región contratará a otros aventureros para aniquilar a los bandidos que molestan a sus siervos. Los señores están muy motivados para mantener a raya a los bandoleros. Un señor que no puede mantener el orden en sus tierras se convierte en el hazmerreír de la corte, y un rey agresivo puede emplear su fracaso como excusa para arrebatarle su título.

nos capaces en tiempo de guerra. En lugares especialmente ilustrados, los campesinos pueden elegir a un alcalde (*NdC: alcalde viene del árabe* al-quadi, *literalmente, "el juez"*), que actúe no sólo como figura autoritaria, sino también como representante directo ante su señor.

Los funcionarios feudales hacen cumplir los privilegios del señor. Un ejemplo muy característico es el de la veda, que concede al señor el monopolio sobre la molienda de grano. Puede incluso reclamar la producción de estiércol del pueblo, para su uso personal como fertilizante.

La mayoría de campesinos son siervos, también conocidos como villanos (*NdT: en el sentido de "vecino de una villa o aldea, perteneciente al estado llano". No confundir con la acepción de "ruin, indigno y capaz de cometer villanías"*). Su derecho a cultivar ciertas parcelas de la tierra de su señor conlleva varias obligaciones. Se trata más de trabajadores contratados que de esclavos, pero como deben acatar las obligaciones derivadas de su situación, carecen de libertad de movimientos. Su deber principal es cumplir la semanada, una cantidad fija de trabajo que deben llevar a cabo en las tierras de su señor. Un acuerdo detallado, que incluye un calendario completo, define las labores que debe cumplir un siervo. La principal es arar, pero otras tareas pueden conllevar un diezmo: un impuesto a pagar al señor, casi siempre en especie. El dinero en efectivo es un lujo muy escaso entre los siervos, razón por la cual pueden mostrarse muy inclinados a ayudar a los aventureros (conocidos por la alegría con la que reparten sus piezas de oro). Casi cualquier aspecto de la vida de un siervo es gravable por su señor; por ejemplo, existía una tasa que el siervo debía pagar cuando casase a su hija (*NdT: llamada merchet; el término deriva de merched, el plural de daughter [hija] en galés antiguo*).

A menudo, los siervos tenían el derecho a liberar la tierra trabajada por ellos o sus antepasados. Tras cumplir con sus obligaciones, podían arar, plantar y recolectar sus propios terruños, pero incluso estos solían estar sujetos a gravamen.

A medida que las tierras se vuelven más avanzadas tecnológica y socialmente, los señores empiezan a tener una participación más directa en las actividades de los granjeros, mancomunando su trabajo para aumentar la producción. Los siervos pasan a ser más como empleados, que siguen las instrucciones dadas por el bailío, alcalde u ordenanza, en lugar de cumplir con sus obligaciones a su ritmo.

Las disputas entre siervos son resueltas por el señor en un procedimiento legal conocido como tribunal señorial (*NdT: en el original, "hallmote", una palabra del inglés antiguo compuesta por "hall" [casa señorial] y "mote" [reunión]*"). Para saber más sobre la justicia medieval, consulta 'Crimen y castigo', en la página 101.

VILLAS Y CIUDADES

Las ciudades existen como puertos, en rutas comerciales, y en puntos estratégicos que deben ser fortificados frente a invasiones. La mayoría está construida sobre cimientos de ciudades más antiguas de tiempos remotos. Las excavaciones suelen desenterrar restos de civilizaciones extintas, así como el ocasional tesoro o un pasadizo sellado hace tiempo hacia reinos subterráneos.

Las ciudades medievales eran considerablemente más pequeñas que sus homónimas antiguas o modernas. El campo prospera con la agricultura, pero las ciudades dependen del comercio, que se recupera con lentitud del colapso de los antiguos imperios. Un núcleo comercial en alza puede albergar una población de unos 10.000 residentes. Las capitales más grandes del continente tendrán, como media, unas cinco o seis veces esa cantidad.

Las villas y ciudades deben obediencia a un señor; normalmente es el propio rey, pero a veces se trata de un noble poderoso. Deben su existencia a los fueros, unos acuerdos entre los fundadores del lugar y el señor de la tierra. De acuerdo con los términos de cada fuero, el señor renuncia a un control directo sobre los asuntos de la ciudad, a cambio de una cantidad fijada de impuestos. Los urbanitas, llamados pequeños terratenientes o ciudadanos, no son vasallos de su señor ni están ligados a él por ninguna obligación de trabajar un terruño determinado. Los aventureros suelen provenir de esta ambiciosa clase media de mercaderes, comerciantes y eruditos.

Una ciudad típica está gobernada por un señor alcalde y un grupo de concejales, que controlan a un pequeño número de funcionarios, incluidos los magistrados y cobradores de impuestos. El alcalde y sus concejales no son elegidos. En algunas ciudades, simplemente delegan sus cargos en los sustitutos de su elección. Los puestos de gobierno en las ciudades cambian de manos a intervalos fijos (cada dos años, por ejemplo) o cuando el ocupante actual decide retirarse. En otras ciudades, el alcalde o sus concejales son elegidos por los dirigentes de los gremios locales, asociaciones profesionales que regulan estrictamente las actividades de sus miembros.

50 RUMORES Y GANCHOS

1. Una banda de ladrones se ceba con los aventureros heridos y cansados, abordándolos en el camino de vuelta desde el dungeon a la ciudad.
2. Una capa negra fue robada de la taberna del Puente quemado la pasada noche; cosido en su forro hay un mapa del tesoro.
3. Un huevo gigante ha aparecido en la plaza del pueblo por la noche. Nadie sabe qué puede salir de él, pero parece que va a ocurrir en breve.
4. Una deidad camina por las calles de la ciudad, bajo la apariencia de un humilde mortal.
5. Un caballero de gran temperamento ha prometido todas sus tierras a su hermano, si es capaz de vencer en un torneo inminente.
6. Un líder religioso ha anunciado una doctrina herética; sus colegas eclesiásticos le han exigido que rectifique, so pena de excomunión.
7. Una luchadora llamada Drón Mechóndorado realizará tres grandes servicios a quien pueda derrotarla en un combate.
8. La agitación crece en una tierra vecina, a causa del recrudecimiento de una guerra contra el reino.
9. Un perro fantasmal de ojos relucientes acecha por la ciudad de noche. El magnífico hechicero Furioso fue mordido por él, y ahora apenas puede recordar su nombre.
10. Unos obreros han desenterrado un decorado cofrecito metálico hace unos días. No saben cómo abrirlo, pero tampoco dejarán que lo intente nadie más.

11 Tras beber un veneno destinado con toda seguridad a otra persona, el humilde panadero Oswald cayó muerto en la taberna la noche anterior.

12 Durante el día, la hija del alcalde parece bastante feúcha, pero bajo la luz de la luna se convierte en la doncella más atractiva del reino.

13 Cada cien años o así, una venenosa lluvia negra cae sobre la ciudad, matando a cientos de personas. Se repetirá dentro de unos meses.

14 Los Seis superiores, una banda de famosos aventureros, no ha regresado de una expedición a las ruinas de la ciudad de las Ratas.

El astrónomo Harun el Sutil (consulta el n.º 28)

15 Los trasgos abrieron un túnel a buena distancia bajo los muros de la ciudad el año pasado, pero las autoridades lograron taponarlo.

16 Unos ladrones de tumbas han estado desenterrando huesos de aventureros muertos. Deben trabajar para un liche o mago maligno.

17 Luriez, el tratante de caballos, ha puesto en subasta a Bravo, un corcel inteligente y magnífico. Su antiguo dueño, un mercenario sin suerte, lo perdió en una partida de dados.

18 Los objetos mágicos vendidos por Antesos Tresbarbas tienen una peculiar forma de regresar a su tienda, tras la muerte de los compradores.

19 Muchas de las hazañas más sonadas de un caballero famoso fueron logradas realmente por su escudero, una joven vestida de hombre.

20 Un grupo de mercenarios ha pedido asilo en un templo; el sumo sacerdote desea librarse de ellos, pero su fe le prohíbe expulsarlos.

21 En valor total, el tesoro más valioso de la ciudad no es de oro o plata, sino de azafrán oculto en la tienda del mercader de especias.

22 La sacerdotisa Ciana tiene grandes poderes curativos, pero aquellos a quienes alza de entre los muertos a veces adoptan sus rasgos de personalidad.

23 Se pueden ver con frecuencia luces intermitentes verdes cerca de las minas abandonadas, al sur de la ciudad.

24 Unas lluvias recientes han inundado las catacumbas que hay bajo la ciudad; cosas raras empiezan a flotar hasta la superficie.

25 Alguien ha robado todas las campanas de la iglesia de la ciudad.

26 En algún lugar de la ciudad se encuentra el inestimable Altar de Kych, oculto a plena vista de todos.

27 El armero Casabon acaba de recibir un cargamento de acero de Zhenish, que convertirá en bellas espadas para quien pueda pagarlas.

28 El astrónomo Harun el Sutil informa del avistamiento de un círculo de estrellas rojas en el cielo. La Sociedad astrológica real ha ofrecido una recompensa a cualquiera que pueda explicar de forma satisfactoria el significado de esta profecía.

29 La famosa cantante Dulari ha sido víctima de una terrible enfermedad, una que los mejores curanderos no pueden remediar.

30 El abusón guardia de la ciudad Moyalva ha estado exigiendo dinero a los débiles y desamparados.

31 El cortesano Vivando ha caído en desgracia frente al rey, quien sospecha que mira con ojos tiernos a la princesa.

32 El exiliado príncipe de Cadis ha despedido a un sirviente maleducado, que sabe demasiado sobre los secretos de su amo.

33 Las plumas que cayeron sobre el callejón de los Mendigos la pasada noche pertenecían a arcontes enzarzados en una pelea.

34 Los suelos de la taberna del Cerdo tembloroso son huecos, y están llenos de oro robado.

35 Unos piratas han interrumpido varios cargamentos de grano destinados al reino; la hambruna planea sobre la región, a menos que los comerciantes puedan reabrir las rutas a tiempo.

Ilustración de W. O'Connor

36 El alguacil monta en cólera si alguien le acusa de poseer sangre orca.
37 El rey es un usurpador que tiene encadenado en el sótano al verdadero heredero.
38 El rey planea construir nuevas torres de vigilancia alrededor de la ciudad. Los peones, desesperados por encontrar trabajo, pronto escasearán.
39 El principal ministro del rey planea renunciar, dejando su cargo a su inteligente, aunque algo brusco, protegido.
40 El filósofo Frabreck ha publicado otro panfleto a favor de la conquista de las tierras orcas, para que sus gentes puedan ser liberadas del mal y colocadas bajo el benevolente gobierno del rey.
41 El ranchero Séptimus está criando un rebaño de extrañas criaturas reptilianas en su granja.
42 Los partidarios de un caballero impopular han reprimido una rebelión en sus tierras, disparando sus ballestas contra una multitud desarmada.
43 El rico mercader Zaguant se ha enterado de que los piratas han vendido a su hijo como esclavo.
44 El hijo y la hija de sendas familias mercantiles rivales se han fugado hace unas semanas. Ambos progenitores ofrecen una recompensa por el hijo: su padre quiere protegerlo, pero el padre de la chica quiere su cabeza.
45 Cada vez que muere un miembro del sanguinario clan Lampedusa, el arma empleada para dar el golpe fatal queda imbuida para siempre con una poderosa magia.
46 La joven aventurera Brialda lleva un escudo con el emblema de la familia Acatero, aunque como hija ilegítima de dicho clan no tiene derecho a hacerlo.
47 Un antiguo trono yace enterrado bajo un campo cercano. Cualquiera que se siente en él durante toda una noche, se levantará siendo un erudito o un lunático.
48 Se dice que si escuchas durante el tiempo suficiente el agua golpeando la costa junto a la estatua del rey Brand, escucharás el nombre de una persona inocente a la que estás destinado a matar.
49 Alguien está descuartizando algo más que vacas y ovejas en el antiguo matadero, cerca del muelle.
50 Cada vez que una bandada de cuervos se posa en la torre del reloj, muere un gran héroe.

LA CLASE TRABAJADORA

Los habitantes de las ciudades medievales tienen trabajos y responsabilidades distintas a las de sus iguales rurales. Para mantener los beneficios y el mercado estable, la mayoría de trabajadores de la industria es miembro de algún gremio. Muchos de ellos ni siquiera tienen la elección de pertenecer a ellos o no, ya que gran parte de los clientes o negocios sólo hará tratos con tenderos o artesanos afiliados a un gremio.

La mayoría de habitantes de la ciudad comienzan sus carreras como aprendices en sus años mozos. La jornada laboral es larga y penosa, igual que para los plebeyos en los campos, y si un urbanita no puede trabajar (bien sea por enfermedad o accidente), lo más probable es que pierda su empleo. La seguridad social, los días de baja y las vacaciones son innovaciones del mundo laboral moderno, que no están disponibles para los habitantes de las ciudades del D&D. La siguiente sección detalla los tipos de gremio más comunes en estos entornos urbanos.

GREMIOS MERCANTILES Y OFICIOS

El Capítulo 6 detalla nueve categorías diferentes de gremios, pero de ellas, una en particular es más compleja que las demás. Los diversos gremios mercantiles del mundo de D&D son tan variados como el número de monstruos que acechan en sus dungeons. Mientras que los otros ocho tipos de gremio están bastante especializados en los tipos de servicio que ofrecen, los gremios mercantiles van de lo artístico a lo prosaico, desde albañiles a alquimistas. Dicho de forma sencilla, los gremios mercantiles son los únicos que abarcan todo el potencial de las habilidades de Artesanía y Oficio. Sus miembros son los obreros, mercaderes y artesanos de la ciudad y, en muchos casos, el éxito o fracaso de la urbe depende de estos gremios.

Para muchos urbanitas, los gremios ejercen más poder en la vida diaria que cualquier figura autoritaria. En la mayoría de ciudades son tan poderosos que para que alguien pueda desarrollar su oficio, debe pertenecer al gremio correspondiente. Sus miembros protegen con celo sus privilegios, recortando el número de candidatos aceptados para no inundar el mercado con sus servicios. Los negocios son cosa de familia; el hijo de un miembro con buena reputación lo tendrá mucho más fácil para entrar a formar parte del gremio, mientras que un extranjero puede ser rechazado de plano. Las reglas de los gremios evitan que sus miembros ejerzan una competencia desleal entre ellos, a menudo de formas que un hombre de negocios moderno consideraría alarmantemente restrictivas. Por ejemplo, en muchas ciudades está prohibido atraer la atención de un cliente que se encuentre viendo la mercancía de otro tenderete. Las reglas del gremio sirven a la prosperidad y conveniencia de los mercaderes, no de sus clientes.

Cualquier actividad legal permitida en una ciudad tendrá un gremio mercantil asociado. Su influencia varía dependiendo del estatus e importancia del negocio, que pueden subdividirse hasta extremos absurdos. Los comerciantes, profesionales y demás miembros activos de los gremios comprenden un 10% de la población de la ciudad. Para determinar la ocupación de un ciudadano, tira primero en la tabla 3–1: ocupación de los miembros del gremio, para determinar el tipo general de trabajo que desempeña. Después acude a una de las nueve tablas relacionadas (de la 3–2 a la 3–10) para fijar su especialidad concreta.

Estas tablas también se pueden emplear para determinar la actividad de una tienda cualquiera de la ciudad, el género que vende un mercachifle en un tenderete del mercado o la mercancía de una caravana que sufre un ataque repentino. Poco puede añadir más caos a una batalla que atravesar la parte de atrás de una tienda, e interrumpir el trabajo de un carnicero.

Tabla 3–1: Ocupación de los miembros del gremio

d%	Tipo de ocupación
01-04	Artista (Tabla 3-2)
05-10	Construcción (Tabla 3-3)
11-30	Artesano (Tabla 3-4)
31-42	Alimentación (Tabla 3-5)
43-67	Confección (Tabla 3-6)
68-80	Trabajador (Tabla 3-7)
81-85	Mercader (Tabla 3-8)
86-90	Profesiones liberales (Tabla 3-9)
91-100	Servicios (Tabla 3-10)

Cada tabla de ocupaciones, bajo el encabezado "Pob.", indica el número estimado de los miembros activos del gremio dedicados a dicha actividad, en un entorno urbano de estilo medieval con unos 10.000 habitantes. En las categorías de artista, artesano, alimentación, mercader y profesiones liberales, este número suele referirse al número de negocios, y no tiene en cuenta a aprendices, empleados o miembros de la familia que trabajen bajo el mismo techo.

La mayoría de las ocupaciones mencionadas en estas tablas se comentan brevemente en el texto que las sigue. Algunas ocupaciones tienen nombres que describen perfectamente su función o actividad, como el fabricante de vainas o el pescadero. En tales casos, no se da ninguna información adicional.

Artista

Los joyeros fabrican, reparan y venden joyas. Cortan gemas y crean engarces de plata, oro u otros metales preciosos para ellas. Los aventureros los buscan para vender las gemas o joyas que hayan encontrado en un tesoro, o para convertir un saco de piezas de oro en piedras preciosas más ligeras y transportables. Los joyeros están íntimamente ligados con los vaivenes de la riqueza de una ciudad; los nuevos ricos les hacen un gran volumen de compra, mientras que los nobles o burgueses agobiados por las deudas les venden sus pertenencias. Los joyeros no traicionan gratis los secretos de sus clientes, pero pueden ser persuadidos para que contesten a las preguntas de los aventureros con sobornos o intimidación.

Los pintores no tenían mucha demanda en el medievo histórico. Creaban pequeños iconos que representaban deidades o santos, pero las imágenes a gran escala eran el campo de los fabricantes de tapices. Los retratos de personajes individuales habían pasado de moda. La perspectiva, el uso del dibujo lineal para crear una ilusión de tridimensionalidad, aún no había sido introducida. Por supuesto, en un mundo típico de D&D, es perfectamente aceptable saltarse esas reglas; en una ciudad acaudalada, no es infrecuente que un buen pintor sea solicitado para inmortalizar actos como la coronación de un rey o la fundación de un nuevo templo. Como regla general, de cuanto más tiempo de ocio y menos guerras disfrute una ciudad, más demanda tendrán los pintores artísticos.

Los escultores crean obras de arte a partir de piedra, en su mayor parte para decorar las iglesias, o las casas de los ricos. Es menos frecuente que creen estatuas independientes o monumentos al aire libre.

Los tallistas de madera añaden la decoración a muebles o elementos arquitectónicos. Esculpen símbolos sagrados y figurillas religiosas. Algunos crean imágenes en bloques de madera, para usar como tampón.

Tabla 3–2: Especialidades de artista

d%	Ocupación	Pob.
01-64	Joyero u orfebre	21
65-74	Pintor (cuadros)	5
75-88	Escultor	5
89-100	Tallista de madera	4

Construcción

Los carpinteros construyen muebles y armarios. También levantan las estructuras de madera sobre las que se apoyarán la mayoría de edificios de la ciudad. Los aventureros que busquen los planos de alguna construcción reciente pueden intentar "untar" al carpintero adecuado.

Los albañiles construyen las estructuras más duraderas y estables de la ciudad, creando con gran esfuerzo piezas de piedra que encajan perfectamente para crear recios muros.

Los pintores recubren la superficie de madera o yeso de un edificio con pintura, decorándolo y protegiéndolo frente a los elementos. Mezclan sus propias pinturas; las recetas exactas son un secreto bien guardado de sus gremios.

Los techadores construyen tejados, generalmente con recubrimientos de paja, que deben ser reparados con frecuencia. También pueden instalar un recubrimiento más duradero, pero mucho más caro, con tablillas de arcilla.

Tabla 3–3: Especialidades de la construcción

d%	Ocupación	Pob.
01-31	Carpintero	19
32-66	Albañil	21
67-77	Pintor (de brocha gorda)	7
78-89	Enlucidor	7
90-100	Techador	6

Artesano

Los herreros forjan los objetos más comunes de metal, desde clavos a herraduras. Reparan objetos dañados de hierro. Un gremio independiente de tratantes de armas compra y revende armamento de segunda mano. Algunos herreros también son hábiles forjando armas y armaduras, aunque estos artesanos son más escasos. La mayoría de estos trabajadores está al servicio de nobles o del rey, para manufacturar el equipo de sus guerreros, y se llaman a sí mismos armeros o fabricantes de armaduras, no simplemente "herreros".

Los toneleros fabrican todo tipo de barriles.

Los sopladores de vidrio realizan recipientes para beber, cristales para ventanas y demás objetos de vidrio.

Los fabricantes de arreos se especializan en la confección de las diversas riendas necesarias para montar a caballo o enjaezar una carreta. Son despreciados por sus odiados rivales directos, los talabarteros.

Los fabricantes de ollas son caldereros especializados, centrados en la fabricación de pucheros, ollas y sartenes.

Los cerrajeros fabrican y reparan cerraduras. Son también reventacerraduras expertos e ingeniosos diseñadores de trampas para pinchar, cortar o desmoralizar de alguna otra forma a los ladrones. Los cerrajeros también fabrican herramientas para ladrón; los más

honestos sólo crearán estos juegos de ganzúas para los aventureros cuyas andanzas ayuden a la causa del bien. Los menos escrupulosos los venderán a cualquiera que los pague, y es muy probable que también tengan buenos contactos con la población criminal local. Como tales, son una buena fuente de información y conexiones, si se les cuestiona con la sutileza necesaria. Incluso un herrero de alineamiento bueno es un envenenador capaz, y disfruta de una licencia oficial para usar pequeñas cantidades de veneno en sus cerraduras con trampa. La prevención del robo es, después de todo, un acto indiscutiblemente virtuoso. El permiso para poseer y emplear venenos es conocido como licencia de manipulación. Los cerrajeros se enfrentan a severas penas, por no hablar de la revocación de sus derechos de manipulación, si se demuestra que disponen veneno para su uso en otros lugares. No pueden poseer venenos de ingestión. Adquieren estas sustancias de los boticarios (consulta la página 94).

Los alfareros crean objetos de cerámica, desde urnas hasta losetas.

Ninguna misión de abastecimiento previa a una incursión a un dungeon está completa sin una visita al cordelero.

Los fabricantes de alfombras fabrican todo tipo de esteras, desde las más sencillas y lisas hasta las más coloristas y ornamentadas. La gente pudiente colecciona alfombras caras y las importa de los lugares más alejados. Los fabricantes de alfombras más adinerados tratan con estos objetos de lujo y comprarán cualquier tejido exótico recuperado en algún dungeon, siempre que esté en condiciones aceptables.

Los talabarteros son trabajadores del cuero especializados no sólo en sillas de montar, sino también a menudo en la confección de armaduras de cuero y otras prendas más complejas.

Los fabricantes de velas fabrican y cortan lona para crear los aparejos de los barcos. Tienen gran demanda en las ciudades portuarias, aunque también son de utilidad para los aventureros en cualquier otro lugar, ya que pueden vender tiendas de campaña y, mediante un acuerdo especial con el gremio de cordeleros, los accesorios necesarios para éstas.

Los constructores de buques son carpinteros especializados que construyen barcos de vela. Sólo unos pocos puertos selectos cuentan con industrias completas armadoras de buques. Si no es así, sustituye esta línea de la tabla 3–5 por cualquier otra industria relevante local. El producto debería ser un artículo de exportación valioso, que pueda ser distribuido por todo el mundo conocido. Los ejemplos pueden incluir alfombras, tejidos o tapices especialmente exóticos, un licor distintivo o algún objeto de fantasía.

Los fabricantes de jabón crean jabones, pegamento, blanqueador y lejía. Actúan como fundidores de la ciudad, llevándose a los caballos u otros animales muertos para hervirlos y obtener su sebo. Su intenso olor y su piel marchita los convierte casi en proscritos, y sus talleres suelen estar en los barrios bajos u otras zonas poco deseables de la ciudad.

Los curtidores, que confeccionan cuero a partir de las pieles de vacas u otros animales, despiden un hedor similar. Algunos fabrican simples vestimentas de cuero. El acaudalado y numeroso gremio de zapateros vigila estrechamente las actividades de los curtidores, para asegurarse de que ninguno obtiene algún dinerillo extra remendando zapatos en sus horas libres.

Los caldereros o latoneros reparan pequeños objetos del hogar, desde ollas de metal hasta sillas. A diferencia de la mayoría de artesanos, viajan de puerta en puerta y pueden trabajar dentro de las casas de nobles y plebeyos. Aunque rara vez se los deja pasar más allá de la puerta de atrás, son una fuente de cotilleos locales.

Los fabricante de carretas construyen carros, carretas, carretillas y vehículos similares.

Los ruederos construyen y reparan ruedas; actúan como proveedores de los fabricantes de carretas.

Tabla 3–4: especialidades de artesano

d%	Ocupación	Pob.
01-04	Herrero	7
05-11	Tonelero	14
12-14	Soplador de vidrio	5
15-17	Fabricante de arreos	5
18-19	Fabricante de ollas	5
20-22	Cerrajero	5
23-30	Alfarero	15
31-33	Cordelero	5
34-35	Fabricante de alfombras	5
36-40	Talabartero	10
41-42	Fabricante de velas	5
43-48	Fabricante de vainas	12
49-68	Constructor de buques (u otra especialidad local)	40
69-74	Fabricante de jabón	7
75-80	Curtidor	10
81-90	Calderero/latonero	30
91-94	Fabricante de carretas	10
95-100	Ruedero	10

Alimentación

Los panaderos abastecen del alimento básico a la ciudad. Las regulaciones del gremio evitan que compitan con los reposteros y viceversa. Ya que todas las casas de la ciudad envían a alguien a la panadería a diario, este lugar es aún mejor que la taberna para extender o escuchar los cotilleos más frescos del vecindario.

Los cerveceros destilan y venden cerveza para uso personal. A pesar de las reglas del gremio, existe una gran competencia entre ellos; cada uno pregona su propia mercancía. Algunos se especializan en cervezas negras de calidad y las venden a los ricos; otros hacen caldos más sencillos para el trabajador común.

Los polleros compran, descuartizan y venden aves de corral. Envidian intensamente a los carniceros.

Los molineros controlan los molinos que convierten el grano en harina. La mayoría de molinos se ubica cerca de las granjas donde se produce el grano, pero los señores locales disfrutan a menudo de un monopolio sobre ellos. Los campesinos que cultivan tierras liberadas suelen preferir que se muela su grano en la ciudad, donde los molineros cobran más barato que los terratenientes. A veces grupos desconocidos sabotean los molinos de las ciudades; la mayoría de la gente asume que se trata de criminales contratados por los señores, que buscan proteger sus privilegios.

Los reposteros producen pasteles, en su mayor parte de carne; un clásico de la dieta medieval. También confeccionan pasteles de frutas y algunos postres sencillos. El puesto de un pastelero,

igual que la panadería, es un lugar excelente para enterarse de los chismes locales.

Los taberneros dirigen tabernas. Consulta la página 99 para leer más sobre estos lugares.

Los vinateros tratan con vinos, ofreciendo una variedad aún mayor de caldos de gran intensidad que los cerveceros. En sus tiendas venden vino para uso particular, y no deben ser confundidos con los vendedores ambulantes, contratados por los dueños de las tabernas para anunciar su mercancía.

Tabla 3–5: especialidades de la alimentación

d%	Ocupación	Pob.
01-09	Panadero	12
10-15	Cervecero	7
16-24	Pollero	10
25-32	Pescadero	8
33-40	Carnicero	8
41-46	Molinero	7
47-62	Repostero	21
63-70	Mercader de especias	7
71-90	Tabernero	26
91-100	Vinatero	11

Confección

La mayoría de ocupaciones del ramo de la confección son obvias o tienen poco interés para el aventurero medio, por lo que no se describen todas.

El gran número de peleteros testifica la popularidad de los ropajes de pieles en un mundo de sabor medieval.

Un mercero es un mercader textil. La mayoría de telas se fabrican en casas particulares y se venden como tejido en bruto. Los merceros prestigiosos tratan con brocados de gran calidad, sedas o incluso exóticas telas élficas.

Aunque el calzado típico medieval consiste en simples sandalias, los zapateros se cuentan entre los artesanos más prósperos de la ciudad.

Los aventureros que compren vestimentas estándar del *Manual del jugador* frecuentarán la tienda del sastre. La gente ordinaria viste ropa casera o usada; la ropa a medida señala a su dueño como alguien especial.

Tabla 3–6: especialidades de la confección

d%	Ocupación	Pob.
01-03	Fabricante de hebillas	7
04-21	Peletero	43
22-23	Mercader de guantes	4
24-27	Sombrerero	11
28-32	Mercero	14
33-36	Fabricante de monederos	9
37-66	Zapatero	73
67-82	Sastre	39
83-92	Tratante de género usado	24
93-100	Tejedor	17

Cualquiera que emplee la habilidad de Disfrazarse para hacerse pasar por un siervo, lacayo u otra persona de bajo rango, tendrá que visitar a un tratante de género usado; la ropa buena es un lujo caro y a menudo se vende para pagar deudas inesperadas. Toda la gente de un mundo de estilo medieval, excepto los más pobres, tendrá varias mudas de ropa.

Los tejedores fabrican telas. Algunos se especializan en tapices, imágenes a gran escala tejidas sobre un lienzo, que se cuelgan como decoración en los grandes salones de los reyes, abades, nobles o burgueses.

Trabajador

Los blanqueadores se afanan en condiciones terribles para blanquear la harina o el lino.

Los barrenderos llevan a cabo el más bajo de los trabajos de bajo rango. Esta gente limpia las calles de la ciudad de los desperdicios, las bostas de caballo y cosas peores. Las ciudades que cuentan con sistema de alcantarillado no suelen tener tantos barrenderos (que en este caso reciben el nombre de desatascadores). En ciudades sin cloacas subterráneas, su papel es vital a la hora de mantener un asentamiento limpio y saludable. Aún así, a pesar de la importante tarea que cumplen, su profesión es bastante solitaria.

Los braceros están por toda la ciudad, en busca de trabajos esporádicos que no requieran gran especialización. Deben rechazar las tareas sobre las que algún gremio ejerza control, lo que descarta la mayoría de trabajos que los aventureros pudieran encomendarles.

El gremio de lavanderas limpia la ropa de los hogares cuyos miembros están demasiado atareados como para hacerlo ellos mismos, pero que no son lo bastante ricos como para permitirse tener criadas permanentes.

Legalmente, sólo los miembros del gremio de mensajeros puede transmitir mensajes, ya sean escritos o verbales, de una persona a otra. Los pillastres callejeros o braceros que acepten las monedas de un aventurero a cambio de llevar un mensaje, se arriesgan a recibir una buena paliza legal. Los miembros del gremio pronuncian un solemne juramento para proteger la confidencialidad de sus clientes.

Los porteadores llevan mercancías u otros objetos pesados a pie. Se les prohíbe llevar agua, ya que ese es el privilegio de otro gremio, el de los bien llamados aguadores.

Los arrieros conducen carros y carretas. Llevan objetos de un lugar a otro en sus vehículos y los cargan y descargan, pero no moverán la mercancía ni un paso más; ese es trabajo de los porteadores.

Tabla 3–7: especialidades del trabajador

d%	Ocupación	Pob.
01-04	Blanqueador	5
05-14	Barrendero	32
15-35	Bracero	40
36-42	Lavandera	9
43-71	Criada	40
72-77	Mensajero	8
78-85	Porteador	8
86-91	Conductor/arriero	8
92-100	Aguador	12

Mercader

Para ver información general sobre tiendas y vendedores, consulta 'Tiendas', en la página 99.

Los tratantes de antigüedades y curiosidades son comunes en las ciudades frecuentadas por aventureros y demás buscadores de tesoros. Compran y venden figurillas, estatuas, pinturas, muebles, elementos decorativos y demás objetos valiosos diversos. Compran principalmente a aventureros y venden a acaudalados coleccionistas de cachivaches raros o misteriosos. En algunas ciudades, se prohíbe a los vendedores de antigüedades vender objetos que entren dentro del ámbito de especialización de otro gremio. Por ejemplo, quizá sólo puedan vender joyas o gemas a miembros del gremio de joyeros, no al público en general. Los tratantes de antigüedades son fuentes de información valiosa; después de todo, redunda en su beneficio enviar a sus proveedores a nuevos y prometedores lugares de saqueo.

Un cerero es un vendedor genérico que puede proporcionar a los aventureros objetos variados no relacionados con otros gremios. Muchos venden jabón, tinte, pintura, velas y demás menaje del hogar. Otros se especializan en objetos extraños deseados por los aventureros, desde abrojos hasta silbatos.

Los cuchilleros venden cuchillos, cucharas y demás objetos de cubertería.

Los mercaderes de heno venden heno y pienso para caballos. En una ciudad en la que mucha gente tenga monturas exóticas, también venderán alimento para esas criaturas.

Los mercaderes de aceites venden aceite para cocinar, o para lámparas y linternas.

Los tratantes de armas o de armaduras no fabrican sus mercancías; compran y venden equipo usado. El aventurero típico pasa gran parte de los inicios de su carrera comerciando con el tratante de armas local. Estos mercaderes conocen a los nuevos aventureros llegados a la ciudad, aunque se aseguran de no quemar a un cliente habitual con charlas indiscretas. Pueden actuar como intermediarios, poniendo en contacto a contratantes con los aventureros, o viceversa, por una comisión. También pueden ayudar a los grupos a reclutar a nuevos miembros. Algunos pueden formar incluso sindicatos, quizá en asociación con tratantes de antigüedades u otros mercaderes que revendan artículos saqueados de los dungeons, para equipar, patrocinar y dirigir sus propias compañías aventureras.

Los leñeros venden combustible para chimeneas, hogueras y hornos.

Tabla 3–8: especialidades del mercader

d%	Ocupación	Pob.
01-09	Tratante de antigüedades o curiosidades	5
10-35	Cerero	14
36-43	Cuchillero	4
44-51	Mercader de heno	4
52-59	Tratante de caballos	4
60-75	Mercader de aceites	9
76-91	Tratante de armas o armaduras	9
92-100	Leñero	4

Profesiones liberales

Los abogados asisten a sus defendidos en los juicios. En reinos con un sistema legal bien tipificado, se trata de expertos legales capaces de recitar al pie de la letra cualquier código legal relevante. Donde los reyes y señores gobiernan por decreto, los abogados son nobles menores populares que hacen negocio gracias a sus relaciones personales con las autoridades pertinentes. El primer tipo de abogado debe ser agresivo y exigente; el segundo, amistoso y sociable. Los PJs que contraten abogados para defenderlos, deben asegurarse de elegir la personalidad adecuada al sistema legal existente.

Los boticarios son los farmacéuticos medievales; venden drogas, bebedizos y pociones medicinales, así como los ingredientes para fabricarlos. Dan consejos sobre el uso correcto de las medicinas, sin entrometerse en el campo del gremio de físicos. Al igual que los cerrajeros, un puñado de los boticarios de mayor confianza de la ciudad tiene derechos de manipulación (una licencia de las autoridades para poseer venenos en sus locales). Los consejos ciudadanos o señores locales pueden conceder también derechos de manipulación a los aventureros para comprar y usar venenos. Estas licencias suelen costar 50 po al año. Sin ellas, la posesión de cualquier veneno es un delito grave castigable con fuertes multas, exilio o muerte. La mayoría de jurisdicciones prohíben por completo la fabricación, venta o uso de venenos por ingestión, muchos de los cuales tienen uso sólo en asesinatos furtivos.

Los cartógrafos, que hacen copias de mapas, habitan en ciudades frecuentadas por aventureros. No son prospectores ni exploradores, sino hábiles escribas especializados, que pueden convertir los bastos apuntes del pícaro del grupo sobre la distribución de un dungeon en una obra de arte bellamente ilustrada. La precisión de sus obras depende únicamente del original. Cuando un mapa es una copia de una copia de una copia, se irán acumulando las imprecisiones sin importar la precisión del copista. Tener reputación de discreto es esencial en el negocio de un cartógrafo. Los aventureros guardan con celo la privacidad de sus mapas, y se sabe que han dado muestras de gran descontento cuando un copista filtra detalles de sus tratos o, peor aún, vende copias a terceros. Los cartógrafos salvaguardan sus instalaciones mediante trampas, diseñadas para desanimar a los ladrones que quieran hacerse con los mapas del tesoro que estén en su posesión.

Los físicos o cirujanos diagnostican enfermedades, prescriben drogas y llevan a cabo operaciones básicas. Muchos son clérigos de bajo nivel. Algunos sólo atienden a pacientes acaudalados, mientras que otros reparten sus habilidades curativas entre todos aquellos que las necesiten, incluidos aventureros de mala reputación.

En un mundo sin imprentas, los escribas crean libros y todo tipo de documentos. Pueden copiar documentos sencillos con una escritura sencilla y legible, o crear manuscritos barrocamente ilustrados con una caligrafía ornamentada, con vívidas imágenes iluminadas en oro, plata o pinturas mágicas. Los escribas pueden estar presentes para levantar acta de procedimientos

oficiales, como juicios importantes. También crean panfletos, avisos o carteles de individuos buscados.

Tabla 3–9: Especialidades de profesiones liberales

d%	Ocupación	Pob.
01-15	Abogado	6
16-35	Boticario	5
36-47	Cartógrafo	2
48-77	Físico/cirujano	15
78-100	Escriba	5

Servicios

Los barberos cortan el pelo, afeitan y en general cuidan el aseo personal de sus clientes. Algunos también ofrecen primeros auxilios y consejos médicos, o incluso realizan algunas operaciones, para gran disgusto del gremio de físicos. Aquellos que puedan pagarse un buen tratamiento médico no acudirán a su peluquero. Los barberos suelen convertirse en confidentes de sus clientes, pero rara vez contarán sus secretos a aventureros; a menos que el precio de la charla exceda con creces la pérdida potencial de negocio.

En un mundo de sabor realmente medieval, un baño es un acontecimiento raro en la vida de cualquier ciudadano, que tiene lugar una o dos veces al año incluso en los hogares de los habitantes más ricos y concienciados. Aquellos que desean disfrutar al máximo de esta ocasión especial acuden a un baño público, donde reciben un buen fregado a manos de uno de los miembros del gremio de bañeros.

Los agentes son intermediarios que ayudan a sus clientes a vender sus artes y oficios. Sirven en su mayoría al mercado aventurero, emparejando con rapidez y eficacia a los contratantes con los contratados. Cobran a sus clientes una tasa igual al 10% o el 20% del sueldo mensual de cualquier empleado que coloquen, o un 5% del coste de un servicio puntual. Las reglas gremiales permiten cierta flexibilidad en estos acuerdos, y los agentes alterarán sus condiciones cuando sea razonable hacerlo.

Los posaderos dirigen posadas; sus gremios evitan la competencia entre miembros. Consulta 'Establecimientos', en la página 98, para leer más sobre estos lugares.

Los cambistas cambian monedas extranjeras por la moneda local, o monedas de gran valor por su equivalente en moneda pequeña (y viceversa). A efectos de juego, una pieza de oro es una pieza de oro, pero en un mundo de estilo medieval, cada reino acuña su propia moneda distintiva, normalmente con el rostro del monarca actual grabado en una de sus caras. Los mercaderes de muchos reinos sólo aceptan moneda local, así que los aventureros que crucen alguna frontera deberán cambiar su dinero de una divisa a otra. En la mayoría de los casos, se puede asumir que esta aburrida actividad se lleva a cabo entre sesiones. Sin embargo, los cambistas también pueden actuar como fuentes de información, ya que son los primeros en enterarse de la llegada de un nuevo grupo de aventureros a la ciudad, cargados con sacos de monedas extranjeras o antiguas.

Las caballerizas son lugares donde los viajeros pueden dejar sus monturas para que las acicalen, alimenten y cobijen.

Tabla 3–10: Especialidades de servicios

d%	Ocupación	Pob.
01-34	Barbero	30
35-40	Bañero	5
41-48	Agente	2
49-60	Posadero	5
61-65	Cambista	2
66-100	Caballeriza	5

Gremios no mercantiles

Los gremios mercantiles no son los únicos que operan en pueblos y ciudades, sólo los más prolíficos. Se pueden encontrar otros gremios en cualquier asentamiento, aunque desde luego no en la cantidad de los mercantiles. De hecho, no es infrecuente que una ciudad o pueblo carezca de representación de alguno de estos gremios, pero a medida que se expanda, habrá más probabilidades de que hagan acto de presencia los miembros de estos oficios.

Tabla 3–11: Profesiones de gremios no mercantiles

d%	Ocupación	Pob.
01-04	Alquimista	10
05-16	Funcionario	40
17-30	Delincuente profesional	82
31-34	Concejal	10
35-42	Comediante	45
43-60	Guarda	40
61-63	Artesano mágico	3
64-66	Tutor mágico	9
67-74	Maravillario	6
75-82	Sacerdote	20
83-92	Profesor/tutor/erudito	5
93-100	Conjurador de alquiler	5

Los miembros del gremio de alquimistas (normalmente, magos que se han retirado de sus vidas aventureras) tienen licencia para vender objetos alquímicos, componentes de conjuros y demás artículos para lanzadores de conjuros. Venden equipo para laboratorios de alquimista y demás artículos necesarios para la investigación arcana. Algunos también tratan con pergaminos, libros de magos o tomos de ocultismo. Los establecimientos de los alquimistas son centros de charla arcana; cualquier mágico que desee entablar contacto con colegas locales puede hacerlo con rapidez si traba amistad con el dueño. Los personajes pueden emplear la habilidad de Artesanía (alquimia) para uso personal sin pertenecer al gremio, que se preocupa sólo por los vendedores de artículos esotéricos.

Los funcionarios son similares a los escribas, dado que su actividad principal es la de levantar acta de las reuniones gubernamentales. También organizan y catalogan los archivos o documentos municipales, además de controlar la burocracia diaria de las figuras políticas de la ciudad.

Todas las ciudades y pueblos tienen delincuentes, pero pocos de ellas pueden considerarse delincuentes profesionales. Esta categoría no incluye al carterista ocasional, a la mujer que roba pan a la desesperada para alimentar a su familia, o al lunático depravado que mata para acallar las horribles voces de su cabeza. Estas son personas que han convertido el delito en una forma de vida, en un método de poner comida en la mesa y financiar sus caprichos. Estos delincuentes no tienen ningún otro empleo, y a menudo forman parte del gremio de ladrones, asesinos o similar.

Ilustración de R. Spencer

Esta tendera no se muestra muy impresionada por lo que trata de venderle una aventurera

Casi todos los delincuentes profesionales tienen un empleo de tapadera; cuando obtengas un delincuente profesional al tirar en la tabla, deberías volver a tirar para determinar la profesión bajo la cual oculta sus actividades.

Los concejales son aquellos elegidos por la comunidad para ostentar un cargo en el gobierno de la ciudad. Esta categoría también incluye a aquellos que se ganan el cargo por otros medios, como el hereditario.

Los comediantes cubren un amplio espectro de talentos, desde cantantes a músicos, o de bufones a bailarines de ballet.

Muchas casas y negocios cuentan con guardas armados para su protección. Los miembros del gremio de guardas, no obstante, son agentes libres (habitualmente, combatientes o guerreros de nivel 1 o 2) que alquilan sus servicios para trabajos breves. Los clientes que busquen apoyo contra rivales de mayor entidad, deberían ir más allá y hacerse con los servicios de aventureros experimentados. Los gremios de guardas son mucho mayores en pueblos anárquicos, donde las bandas organizadas de bandidos asaltan con frecuencia los negocios locales.

Los artesanos mágicos son talentos divinos, arcanos o psiónicos que emplean su magia para crear obras de arte u objetos mágicos. No suelen vender sus obras al público, pero pueden trabajar por encargo, por intermediación de un maravillario o mercader similar.

Los tutores mágicos son talentos divinos, arcanos o psiónicos que se dedican a enseñar a sus pupilos las artes de la magia. Algunos sólo aceptan a uno o dos estudiantes a la vez, mientras que otros son docentes en escuelas de magia y enseñan a clases enteras de magos, clérigos o psiónicos en potencia.

Los tenderos favoritos de los aventureros de todo el mundo son los maravillarios, que compran, venden y comercian con objetos mágicos. La mayoría son magos o pícaros de nivel sorprendentemente alto. Sus bien defendidas tiendas rebosan de trampas exquisitamente ocultas y poderosas salvaguardas. El gremio de maravillarios persigue sin piedad a cualquiera que trate de robar a uno de sus miembros. Es muy frecuente que el gremio contrate a una banda de aventureros, ansiosa por cazar y aniquilar a cualquier ladrón en potencia. Los maravillarios conocen a todos los exploradores de dungeons más formidables de la ciudad, y tienen objetos mágicos de sobra para recompensarlos por sus servicios. Mantienen estrechos lazos con las autoridades locales y pueden conseguir que se emita una orden de busca y captura (consulta la página 103) en un suspiro.

Los sacerdotes son casi siempre clérigos, pero en ocasiones pueden ser druidas, paladines, exploradores o cualquier otro

lanzador de conjuros divinos. Son miembros de una religión establecida, conducen los rezos de la comunidad, ofrecen sus servicios y conjuros a los fieles y, en general, trabajan para propagar las enseñanzas de su deidad entre cualquiera que les escuche.

Las ciudades son núcleos de cultura; muchas albergan instituciones de enseñanza relativamente nuevas, conocidas como universidades. Los estudiosos que imparten clases en ellas, pero que también trabajan por su cuenta como investigadores o informantes, pertenecen al gremio de profesores. Los eruditos son estudiosos independientes, sobre todo aquellos cuyo conocimiento deriva principalmente de la experiencia y la observación directa; financian sus trabajos por medio de consejos a los aventureros u otros que requieran de su saber esotérico. Los tutores suelen ser educadores generales, contratados en su mayoría por familias ricas para sus hijos. Muchas instituciones religiosas también ofrecen una educación básica a los jóvenes, a cambio de donaciones o de su entrenamiento como clérigos novicios.

Los conjuradores de alquiler (una variación del término "espachines de alquiler", como se conoce también a los mercenarios) son lanzadores de conjuros que invocan su magia por un precio, a menudo con fines comerciales. Estos PNJs, normalmente magos, hechiceros y clérigos de bajo nivel, suelen cumplir servicios útiles pero mundanos. *Disfrazarse* es muy popular en días de fiesta, cuando los clientes ricos desean asumir una nueva forma exótica o atrayente en una de sus fiestas. *Nana* cura el insomnio. *Imagen silenciosa* mejora los rótulos comerciales con arrebatadoras ilusiones. Otros conjuros solicitados a menudo incluyen *comprensión idiomática, detectar magia, detectar veneno, hablar con los animales, identificar, purificar comida y bebida*, y *remendar*. Los clérigos que trabajan como conjuradores de alquiler suelen ceder sus ingresos al tesoro comunal de la iglesia o templo donde vivan y trabajen. No emplearán su magia para comulgar con ninguna causa que entre en conflicto con la doctrina de su iglesia. La mayoría de sus colegas seculares también evita lanzar conjuros para fines malvados, ya que casi todos los vendedores de conjuros quieren ser considerados como comerciantes honestos. Muchos conjuradores de alquiler se retiraron de la vida aventurera tras probar algunos de sus peligros, y son muy susceptibles a los menosprecios de aquellos que cuestionen su retiro a una vida segura y cómoda. Se muestran muy reacios a viajar fuera de los límites de la ciudad, por no hablar de ponerse en situaciones de riesgo personal, para lanzar sus conjuros.

OTROS HABITANTES DE LA CIUDAD

Los aventureros interactúan de forma significativa aproximadamente sólo con un 20% de la población de una ciudad. El resto son niños, ancianos, enfermos, sirvientes, empleados o demás personajes de trasfondo. Como ya se ha mencionado, la mitad de los personajes activos de una ciudad serán miembros de un gremio. El 10% restante entra en las siguientes categorías.

Las familias nobles terratenientes suelen tener mansiones en la ciudad. Toman parte en sus propios asuntos sociales, pero normalmente el fuero de la ciudad les prohíbe por ley inmiscuirse en el gobierno local. Si un rey mantiene a su corte en la ciudad, los nobles pueden tener su ración de política en ella. Si no, tendrán que contentarse con disfrutar de las comodidades de la ciudad, a la vez que se mantienen por encima de ella. Los jóvenes petimetres de las familias nobles son notorios buscabroncas, siempre a la caza de una excusa para desenvainar sus espadas. En un barrio universitario, los hijos armados de un noble pueden convertirse en el foco de cualquier anarquía; la gente del común teme los disturbios estudiantiles.

Los miembros de los gremios mercantiles son pequeños hombres de negocios, pero los titanes del comercio medieval son los burgueses, comerciantes y banqueros que mueven su mercancía a escala nacional o internacional. Dirigen consorcios navieros, importan bienes de muy lejos y disponen de amplios almacenes. Los burgueses abastecen a los gremios de la mercancía que venden. A diferencia de sus superiores sociales, los nobles, los burgueses de éxito tienen mucho dinero en efectivo. Una casa mercantil puede tener docenas o incluso cientos de empleados como contables, arrieros, guardas o porteadores. Viven en grandiosas mansiones, tienen un amplio personal doméstico y hacen gala de su riqueza abiertamente. Aún así, incluso el noble más andrajoso mira secretamente por encima del hombro a los miembros de la clase mercantil, un prejuicio que los burgueses sienten con intensidad.

A medida que crece la importancia del comercio, muchos burgueses buscan una influencia política acorde con su nueva riqueza. Algunos obtienen importancia casándose con miembros de familias nobles relativamente empobrecidas, especialmente aquellas sin tierras de las que beneficiarse. Otros sangran a los nobles más avariciosos, prestándoles sumas de dinero que no pueden devolver. En algunos países, el propio rey puede estar hasta el cuello de deudas con la clase mercantil, al tener que aceptar préstamos monstruosos para financiar sus guerras. Los burgueses deben tener cuidado de no ir demasiado lejos; los reyes injustos pueden eliminar esas deudas de un plumazo. Pero ningún rey o noble quiere arriesgarse a asfixiar el comercio por completo, o cerrar las puertas a que algún otro burgués le siga prestando.

Con grandes cofres de efectivo a su disposición, los burgueses son patrones excelentes para las compañías aventureras. Financian expediciones a dungeons y son coleccionistas fervientes, que pagan bien por antigüedades u otros objetos de arte. Pueden contratar al grupo para rescatar a parientes secuestrados, limpiar de bandidos las rutas comerciales o explorar tierras distantes en busca de nuevos mercados o productos.

En un escenario de estilo medieval mucha gente se une al clero. Las leyes de patrimonio sólo tienen en cuenta al primer hijo varón (o hija, en un mundo igualitario) a la hora de heredar una hacienda o negocio, a la muerte del noble o burgués correspondiente. Muchos hermanos menores quedan, por tanto, al cuidado de la Iglesia. Los más ambiciosos ascienden en la jerarquía eclesial como sacerdotes. Los más humildes se unen a hermandades o conventos. Pueden enclaustrarse, lo que significa que pasarán el resto de sus días en una abadía alejada de la civilización, enfrascados en los estudios místicos, la creación de artesanía y la contemplación. No suele haber clero de clausura en una ciudad. Los sacerdotes y monjas más mundanos sí pueden habitar en entornos urbanos, asistiendo a los pobres o llevando a cabo actos diarios de devoción

promovidos por sus deidades. Los dioses más terrenales animan a sus sacerdotes a ejercer el poder político; los miembros de su clero se pueden hallar en las cortes, pidiendo a los señores que acaten sus mandatos divinos. Muchas tierras pertenecen a instituciones religiosas y requieren funcionarios eclesiásticos para hacer gestiones en la ciudad, vender su producción o invertir sus ganancias. Aparte de un puñado de discretos símbolos sagrados, algunos sacerdotes son indistinguibles de los burgueses locales más prósperos. Pueden contratar aventureros para recuperar reliquias sagradas perdidas, rescatar a sacerdotes capturados, llevar la venganza religiosa a seguidores de un dios maligno o acompañar a sus misioneros a territorio hostil.

Las ciudades más grandes, especialmente aquellas donde el orden se tambalea, acumulan miembros de la clase indigente: gente desahuciada sin medios para el sustento. Muchos han abandonado los feudos colindantes, tras conflictos o roces con sus parientes o los señores locales. Pueden ser refugiados obligados a huir de sus tierras por la guerra u otros desastres. Las ciudades medievales ofrecen pocas oportunidades a los depauperados, excepto como receptores de caridad. El sistema de gremios evita que compitan con los trabajadores locales en igualdad de condiciones, por lo que la mayoría viven en la inmundicia y la desesperación. Los más agresivos crean bandas criminales que se ceban principalmente con quienes les rodean, pero también con los aventureros u otras personas que se adentren en las partes malas de la ciudad.

ESTABLECIMIENTOS

Las siguientes localizaciones seguramente se sitúen en lo alto de la lista de los lugares a visitar por los PJs. Muchas de ellas satisfacen impulsos básico (un lugar para comer y dormir), pero también actúan como excelentes fuentes de información o contactos.

POSADAS

Las posadas reales de la Edad Media eran primitivas; básicamente, consistían en grandes salones que ofrecían un catre y un espacio en el suelo de la amplia sala común. Poca gente viajaba, y los comerciantes o artistas errantes preferían montar un campamento de carretas en las afueras de la ciudad. Sin embargo, en un mundo donde los aventureros suelen llegar al pueblo cargados de monedas, las posadas ofrecen a estos vagabundos con clase mejores lujos y privacidad. La posada típica incluye una pequeña sala común, donde se sirven cerveza y desayunos sencillos a los huéspedes a horas concretas. Las posadas suelen ser propiedad de una familia, quizá con la ayuda de un par de camareras. A veces ocupan edificios reconvertidos a partir de una gran mansión, por lo que albergan una docena o más de habitaciones en dos o tres pisos. Las que atienden a los aventureros pueden ofrecer incluso cámaras de seguridad o cajas fuertes para el almacenamiento de sus tesoros, cerraduras con trampa en las puertas o incluso medios de alarma mágica para alertar a los huéspedes ante la cercanía de bandidos o enemigos.

CASAS DE COMIDAS

El restaurante, en el que los clientes se sientan en mesas individuales y piden sus comidas a la carta, es una invención posterior al medievo. En un mundo de estilo medieval, los aventureros pueden comer en una casa de comidas: grandes establecimientos parecidos a graneros, donde los clientes se sientan codo con codo en largos bancos junto a mesas gigantescas. Todos disfrutan de la misma comida. Puede cambiar de un día para otro, pero lo más probable es que cada casa de comidas sirva un único plato característico, como cordero o ternera. Los comensales pagan una cantidad fija, por la que tienen derecho a devorar comida y engullir cerveza hasta que no se puedan mover.

Un plato de carne es la atracción principal, pero el grueso de la dieta está compuesto por platos de fibra, desde pan hasta gachas. Los tubérculos, como remolachas, zanahorias, nabos o chirivías, se sirven casi todo el año. Las verduras incluyen espárragos, lechugas y espinacas. Algunos platos sólo los comen los nacidos de baja cuna; en la mayoría de lugares, la predisposición a comer cebollas es signo de un origen humilde.

Los recién llegados a una casa de comidas local llamarán la atención, cuya naturaleza exacta dependerá de la actitud de los lugareños hacia los extranjeros.

Los comensales se muestran parlanchines, gritones y risueños durante toda la comida. La calidad del chismorreo varía de acuerdo

NOMBRES DE POSADAS Y TABERNAS

Las posadas y tabernas y el Dungeons & Dragons parecen estar unidas de forma tan irremediable como las raíces y la tierra. Las campañas pueden empezar en estos lugares (y muy a menudo, lo hacen), y suelen ser el primer punto que buscan los PJs cuando visitan una nueva ciudad. Los PNJ dueños de las posadas y tabernas del mundo son conscientes de ello, por lo que tratan de dar a sus establecimientos nombres memorables y pegadizos.

Si estás en un apuro, porque los PJs han llegado a un pueblo que has preparado a grandes rasgos hace unos minutos, puedes usar la siguiente tabla para generar los nombres de sus posadas y tabernas. Simplemente tira 1d20 dos veces, uno para el adjetivo y otro para el nombre, y... *¡voilà!* Nombre de taberna instantáneo *(NdC: cambia el género y el número según te convenga, y también puedes combinar dos nombres; las combinaciones de dos adjetivos no te las recomiendo).*

d20	Nombre	Adjetivo	d20	Nombre	Adjetivo	d20	Nombre	Adjetivo
1	Perro	Negro	8	Elfo	Húmedo	15	Matón	Hambriento
2	Caballo	Verde	9	Gnomo	Borracho	16	Pirata	Sediento
3	Rata	Rojo	10	Enano	Achispado	17	Sacerdote	Durmiente
4	Pez	Dorado	11	Orco	Bienvenido	18	Bota	Retorcido
5	Gigante	Blanco	12	Mediano	Ruin	19	Caldero	Giratorio
6	Dragón	Azul	13	Bufón	Oxidado	20	Jarra	Bailarín
7	Vampiro	Babeante	14	Moza	Mareado			

con la clientela. Los miembros de algunos gremios se reúnen en ciertas casas de comidas, por lo que es posible que los aventureros se familiaricen con gran parte del gremio local de conjuros de alquiler, por ejemplo, en el curso de una única cena.

Las casas de comidas de alto nivel suelen tener una mayor variedad de menús y a veces pueden llegar a parecerse a restaurantes modernos. Muchos de estos establecimientos ofrecen platos exóticos, como filetes de draco, potaje de gusano púrpura o lanzamientos del conjuro *festín de los héroes*.

TABERNAS

Las tabernas varían en sofisticación de acuerdo con la opulencia del vecindario. En las zonas pobres, una taberna será poco más que una fiesta improvisada en casa del destilador. En las más pudientes, son salones bien decorados que venden docenas de vinos de calidad. Sea cual sea la clientela a la que sirven, estos establecimientos suelen estar en las calles de mayor tránsito; en cruces importantes, cerca de plazas públicas o incluso junto a algún templo.

En la mayoría de tabernas es imposible distinguir si la bebida es una excusa para darse al juego, o si el juego es una excusa para darse a la bebida. Los juegos de dados son, de largo, los más populares. Los jugadores descubiertos con dados cargados o trucados serán apaleados por los enfurecidos parroquianos. Muchas tabernas cuentan con lanzadores de conjuros de bajo nivel, que se aseguran de que los dados no hayan sido manipulados con magia.

Las tabernas medievales reales eran hervideros de prostitución. Si prefieres un entorno de campaña más idealizado, quizá quieras omitir los detalles más turbios de la historia.

TIENDAS

El negocio de un tendero también es su hogar. A menudo, la tienda consiste en un tenderete abierto frente a la fachada del edificio. Los artesanos son sus propios carteles publicitarios, y a menudo trabajan en la calle para atraer la atención de los viandantes. Hay persianas o celosías que separan la mercancía de un vendedor de la de su vecino. Un tendero que tenga un gran inventario de bienes puede dejar a su cliente esperando en la calle, mientras él entra en la tienda para localizar el objeto requerido y sacarlo para su inspección a la luz del día. Esta práctica reduce los robos con agresión, ya que los ladrones en potencia deben actuar a plena vista de todo el mundo en una concurrida zona comercial. Los tenderos pueden competir por sus clientes, pero se unen a la hora de combatir el crimen.

100 MOTIVACIONES INSTANTÁNEAS PARA PNJS

Cuando prepares algún encuentro en tu campaña, especialmente en una ciudad o entorno urbano, cuenta con que los jugadores se saldrán por la tangente y se enzarzarán con PNJs que no tienes preparados al detalle. Tanto si los personajes desean hablar con mercaderes, burgueses, siervos o criminales, esta lista de personalidades instantáneas es perfecta para los PNJs sorpresa.

No te molestes en crear un personaje interesante para cada encuentro. Muchas escenas son mejores cuanto más breves, lo que te permite pasar con rapidez a alguna escena divertida relacionada con la aventura principal. Cada cierto tiempo, deberías introducir a un personaje inolvidable cuyos actos no tengan nada que ver con el argumento principal. Esto creará la ilusión de que tu mundo es un lugar vivo y complejo, y no sólo el telón de fondo para las actividades de los PJs. A menudo los jugadores recordarán a estos personajes improvisados y volverán a buscarlos, incorporándolos a la creciente historia de tu campaña.

1 A la moda: sólo le interesa ver quién lleva la mejor ropa.
2 Acusatorio: cree que los PJs traman algo, y no se corta a la hora de recriminárselo.
3 Adorador de héroes: quiere oír todos los detalles sobre la criatura más grande y dura que haya derrotado el grupo.
4 Afligido: quiere que le dejen en paz, para llorar a un ser querido que acaba de morir.
5 Agotado: está exhausto y sólo desea volver a su casa.
6 Amargado: perdió hace poco un juicio y desea quejarse con gran lujo de detalles.
7 Arrepentido: desea con fervor el perdón de los PJs por algún error nimio, ya sea real o imaginario.
8 Atento: se obsesiona con un PJ, al que trata de impresionar a expensas del resto de el grupo.
9 Atosigado: llega tarde a un encuentro importante y quiere librarse de los PJs tan rápido como sea posible.
10 Autoritario: se ve a si mismo como el superior de los PJs y espera de ellos un respeto sumiso.
11 Batallador: busca consejos para un duelo inminente (u otra confrontación) con un viejo enemigo.
12 Borrachín: está totalmente ebrio, pero no desea que nadie se entere.
13 Bufón: busca que el grupo se ría con sus terribles chistes.
14 Burlón: considera absurdos a los PJs y quiere que lo sepan.
15 Buscador de tesoros: ha encontrado un mapa del tesoro y quiere que los PJs le ayuden a recuperar el botín.
16 Cautivado: un gran héroe, atrapado en el cuerpo de una persona corriente, que desea que los PJs le ayuden a recuperar su verdadera identidad.
17 Cauto: aterrorizado por cometer un error.
18 Celestina: siempre en busca de una esposa o marido para algún pariente infeliz.
19 Cerril: se aferra a una idea o curso de acción, y no lo cambia por nada.
20 Charlatán: le encanta oírse hablar.
21 Codicioso: sabe que los aventureros son ricos y se pregunta cómo podrá sacarles el mayor número de monedas.
22 Comprometido: ama su ciudad, desea mejorarla y anima a los PJs para que hagan lo mismo.
23 Condescendiente: ve a los PJs como purria callejera, y los trata con condescendencia.
24 Confiado: cree cualquier cosa que le digan los PJs.

25 Conspirador: trama un crimen o una rebelión, y se pregunta si los PJs serían reclutas adecuados.
26 Cotilla: le encanta la información jugosa y embarazosa, que compartirá con alegría a cambio de rumores igual de suculentos.
27 Cronista: un historiador aficionado, que busca información para el libro que está escribiendo.
28 Culpable: ha cometido un pecado o delito, no relacionado con la trama, y está convencido de que los PJs lo buscan.
29 Deprimido: cree que es un genio incomprendido y quiere que los PJs le demuestren que lo reconocen como tal.
30 Desprecia a los lugareños: trata bien a los extranjeros y mal a los residentes.
31 Distraído: quiere ayudar, pero pierde la concentración a menos que se lo vigile de cerca.
32 Eficiente: desea ir al grano de cada asunto, resolviéndolo con rapidez.
33 Ególatra: dirige cualquier conversación hacia su tema preferido: él mismo.
34 En celo: se ha enamorado perdidamente de un PJ del sexo opuesto con un Carisma elevado, y desea agradarlo a toda costa.
35 Enfermo: sufre una enfermedad crónica y está ansioso por compartir los detalles.
36 Engañado: está convencido de que es un gran héroe atrapado en el cuerpo de una persona corriente, y desea que los PJs lo ayuden a recuperar su verdadera identidad.
37 Escéptico: no se cree nada remotamente cuestionable que digan los PJs.
38 Eufórico: acaba de recibir una noticia maravillosa y desea que los PJs celebren su buena fortuna con él.
39 Fatalista: está dispuesto a ayudar a los PJs, ya que en el fondo nada importa.
40 Fisgón: quiere saber todo lo que haya que saber sobre los PJs, porque es su forma de demostrar un interés amistoso por los demás.
41 Glotón: quiere que los PJs envidien la magnífica comida que está a punto de disfrutar.
42 Gregario: quiere que los PJs piensen en él como su nuevo mejor amigo.
43 Gruñón: ha estado tratando con idiotas todo el día, y está seguro de que ante él hay otro grupo de ellos.
44 Hastiado: lo ha visto y hecho todo, por lo que deja claro a los PJs que sus problemas no le dicen nada.
45 Idealista: quiere reclutar a los PJs para alguna causa insustancial.
46 Impaciente: desea entrar en acción ya.
47 Impertinente: trata de obtener algún favor de los PJs por medio de súplicas constantes y descaradas.
48 Impostor: quiere mantener en secreto el hecho de que es un pícaro, doppelgánguer u otra entidad disfrazada, haciéndose pasar por el PNJ real.
49 Informal: hace promesas estrafalarias que no tiene intención de cumplir.
50 Inhóspito: se deleita rechazando cualquier petición.
51 Inseguro: cree que la gente piensa que es bobo y desea demostrar lo contrario.
52 Insólito: teme ser aburrido y se esfuerza por mostrarse arrebatadoramente estrafalario.
53 Intimidante: desea que los demás reconozcan lo imponente y temible que es.
54 Jactancioso: quiere que los PJs sepan lo rico, fuerte, importante, famoso o admirado que es.
55 Jovial: gregario, quiere hacerse amigo de los PJs y llevarlos a su casa para que conozcan a su familia.
56 Jugador: apuesta sobre cualquier cosa.
57 Lacónico: trata de usar el menor número posible de palabras.
58 Leal: respeta y admira al adversario o sujeto buscado por los PJs, y prefiere morir antes que traicionarlo.
59 Lerdo: quiere ayudar, pero no tiene suficiente cerebro para hacerlo.
60 Ligón: quiere poner a prueba su encanto con un PJ del sexo opuesto y Carisma elevado.
61 Lleno de prejuicios: desprecia de forma irracional a uno de los PJs que tenga delante, debido a su raza, clase u otro rasgo superficial.
62 Lleva la contraria: ansioso por demostrar su independencia de los usos populares.
63 Maquiavélico: trata de involucrar a los PJs en una complicada trama para obtener poder o dañar a un rival.
64 Melancólico: entristecido por el estado del mundo, quiere que los PJs compartan su tristeza.
65 Narcisista: quiere ser adulado.
66 Nervioso: cree que todos los aventureros son escoria asesina y quiere alejarse de los PJs tan rápido como pueda, sin ofenderlos.
67 Nihilista: adora en secreto a una deidad oscura de la decadencia y la destrucción, que estará complacida si el PNJ lleva al grupo a su destrucción.
68 Nostálgico: viene de lejos, y quiere que los PJs estén de acuerdo con él en que su lugar de origen es mucho mejor que estas tierras.
69 Olvidadizo: desea ayudar al grupo, pero tiene que lidiar con su mala memoria.
70 Pacifista: ayuda a los PJs sólo en sus metas no violentas.
71 Paternal: cree que ha aprendido todas las lecciones de la vida, y está deseoso de compartir sus consejos con cualquier joven que le escuche.
72 Patriota: quiere que todo el mundo ame a su rey y patria tanto como él.
73 Pendenciero: busca la discusión sobre cualquier tema posible.
74 Pío: desea comunicar su gran devoción por su deidad.
75 Precavido: hace todo lo posible por evitar parecer débil o vulnerable.
76 Preocupado: quiere hablar de lo mucho que ha decaído el reino en los últimos años.

77 Presumido: cree con sinceridad que es el mejor en su campo.
78 Profético: tiene una premonición sobre los PJs y desea compartirla.
79 Puntilloso: corrige cualquier fallo o errata que cometan los PJs.
80 Rebelde: quiere reclutar a los PJs para montar algún lío.
81 Rencoroso: alberga una rencilla hacia el adversario o sujeto buscado por los PJs, y dirá cualquier cosa que pueda serle perjudicial.
82 Reprimido: no hará nada que pueda encender las iras de un superior intimidante.
83 Resentido: quiere quejarse acerca de algún superior estúpido o molesto.
84 Saludable: tiene una fe ciega en un elixir curalotodo de sabor horrible, y anima a los PJs para que lo compren.
85 Servil: se considera el inferior de los PJs y se dedica con fervor a servirlos.
86 Solemne: responde bien a la charla seria, pero muy mal ante las bromas o las trivialidades.
87 Solícito: ansioso por agradar, quizá en exceso.
88 Solitario: quiere que los PJs sean sus mejores amigos.
89 Soñador: loco de amor, trata de reclutar a los PJs en una misión por el corazón de su amor verdadero.
90 Sospechoso: ha hecho algo terrible, y cuanto más inocente pretende aparentar ser, más culpable parece.
91 Susceptible: busca constantemente algún insulto, que imaginará si es necesario.
92 Territorial: no quiere que los PJs se acerquen demasiado a sus posesiones.
93 Torpe: siempre está tirando cosas, y está demasiado nervioso para ayudar a los PJs.
94 Tranquilo: habla en voz muy suave y se retrae si los PJs no hacen lo mismo.
95 Travieso: desea divertirse, preferiblemente a expensas de los PJs.
96 Trivial: desea demostrar su dominio sobre temas irrelevantes.
97 Vengativo: ha sido atracado o agredido hace poco, y quiere que los PJs machaquen al culpable.
98 Violento: busca peleas con rivales claramente inferiores.
99 Vocinglero: muy amable, pero habla con una voz desconcertantemente elevada.
100 Xenófobo: trata bien a los lugareños y mal a los extranjeros.

CRIMEN Y CASTIGO

La existencia de aventureros de gran poder es una amenaza para la autoridad de cualquier gobernante. Siempre que sea posible, los reyes y señores encontrarán la forma de supeditarlos al sistema, empleando las mismas costumbres de obligación mutua que usan para subyugar a los demás sectores de la sociedad.

Los aventureros, que viven al margen de la comunidad y ostentan el suficiente poder personal como para solventar sus propias disputas, pueden ver poco beneficio en tales acuerdos. Cuando los PJs causan problemas, la ley puede presentarse como un inconveniente o incluso un enemigo. Sin ella, no obstante, las ciudades que dependen de sus defensores para todo (desde disponer de alojamientos seguros hasta el conveniente intercambio de objetos mágicos) dejarían de existir.

El imperio de la ley es esencial para la prosperidad de cualquier nación. La gente trabaja duro para generar un exceso de riqueza sólo cuando cree que obtendrá un beneficio sustancioso.

Cuando la ley se aplica con firmeza pero de forma injusta, los reyes y señores se convierten en ladrones que roban a la gente a la que deberían proteger. Los aventureros serán víctimas de detenciones y registros caprichosos. Los hombres del rey podrán aprehenderlos en cualquier momento para una sesión sorpresa de impuestos, confiscando su tesoro, objetos mágicos o incluso el equipo básico. Si los PJs no responden, perderán todas las propiedades tan duramente ganadas. Si se resisten se convertirán en forajidos, enfrentándose a los ataques de cazarrecompensas o agentes de la ley cada vez que se acerquen a zonas pobladas.

En regiones más anárquicas, los bandidos y criminales campan a sus anchas, mientras los granjeros huyen a las colinas y los mercaderes atrancan sus hogares. Cuando viajan, los aventureros se enfrentan al peligro constante de una emboscada de bandoleros. La única diferencia entre estos enemigos y los agentes de una autoridad corrupta, es que los bandidos atacan primero y buscan el botín después.

Los personajes familiarizados con su mundo comprenden esto de forma instintiva, incluso aunque los jugadores no sean capaces. Si los PJs se enfrentan a las autoridades y eluden cualquier obligación para con la relativamente segura y bien gobernada ciudad que usen como base de operaciones, un paseo por una región legal maligna o caótica les ilustrará sobre los beneficios de una sociedad justa.

RANGO LEGAL

El grado en el que cualquier jurisdicción, ya sea un feudo, ciudad o reino, impone la ley se mide por el rango legal. Con él se cuantifica la ecuanimidad de sus autoridades y su efectividad a la hora de eliminar la delincuencia. No sirve de consuelo tener un rey justo y de buen corazón, si sus alguaciles son demasiado incompetentes para imponer su paz.

Responde a las siguientes preguntas para asignar un rango legal a una localidad de tu creación. En algunos casos, las preguntas exigirán que tomes nuevas decisiones sobre tu entorno de campaña, ayudándote a darle forma. Comienza con un rango legal de 0, sumando o restando la cantidad correspondiente a cada condición. Si prefieres determinar algunos de estos factores al azar, se incluyen tablas a tal efecto.

Alineamiento del centro de poder

¿Cuál es el alineamiento del centro de poder (consulta la página 138 de la *Guía del Dungeon Master*)?

Si el centro de poder es de alineamiento bueno, suma 2 al rango legal.

Si es legal, suma 3

Si es maligno, resta 1.

Si es caótico, resta 3.

Transiciones metódicas

En los últimos 50 años, ¿han sido pacíficos todos los traspasos de poder de un gobernante a otro?

Si ha sido así, suma 1 al rango legal. Suma otros 2 si la tradición de sucesiones pacíficas se remonta a un siglo.

Por cada derrocamiento violento de un gobernante en los últimos 50 años, resta 1 al rango legal.

d12	Historial de transiciones	Ajuste rango
1-3	100 años o más de transiciones pacíficas	+3
4-9	50 años o más de transiciones pacíficas	+1
10	Un derrocamiento violento	–1
11	Dos derrocamientos violentos	–2
12	1d6+2 derrocamientos violentos	–(1d6+2)

Código de leyes

¿Dispone este lugar de un código de leyes escritas?

Si es así, suma 1 al rango legal. Si ese código tiene más de un siglo de vigencia, suma 2 más.

Si no, resta 3 al rango legal.

d10	Tipo de código de leyes	Ajuste rango
1-4	Código de leyes asentado	+3
5-7	Código de leyes reciente	+1
8-10	Ningún código de leyes	–3

Intensidad de aplicación

¿Con qué intensidad aplica el gobernante sus leyes?

Si la aplicación es muy intensa, logrando atrapar o matar a casi todos los delincuentes, suma 2 al rango legal.

Si la aplicación es moderada, logrando atrapar o matar a más delincuentes que los que se libran, suma 1.

Si la aplicación es débil, dejando más delitos impunes que con castigo, resta 2.

Si la aplicación brilla por su ausencia, y casi nunca se logra atrapar o matar a los delincuentes, resta 4.

d12	Intensidad de aplicación	Ajuste rango
1-3	Muy intensa	+2
4-9	Moderada	+1
10-11	Débil	–2
12	Casi inexistente	–4

Corrupción

¿Cuántos agentes de la ley están dispuestos a aceptar sobornos para ignorar un crimen o acusar a un inocente?

Si la región no tiene agentes corruptos, suma 1 al rango legal.

Si existe un puñado de agentes corruptos, no modifiques el rango legal.

Si más de una tercera parte de los agentes son corruptos, resta 2.

Si más de dos tercios de los agentes son corruptos, resta 5.

Si determinas este factor al azar, resta 1 al resultado de la tirada si el centro de poder es legal y resta 1 al resultado de la tirada si el centro de poder es bueno (es decir, resta 2 si es legal bueno).

d12	Nivel de corrupción	Ajuste rango
≤2	Inexistente	+1
3-9	Inapreciable	+0
10-11	Un tercio de agentes corruptos	–2
12	Dos tercios de agentes corruptos	–5

Importancia de la clase social

En muchos lugares, la diferencia de estatus social o riqueza entre el acusado y la víctima afecta al veredicto de los casos. Los individuos de gran riqueza o posición social reciben un trato de favor cuando abusan de sus inferiores. Las personas humildes, por otro lado, sufren duros castigos si cometen delitos contra los poderosos.

Si estos factores no afectan al veredicto, suma 3 al rango legal.

Si lo afectan de forma infrecuente, suma 1.

Si suelen afectarlo, resta 1.

Si siempre lo afectan, resta 2.

Si determinas este factor al azar, resta 2 al resultado de la tirada si el centro de poder es bueno.

d20	Importancia de la clase social	Ajuste rango
≤1	Nunca importa	+3
2-5	Casi nunca importa	+1
6-10	Suele importar	–1
11-20	Siempre importa	–2

Un rango legal positivo indica una jurisdicción con una buena reputación de impartir justicia. Los casos legales suelen resolverse casi siempre a favor de quien lo merece.

Un rango legal negativo indica una región en la que los culpables salen libres y los inocentes se balancean en el cadalso, o una zona sin ningún tipo de ley. Cuando tiene lugar algún juicio, se favorecen los intereses de las autoridades crueles y corruptas o de sus compinches y protectores.

Si el rango legal de una región es cercano a 0, su sistema legal no está totalmente corrupto ni es particularmente fiable.

Antes de cualquier procedimiento legal, tira 1d20, modificado por el rango legal de la región. Si la parte que merece ganar es de estatus social elevado y la clase social suele importar en el veredicto, suma 2 a la tirada. Si la clase social siempre importa, suma 4 a la tirada.

Si el resultado de esta tirada es superior a 10, el caso se fallará a favor de quien lo merece. Si no, el fallo perjudicará al inocente. En ambos casos, el resultado te dirá de antemano lo que va a ocurrir, a menos que los PJs realicen alguna acción que lo evite. Para lograr un veredicto justo en un tribunal injusto puede que tengan que sobornar a los jueces, convencer a falsos testigos para que digan la verdad o, simplemente, liberar a los acusados de las mazmorras del rey.

Con el tiempo, las acciones de los PJs pueden alterar el rango legal de un lugar. Pueden lograr unir a la descontenta clase mercantil, transformándola en un grupo de presión

demasiado importante como para ser ignorado por los nobles. Como resultado, la importancia del estatus social en los juicios puede disminuir. Podrían entrenar a los guardias inoperantes, aumentando su efectividad en el cumplimiento de la ley. La mejor forma de asegurar procedimientos legales justos, es instalar a un personaje de alineamiento legal bueno como centro de poder.

LA ADMINISTRACIÓN DE JUSTICIA

En entornos de estilo medieval, el poder último para redactar y adjudicar leyes recae en el rey, pero se suele delegar a lo largo de una cadena de vasallos o aforados. Los casos criminales son resueltos por funcionarios locales, señores, señores supremos o el propio rey, dependiendo de la gravedad del delito y el estatus social del acusado.

Los PJs, no obstante, deben ganarse un lugar en la sociedad antes de esperar obtener cualquier derecho legal. Pueden realizar un juramento de fidelidad a un señor o rey, entrar a formar parte permanente de un gremio, o convertirse en ciudadanos de un pueblo o ciudad.

Pocas jurisdicciones mantienen fuerzas policiales organizadas. Los cobradores de impuestos armados recaudan las tasas de quienes las deben, pero ningún funcionario se dedica a investigar crímenes o arrestar a los malhechores. Las patrullas rutinarias por los vecindarios son desconocidas. Cuando se comete un delito, el alcalde puede reunir a una fuerza de hombres armados para localizar y matar o apresar a los infractores. Los recaudadores forman el núcleo de estas fuerzas, junto a una milicia de otros agentes de la autoridad y lugareños capaces y bien equipados. En un feudo rural, el señor o su bailío reúnen a los caballeros u otros vasallos armados que les deban pleitesía.

En un entorno medieval, un tribunal de justicia ostenta un gran poder

LAS ÓRDENES DE BUSCA Y CAPTURA

Las fuerzas locales pueden carecer de los medios para derrotar a aventureros de alto nivel. En la mayoría de jurisdicciones, las autoridades combaten el fuego con fuego, ofreciendo a otros aventureros algún incentivo para hacer el trabajo sucio. Cuando los criminales acusados se niegan a someterse pacíficamente a juicio, las autoridades locales emiten una orden de busca y captura contra ellos. Se cuelgan carteles en tabernas, posadas y tiendas frecuentadas por los héroes de alquiler, que identifican a los proscritos y ofrecen cualquier información conocida sobre sus habilidades. Cualquiera que capture o mate a los proscritos puede quedarse con todas las posesiones que llevasen encima, incluyendo objetos mágicos. En ciudades con grandes poblaciones de aventureros, mucha gente presta gran atención a las órdenes de busca y captura. Los aventureros son, al mismo tiempo, enemigos peligrosos y objetivos lucrativos. Los PJs pueden descubrir que es más rentable cazar a colegas fuera de la ley, que arrastrarse por un apestoso dungeon arañando calderilla. Aunque esto también funciona al revés: pueden ser los PJs los que se vean acosados por múltiples compañías de sus antiguos colegas asaltantes de dungeons.

La ley prohíbe que los cazarrecompensas dañen a los proscritos si estos se rinden, pero por lo demás, los agentes de la ley están autorizados a emplear fuerza letal. Los cazadores pueden ser acusados de cualquier daño causado a terceros inocentes durante un ataque contra proscritos, si se puede demostrar que el daño fue el resultado predecible de sus imprudentes acciones. Normalmente, el castigo consiste en el requisamiento parcial o total de cualquier bien que hayan incautado a sus víctimas. Los cazarrecompensas se pueden enfrentar incluso a acusaciones criminales, si ha resultado muerto o herido algún personaje importante.

Cuando los aventureros encuentran a algún malhechor cometiendo un delito grave y lo matan o capturan, se les suele conceder una orden de busca y captura retroactiva, lo que les da derechos sobre las posesiones del criminal como recompensa. En lugares con rangos legales de 10 o más, los aventureros con una reputación heroica pueden asumir tranquilamente que recibirán una recompensa similar siempre que eliminen cualquier amenaza genuina contra el orden público (*NdC: todo este apartado apesta a Salvaje Oeste americano, no a Edad Media; si queréis utilizarlo tal cual, no hay problema, pero es absolutamente ahistórico*).

JUICIOS Y SENTENCIAS

Los miembros del grupo pueden verse sometidos a juicio por diversos delitos, o pueden buscar una compensación por alguna ofensa cometida contra ellos por otra gente. Los delitos violentos o contra la propiedad son castigados sin clemencia. Un individuo

Ilustración de S. Ellis

que dañe o robe a cualquiera que forme parte de la cadena de vasallaje, desde el villano más humilde hasta el noble de mayor rango, está ofendiendo directamente al rey. Romper un juramento de fidelidad es una ofensa tan seria como un asesinato.

En lugares con un centro de poder legal, los agentes involucrados siguen un detallado procedimiento para la presentación de pruebas y la declaración de los testigos. Si el reino dispone de un código de leyes detallado, lo seguirán al pie de la letra, tipificando cada delito antes de emitir la sentencia apropiada. Los abogados pueden hacer acto de presencia a petición del demandante o el acusado, para debatir acerca del significado de las leyes del reino a favor de sus clientes. Algunos códigos de leyes establecen juicios con jurado; en otros, el funcionario al cargo es el único árbitro de la culpabilidad o inocencia.

Las zonas dominadas por el caos suelen aplicar las ordalías como método de juicio.

- En una ordalía por fuego, los acusados son arrojados a una pira ardiente, obligados a caminar sobre carbones, o forzados a aplicarse objetos de metal al rojo sobre su carne desnuda. Aquellos que sobrevivan sin daño alguno son declarados inocentes, ya que a todas luces han sido bendecidos por los dioses.
- En una ordalía por agua, los acusados deben superar la prueba sin ahogarse, tras ser arrojados a un lago profundo o a un río caudaloso.
- El juicio por combate enfrenta al acusado, o a un campeón elegido por él, contra un guerrero elegido por el acusador o el estado. Si el acusado lucha y pierde, muere, ya que los dioses no han intervenido en su favor y eso prueba su culpabilidad. Si es su campeón el que pierde, se le considerará igualmente culpable y se dictará una sentencia acorde. La victoria del acusado o su campeón demuestran sin lugar a dudas su inocencia.

En el mundo real las ordalías significaban la perdición para cualquiera acusado de un delito, pero en un universo de fantasía con dioses activos e intervencionistas, las ordalías pueden ser un juicio justo (y a menudo lo son). En zonas donde predomine la adoración a deidades caóticas, algunos acusados inocentes pueden obtener inmunidad al calor, el fuego o el ahogamiento durante una ordalía. Los dioses pueden conceder grandes bonificadores al ataque de acusados inocentes sometidos a un juicio por combate, o quizá el uso temporal de dotes de combate. Los dioses caóticos malignos pueden conceder bonificadores de combate al combatiente más sucio.

Existen pocas prisiones (tal y como las conocemos hoy en día) en las sociedades medievales. Los prisioneros políticos de muy alto rango, como miembros de la familia real o rehenes regios de otras tierras, suelen ser encerrados en mazmorras o torres, pero la mayoría de acusados se enfrenta a otros destinos.

Los individuos de alto rango suelen ser castigados con el exilio. Los exiliados deben abandonar el reino en pocos días y no podrán regresar durante un periodo definido de

Ilustración de E. Fiegenschuh

Una elfa se expone a las llamas durante una ordalía por fuego

tiempo. Normalmente, sólo vuelven cuando hay un cambio de poder.

Los crímenes especialmente horrendos pueden castigarse con la horca o la decapitación, pero sólo cuando el juez ostenta un gran poder y el acusado es impopular entre el pueblo.

En las sociedades medievales reales, aquellos de estatus más bajo podían ser ejecutados por delitos relativamente menores, como hurtos. Los acusados condenados podían darse por contentos si lograban su libertad a cambio de una simple mutilación. Dado que una fiel representación de la tétrica justicia medieval puede coartar la sensación de diversión de algunos jugadores, las sociedades de alineamiento bueno del D&D no son tan implacables. Los delitos violentos graves pueden tener como resultado la ejecución, pero los demás pueden resolverse con multas. Los criminales convictos pueden ser despojados de su rango, así como de sus posesiones, o incluso obligados a trabajar como plebeyos. Los delitos en los que no se causa ningún daño, ni se roban o destruyen propiedades, reciben una multa por todo castigo.

Para aquellos sentenciados a muerte, la decapitación a manos de un verdugo es un privilegio de los pudientes; la gente del común se enfrenta a la horca. Los ahorcados se colocan en una estructura llamada cadalso para su exhibición pública, a menudo cerca de las puertas de la ciudad o en un camino que lleve a ella. Los viajeros expertos pueden saber cuándo una zona está gobernada desde un centro de poder legal maligno; sus carreteras rebosan de cadalsos.

OTRAS FORMAS DE GOBIERNO

Aunque la mayoría de jugadores esperan que los escenarios de DUNGEONS & DRAGONS consistan en reinos más o menos medievales, deberías ser libre a la hora de crear escenarios basados en otros periodos de la historia, o con formas de gobierno alternativas o imaginarias. Pueden existir naciones con otros tipos de gobierno, codo con codo con los reinos feudales.

En un escenario imperial, una única cultura ha conquistado un gran número de naciones vecinas, convirtiéndolas en provincias de un gigantesco imperio. En la región originaria de la cultura imperial, un emperador controla una vasta burocracia de funcionarios. Si el imperio aún es joven y está en fase de expansión, los funcionarios de mayor rango provendrán de la clase gobernante de la cultura dominante. Más tarde, a medida que la cultura imperial asimile a los pueblos conquistados, los individuos ambiciosos de cualquier origen comenzarán a escalar puestos, especialmente en sus regiones natales. Cada provincia está al mando de un gobernador, que supervisa una burocracia local a menudo formada por sus propios parientes o amigos. El gobierno imperial mantiene un ejército permanente dedicado a conquistas futuras. Los impuestos fluyen desde las provincias hacia el tesoro imperial, para repartirse después según exija la prosperidad del imperio. El trono puede heredarse de forma relativamente pacífica a lo largo de un linaje, o cambiar de manos con frecuencia; los emperadores pueden ser derrocados con sangre si pierden el favor del ejército. Los imperios siempre son legales; si se vuelven caóticos, se desmoronan.

En una república, el pueblo es gobernado por un gobernador, presidente o primer ministro, elegido en las urnas. Esta elección puede ser democrática, si todos los ciudadanos adultos pueden votar, pero las culturas premodernas solían conceder derecho al sufragio sólo a los terratenientes acaudalados. El líder puede gobernar de por vida o durante un mandato de duración limitada, que puede o no ser renovable mediante reelección. Una burocracia funcionarial administra el gobierno; las repúblicas suelen requerir una constitución escrita y un código de leyes estricto.

Las repúblicas con gobernantes elegidos por una organización de burgueses y mercaderes de élite, en lugar de por terratenientes hereditarios, se denominan oligarquías. Sus líderes practican una política de promoción del comercio y protección de la riqueza, pero para aquellos que estén fuera de los círculos de poder, las oligarquías no son mucho más distintas de cualquier otra república.

En una teocracia, los gobernantes provienen de las filas del clero, quizá elegidos por los propios dioses. El gobernante puede ser considerado como una encarnación terrenal de la deidad nacional. En un mundo de fantasía, esto podría ser literalmente cierto. Una casta sacerdotal se encarga de las tareas administrativas, y sus leyes provienen directamente de los textos sagrados, con políticas destinadas a extender la fe religiosa. La riqueza nacional puede emplearse en la construcción de templos, catedrales, monumentos o mausoleos. Las teocracias suelen ser conservadoras y suprimen cualquier cambio social que entre en conflicto con la fe reinante. Por otro lado, a veces se alzan

LA LEY AL OTRO LADO DE LA FRONTERA

Los aventureros que hayan jurado vasallaje en un reino pueden esperar un trato justo en cualquier tierra similar que respete la ley. Los principios y obligaciones legales se extienden más allá de la frontera, incluso cuando la autoridad competente no lo haga. Por ejemplo, los bandidos que cometan delitos en una ciudad y luego regresen a sus hogares en otro reino, pueden ser arrestados y juzgados por las autoridades de allí. El comercio depende de este sentimiento de reciprocidad legal; sin él, los mercaderes temerían desplazarse a donde no tuviesen derechos de ciudadanía. Este principio también protege a los aventureros que puedan presumir de un lugar decente en la sociedad. Si son sometidos a juicio en otras tierras, las autoridades locales tenderán a tratarlos con justicia. Si no, sus propios vasallos o ciudadanos podrían enfrentarse a represalias legales cuando viajasen al reino natal de los aventureros.

Si los acusados son simples vagabundos, sin ningún señor o autoridad que los respalde, deberán depender por completo de la buena voluntad de sus jueces. La reciprocidad no significa que todas las jurisdicciones sean igual de justas, sólo que los forasteros reciben más o menos el mismo trato que los lugareños. Un gobernante corrupto que abuse de su pueblo sólo dará un trato de favor a los extranjeros si teme al señor de estos.

Ilustración de E. Cox

En una tierra gobernada por un tirano, los esclavos hacen todo el trabajo

nuevos profetas que alteran la fe subyacente y, con ella, las leyes y metas de la nación.

En una tiranía, el líder ha sido nombrado por la fuerza y gobierna sin la autoridad tradicional. Cualquier forma de gobierno puede convertirse en una tiranía. Los tiranos suelen gobernar por decreto personal, ignorando cualquier código de leyes. A veces son más sabios y justos que sus predecesores legítimos, pero lo más probable es que gobiernen por la fuerza,

LA LEY EN MARJAL SALINO

Como ejemplo de instauración de un sistema legal en un pueblo o ciudad de D&D, te mostramos aquí cómo serían las reglas en la villa de Marjal salino, que se describe en detalle en el Capítulo 4 de este libro.

1: el alineamiento del centro de poder de Marjal salino es neutral bueno, por lo que comienza con un rango legal de 2.

2: a pesar de los problemas externos con los hombres lagarto, sajuaguines, piratas, contrabandistas y esclavistas, las transiciones de poder en la villa han sido bendecidas con la tranquilidad. Esto incrementa su rango legal en 2.

3: Marjal salino posee un código de leyes escritas, que ha existido desde la fundación de la villa hace 130 años. Aunque las leyes han sido modificadas varias veces a medida que crecía el asentamiento, el concepto básico ha permanecido inalterable. Esto aumenta el rango legal de la villa en 1 por tener un código de leyes y en 2 más por su duración.

4: Marjal salino está ubicada cerca de varias regiones salvajes y peligrosas, y siempre ha contado con una milicia fuerte. Hoy, la villa tiene una gran guarnición e incluso una prisión dentro de sus murallas. Los concejales, por desgracia, siempre han sido propensos a la corrupción en diversos grados, que a veces se ha extendido incluso hasta la milicia. Como resultado, la aplicación de la ley en Marjal salino sólo es moderada a pesar de la fuerza relativa de su milicia. Esto aumenta el rango legal de la villa en 1.

5: como se menciona antes, Marjal salino siempre ha estado azotada por la corrupción. A lo largo de su historia, entre una tercera parte y la mitad de los funcionarios municipales han estado corrompidos en un grado u otro. Esto modifica el rango legal de la villa en -2.

6: hasta cierto punto, la geografía de Marjal salino tiene la culpa de la disparidad entre ricos y pobres. Los nobles del lugar viven en elegantes casas localizadas sobre las colinas, mientras que los pobres deben habitar en barrios de chabolas junto a la costa, que suelen llevarse lo peor de las tormentas de invierno de la zona. Ya que los concejales suelen ser también miembros de la nobleza, tienden a favorecer a los ciudadanos importantes y, como resultado, los nobles reciben castigos más leves cuando atentan contra sus inferiores. Esto modifica el rango legal de la villa en -1.

Al sumar todos los resultados, tenemos que Marjal salino posee un rango legal de 5. Puede haber algo de corrupción en la ciudad, y los delincuentes con buenas conexiones suelen librarse del castigo, pero en general es un lugar justo y bueno para vivir.

enriqueciendo a algún grupo de matones leales que refuerzan sus decretos a punta de espada. Las tiranías reciben a veces el nombre de cleptocracias, ya que básicamente están dirigidas por bandas criminales que han usurpado las riendas del gobierno. Estas bandas pueden ser los restos o los descendientes de familias tiránicas apartadas hace tiempo del poder.

CÓMO CREAR UNA CIUDAD

Las reglas del Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* son excelentes para crear asentamientos de D&D, sobre todo para lugar en los que los PJs estén de paso hacia el dungeon de turno. Normalmente no necesitas saber mucho más que el límite de po de un asentamiento, y quizá su tipo de gobierno, para dirigir la partida.

¿Pero qué pasa cuando tus jugadores reclaman una aventura urbana? O peor aún, ¿qué ocurre si los PJs deciden asentarse y convertir un pueblo o ciudad en un cuartel general desde el que planificar todas las aventuras futuras?

La respuesta más sencilla es emplear una ciudad de un escenario de campaña pregenerado. Se ha incluido a Marjal salino en este libro precisamente para eso. Puedes cambiar el nombre de la ciudad y de sus PJs importantes sin problemas, y al hacerlo la personalizas y la haces tuya. Pero a veces eso no basta. Puede ser divertido y enriquecedor crear tu propia ciudad para que los PJs vivan en ella y la exploren, pero a la vez puede ser una tarea desmoralizante.

Cuando decidas crear tu propia ciudad de D&D, la cosa más importante a tener en cuenta es "menos es más". No tienes que generar los contenidos de cada una de las casas de la ciudad, ni deberías sentirte obligado a crear bloques de estadísticas para todos sus ciudadanos. Hacerlo puede limitar tus opciones, ya que durante la partida tus jugadores pueden presentarse con nuevas ideas. Y aunque esta sección emplea mucho la palabra "ciudad", estos consejos funcionan igual de bien si tienes que crear un villorrio, una metrópolis o cualquier cosa intermedia.

LA GEOGRAFÍA EN EL DESTINO

Cuando construyes una ciudad, la forma más sencilla de empezar es dibujando un mapa. El mapa no tiene por qué ser particularmente artístico; puede no ser más que un grupo de círculos y cuadrados etiquetados en un trozo de papel. Siempre que tú comprendas su trazado, serás capaz de describirla de la misma forma partida tras partida y, con el tiempo, crecerá y evolucionará por sí misma.

Por supuesto, es duro cartografiar una ciudad. Debes tener en cuenta muchas más variables y factores que cuando creas un mapa de un dungeon o una zona al aire libre.

Defensa: las ciudades suelen construirse sobre colinas, lo que obliga a cualquier enemigo a emplear la opción táctica de atacar hacia ariba. Las ciudades más grandes también tienen murallas para proteger a sus ciudadanos, pero erigirlas puede ser un proceso costoso. Si es posible, la ciudad debería incluir cualquier rasgo natural, como acantilados, líneas costeras, marismas o cualquier otro terreno difícil, como parte de sus límites.

Agua: la gente necesita agua potable para sobrevivir, y cuando un gran número de gente se congrega en un espacio reducido, la necesidad de agua aumenta. Tu ciudad debería tener acceso fácil al agua, ya sea un río o lago, varios pozos que conecten con grandes acuíferos o incluso un gran número de cisternas o torres para el agua de lluvia.

Comida: la ciudad debería contar con una fuente de comida cercana, como un océano o lago para pescar, campos para el cultivo o el pasto de animales, molinos para el grano, etc.

Recursos: comida, agua y defensas permiten sobrevivir a los ciudadanos de la ciudad, pero para prosperar, esas personas necesitan otros recursos. La gente necesita una razón para asentarse en una región, aparte de la mera supervivencia; como resultado, tu ciudad debería estar cerca de la fuente de algún tipo de producto valioso. Puede ser tan simple como minas en las colinas cercanas, una pujante industria pesquera en el lago u océano, o fértiles granjas que rodean el núcleo urbano.

Las ciudades se erigen junto a ríos o líneas costeras; es más fácil mover la mercancía en botes y barcos que por tierra. Dado que la ribera de un río o la línea costera también pueden ofrecer una línea defensiva contra un ataque desde tierra, y son fuente de comida y agua, es muy útil situar tu ciudad junto a una masa de agua. Los caminos también han de tenerse en cuenta. Una ciudad debería tener al menos un acceso a través de terreno transitable y sin obstrucciones.

La magia puede eliminar la necesidad de alguno de estos requisitos básicos, o de todos. En general, no obstante, deberías resistir la tentación de eliminarlos. Si creas una ciudad demasiado fantástica, dejará de ser el trasfondo de una aventura para convertirse en una aventura por sí misma. Por supuesto, puede darse el caso de que sea eso exactamente lo que quieres.

Por último, trata de hacer que ciertos rasgos del paisaje sean únicos. Un pináculo rocoso, el delta de un río, un lago, una grieta, pantanos, estructuras en ruinas o edificios o hitos geográficos artificiales pueden dar a tu ciudad un aspecto distintivo, que ayude a consolidar su existencia en la mente de tus jugadores.

¿CUÁL ES EL TAMAÑO DE LA CIUDAD?

Una vez hayas decidido el terreno circundante y dibujado los rasgos importantes como líneas costeras, ríos, acantilados, bosques y demás, deberás determinar qué parte de la región está dominada por la propia ciudad.

El factor principal que determina el tamaño físico de la ciudad es su población. Como regla general, puedes calcular que un ciudadano Pequeño o Mediano ocupa unos 1.500' cuadrados. Así, una villa del tamaño de Marjal salino ocuparía una zona de 5.700.000' cuadrados. Las ciudades atestadas tienen una densidad de población mayor, y quizá dispongan sólo de 1.000' cuadrados por ciudadano. Las ciudades dispersas, por otro lado, tendrán una extensión muy amplia para sus ciudadanos y quizá ocupen hasta 5.000' cuadrados o más por habitante.

Estos números tienen en cuenta la existencia de una cantidad razonable de zonas abiertas. Caminos, ríos, lagos, cementerios, recintos feriales, parques, mercados y plazas ocupan una parte significativa de su extensión.

Por supuesto, las ciudades pobladas por criaturas de tamaños distintos a Pequeño o Mediano tendrán una extensión proporcional, de forma congruente con los distintos espacios que ocupan estas criaturas en las cuadrículas.

LOS EDIFICIOS DE LA CIUDAD

No todos los edificios de una ciudad son viviendas. Cada ciudad también cuenta con un gran número de tiendas, templos, oficinas públicas y demás. Los edificios para fines similares suelen estar agrupados, formando barrios específicos.

Viviendas (30% de los edificios): hogares de los ciudadanos. Cada vivienda cobija a una media de 20, 10 ó 5 individuos, dependiendo de la población de la ciudad. La mayoría de las viviendas se asienta en barrios alejados de las vías de comunicación y mercados principales, pero también se pueden hallar en otros barrios.

Administrativos (5%): ayuntamientos, cuarteles, centros municipales, otras instalaciones militares, etc. Los edificios administrativos suelen hallarse cerca del centro de la ciudad.

Entretenimiento (5%): tabernas, casas de juego, burdeles, teatros y demás. Estos edificios suelen estar cerca de las vías públicas de mayor tráfico o en barrios acaudalados.

Industriales (10%): atarazanas, carpinterías, albañilerías, carnicerías, aserraderos, pescaderías, etc. Estos edificios suelen estar alejados de las viviendas o de las zonas mercantiles, pero deberían tener fácil acceso a las calles de mayor tráfico u otras vías de comunicación.

Nobleza (5%): mansiones, villas, haciendas y demás. Estos edificios suelen estar lo más alejados posible de los barrios bajos y la industria, y a menudo cerca de la zona administrativa.

Tiendas (10%): herrerías, panaderías, joyerías, verdulerías, tiendas de alquimistas, anticuarios, etc. Estos edificios se encuentran a lo largo de las vías más concurridas. Muchas ciudades también cuentan con un mercado al aire libre cerca del centro urbano.

Barrios bajos (15%): antros, chabolas, chozas y demás. Estos edificios suelen estar en la zona menos apetecible de la ciudad.

Zonas públicas (5%): templos, parques, cementerios, escuelas, bibliotecas, foros públicos, etc. Estos edificios suelen estar ubicados entre los edificios residenciales y administrativos.

Viajes (10%): posadas, puertos, mensajeros, establos y demás. Suelen estar a lo largo de las vías de comunicación más concurridas.

Granjas (5%): las granjas casi siempre están en las zonas periféricas de la ciudad, en general extramuros. Una ciudad que dependa de las granjas para comerciar podría tener el doble o incluso el triple de granjas, a menudo a costa de otros edificios industriales.

¿CUÁNTOS EDIFICIOS?

Tras determinar el tamaño de la ciudad y sus límites, puedes empezar a incluir edificios. La gran mayoría de los edificios de tu ciudad serán viviendas. Como resultado, el número de edificios dependerá de la población de la ciudad. En este punto, deberías decidir la densidad de población.

Atestada: una ciudad atestada está abarrotada de ciudadanos. Las razones para este exceso de población pueden ser variadas: el descubrimiento de una veta de oro particularmente rica, una oleada de ciudadanos que huyen de otro lugar, o el simple hecho de que es el único lugar seguro en cientos de millas a la redonda. En una ciudad atestada, la proporción de gente por edificio es 20:1; debería haber un número de edificios igual al 5% de la población total.

Estándar: la mayoría de ciudades tienen una densidad de población estándar. Esto representa a una ciudad saludable con productividad y comercio constantes. En una ciudad estándar, la proporción de gente por edificio es 10:1; por tanto, el número de edificios sería cercano al 10% de la población total.

Diseminada: una ciudad diseminada es una ciudad moribunda. Por la razón que sea, sus edificios están vacíos y abandonados. Quizá alguna plaga le haya pasado factura, un gobierno opresivo haya gravado a sus ciudadanos de manera tan brutal que han emigrado, o quizá una guerra o desastre natural reciente ha dejado pocos supervivientes. Las ciudades con una densidad de población diseminada tienen demasiados edificios. La proporción de gente por edificio es 5:1, por lo que el número de edificios en el asentamiento se acerca al 20% de la población total.

CÓMO CUBRIR LOS DETALLES

Por último, deberías disponerte a poblar tu ciudad. Si sabes en qué zonas de la ciudad se van a centrar tus jugadores, también deberías centrarte tú en ellas. Las tabernas y posadas suelen estar entre los primeros lugares que buscan los PJs, seguidas de cerca por templos dedicados a sus dioses, tiendas (sobre todo de artículos mágicos) y cualquier gremio al que estén afiliados. Redondea las cosas añadiendo al menos dos ubicaciones en la ciudad que puedan intrigar o atraer a cada jugador de tu grupo; esto te dará algunos temas de conversación para tus PNJs que puedan interesar a los PJs. Si tienes tiempo, anota un par de docenas de nombres de PNJ en un trozo de papel, para usarlos a medida que los PJs exploren la ciudad. Cuando uses uno de los nombres, añade a su lado una breve descripción acerca del personaje a quien se lo has asignado, donde vive y qué hace en la ciudad. Tras cada sesión, asegúrate de anotar cualquier añadido interesante que tú o tus jugadores hayáis hecho a la ciudad. Con el tiempo, tu creación florecerá hasta convertirse en un extenso lugar exclusivo de tu campaña, y familiar para tus jugadores. La siguiente vez que dirijas una campaña, ya tendrás una ciudad personalizada lista para jugar.

Para ver un ejemplo de un asentamiento creado mediante estas pautas, consulta la ciudad de Marjal salino en el Capítulo 4.

ACONTECIMIENTOS MÁGICOS

Un señor demoníaco desea montarse en la cola de un cometa y ponerlo en rumbo de colisión con el mundo. Una misteriosa bruma púrpura sólo deja pueblos vacíos a su paso. Debe crearse una lente del raro cristal de Zoklovia para llevar a cabo el ritual que mantenga a raya a los muertos vivientes un año más.

Todos estos efectos son claramente mágicos, pero no imitan a conjuros concretos de D&D y generalmente cubren una amplia porción de terreno. Son ejemplos de una categoría distinta: los acontecimientos mágicos. Un acontecimiento mágico es más un elemento de la trama que una aptitud de personaje. Los PJs de tu grupo no usarán un acontecimiento mágico para limpiar cada sala de un dungeon, pero podría ser un encuentro memorable, especialmente si los personajes están cerca de la "zona cero". Un acontecimiento mágico inminente también puede formar el entramado sobre el que construyas una aventura, tanto si los PJs tratan de ponerlo en marcha como de ponerle fin.

Más aún, los acontecimientos mágicos ofrecen un aire de misterio y desconocimiento que las descripciones de los conjuros del *Manual del jugador* no pueden igualar. Cualquier PJ mago digno de tal nombre sabe exactamente lo que pueden hacer los conjuros de su libro. Ha sopesado los puntos fuertes y débiles de su magia, conoce sus estadísticas concretas y cuando lanza un conjuro, sabe exactamente cual será el resultado.

Por su parte, el misterio y el portento son las señas de identidad de un acontecimiento mágico. Los jugadores rara vez sabrán cómo funciona exactamente un acontecimiento mágico o qué hará, exactamente. Debido a que un acontecimiento mágico es un componente de la trama, no un efecto que los PJs puedan reproducir fácilmente, éste puede enfatizar la fantástica y sobrecogedora naturaleza de la magia.

ELEMENTOS DE UN ACONTECIMIENTO MÁGICO

Para que ocurra un acontecimiento mágico, deben darse una serie de características que lo pongan en marcha. Este elementos varían enormemente de un acontecimiento a otro. La escarcha asesina de Ghulurak, por ejemplo, comienza cuando un bloque de hielo de un glaciar se talla con la forma de Ghulurak en un ritual que combina la magia impía con la escultura; un trabajo que apenas lleva unas horas. Las olas rojas de Sorashan, por otro lado, requieren décadas de cuidadosa crianza hasta que pueda nacer un niño adecuado, para ser sacrificado a los demonios del mar que viven bajo los acantilados Aullantes. Las circunstancias, participantes y demás elementos que conforman un acontecimiento mágico siempre cambian de uno a otro.

Sin embargo, esos elementos se encuadran en ciertas categorías generales: saber, fuente, catalizador, activador y control. Cuando hayas combinado un elemento o dos de cada categoría, tendrás las piezas de tu acontecimiento mágico. Una vez hayas encajado todos los elementos, sólo tendrás que definir sus efectos concretos y tendrás un componente de la trama que puede transformar un encuentro o ser el punto central de una aventura.

El saber

Si los demás elementos de un acontecimiento mágico son sus ingredientes, el saber es la receta. En su forma más básica, el saber compone las instrucciones que los personajes del mundo de juego (ya sean PJs o PNJs) deben usar para crearlo.

El saber típico es un ritual mágico, descrito en un polvoriento tomo olvidado en la estantería de alguna biblioteca. Sólo cuando alguien se tope con el saber, será posible la creación del acontecimiento mágico asociado a él. Encontrar el saber echa a rodar la bola, enviando al investigador a una serie de búsquedas para encajar los demás elementos.

Es fácil darle un toque personal al saber, empleando un tipo diferente de conocimientos. Considera las siguientes opciones.

Saber encriptado: las instrucciones para crear el acontecimiento mágico deben ser descifradas, antes de poder usarlas. Pueden estar escritas en un idioma difícil de traducir, un código embrollado o una serie de acertijos.

Saber oculto: incluso un grimorio antiguo perfectamente legible se convierte en un problema si está escondido tras un panel oculto, o guardado en la cripta de un liche.

Saber oral: no todos los conocimientos están por escrito. Para activar el acontecimiento mágico, los PJs deben encontrar a un instructor que les diga cómo reunir los elementos. El instructor puede ser casi cualquier persona (un sabio marchito, un misterioso extranjero o un señor demoníaco), y puede exigir un pago de algún tipo a cambio de su saber. El instructor puede no dar todas las instrucciones de golpe, proporcionando una pista cada vez.

Saber dividido: el conocimiento no tiene por qué estar todo en el mismo sitio. El encantamiento para invocar al gran Gorath puede estar escrito en los muros de un templo, mientras que el que ayude a controlar a esta entidad puede aparecer en un juego de pergaminos de una biblioteca a miles de millas.

Saber falso: el saber falso, un favorito entre los intrigantes malvados, dispone de una serie de instrucciones correctas, pero el resultado final no es el que se describe. Muchos aventureros incautos han tratado de librar a la tierra de algún mal, sólo para abrir un portal a los Nueve infiernos porque el ritual empleado se basaba en conocimientos falsos, preparados por sus enemigos.

Saber popular: a veces el saber es de lo más común. Por ejemplo, todo el mundo de un pueblo concreto puede saber que cuatro doncellas deben bailar en el cruce de caminos durante la luna llena, para mantener a raya a los lobos invernales.

Saber instintivo: algunos acontecimientos mágicos no tienen un saber separado. Cuando los PJs satisfagan los demás elementos, comprenderán al instante cómo poner en marcha el acontecimiento. Todos los que se bañen en las aguas del lago Bruma plateada, por ejemplo, pueden darse cuenta de que las volutas de niebla cercanas se alimentan de energías mágicas.

Saber relacionado: el saber no tienen por qué ser lo primero. Los PJs podrían tener conocimiento en primer lugar de algún otro elemento, que les dé la pista para investigar el saber relacionado con él. Por ejemplo, los PJs podrían descubrir un misterioso manantial de energía positiva (un elemento de origen) y después ponerse a rebuscar en bibliotecas para encontrar la forma de darle un uso.

La fuente de energía

Dicho de forma sencilla, la fuente de energía es el combustible que hace que ocurra el acontecimiento mágico. Este elemento no tiene que ser "energía" en el sentido de D&D de la palabra, o una definición basada en la física moderna. Dado que hay magia involucrada, la fuente de energía puede ser casi cualquier cosa.

Magia abstracta: a veces la propia magia es la fuente de energía del acontecimiento. Puede brotar una conflagración mágica de forma espontánea de un "manantial cósmico", o quizá la energía mágica se extraiga de los lanzadores de conjuros que tratan de activar el acontecimiento. Un grupo de clérigos de Pelor, por ejemplo, pueden gastar cierto número de espacios de conjuro para enviar una onda de energía positiva consagrada por toda la región.

Por alineamiento: las criaturas, lugares u objetos de gran maldad, bondad o caos pueden generar su propia energía. Los ejemplos de fuentes de energía basadas en el alineamiento incluyen a un demonio ligado o una catedral del bien, desde los que se pueda extraer la energía mágica.

Biológica: con frecuencia, los acontecimientos mágicos malignos son alimentados mediante sangre, sacrificios humanos u otras fuentes de energía repulsivas. Este efecto no tiene por qué ser letal; es posible crear un acontecimiento mágico que extraiga la energía justa de sus participantes para debilitarlos o envejecerlos prematuramente.

Energía/elemental: muchos acontecimientos mágicos extraen su fuerza de uno de los tipos de energía del D&D (ácido, electricidad, fuego, frío y sonido) o de los planos Interiores (agua, aire, fuego, tierra, energía negativa y energía positiva). Tales acontecimientos mágicos suelen requerir la proximidad de una fuente de energía (como uno que emerja de un cráter volcánico) o un conducto mágico hasta la fuente.

Mineral: los objetos inanimados (especialmente los más raros o valiosos) pueden alimentar un acontecimiento mágico. Pueden necesitarse 99 esmeraldas para producir la animación de un coloso de piedra. Los hilos de las sedosas telarañas de las arañas atrapadas en el Limbo, pueden ser la energía necesaria que cree una red de telarañas que se extienda por todo el plano Material.

Psiónica: aunque no sea técnicamente "magia", la las fuentes de energía psiónica pueden proporcionar el catalizador y/o el impulso necesarios para mantener un acontecimiento. Estas fuentes pueden ser las mentes unidas de siniestros ilícidos, un motor psiónico que extraiga energía mental de un populacho ignorante, o un raro asteroide de cristal que sobrevuele el mundo y gane consciencia psiónica.

El catalizador

Un catalizador es una sustancia o energía que se mezcla o entra en contacto con la fuente de energía, transformándola en una manifestación del acontecimiento mágico. Los catalizadores se dividen en las mismas categorías que las fuentes de energía; pueden ser biológicos, minerales, elementales, etc. Los catalizadores se diferencian de las fuentes de energía en uno o más de estos aspectos.

Tamaño: un catalizador suele ser más pequeño o débil en algún aspecto que la fuente de energía. Un volcán activo puede ser la fuente de energía, pero unas simples llamas mágicas o un chorro de lava pueden servir como catalizadores.

Portabilidad: cuando creen un acontecimiento mágico, los PJs suelen llevar el catalizador hasta la fuente de energía, no al revés. Un acontecimiento mágico puede ser generado al mezclar una pinta de sangre de lamia (catalizador) en los estanques lunares del bosque Arthagian (fuente de energía).

Refinamiento: las fuentes de energía suelen ser naturales y crudas, pero los catalizadores suelen requerir un refinamiento alquímico, artesanía de algún tipo o un desarrollo similar antes de estar preparados para el acontecimiento mágico. Las bayas recolectadas por los druidas de las montañas pueden ser el catalizador de un acontecimiento que haga que los animales de la región se transformen en sus versiones terribles.

El activador

El activador es un prerrequisito del acontecimiento mágico. A veces se trata de un objeto mágico o criatura, pero a menudo es una limitación del tiempo o la ubicación, que genere un acontecimiento.

Objeto: algunos acontecimientos mágicos sólo ocurren cuando se lleva un objeto físico a las proximidades de la fuente de energía y del catalizador. El objeto suele ser raro, valioso o mágico. A veces debe interactuar con la fuente de energía y el catalizador de una forma concreta, como una cuchara de plata que debe remover el contenido de un caldero 30 veces, en el sentido de las agujas del reloj.

Criatura: un acontecimiento mágico puede requerir la presencia de una persona concreta, o al menos de un tipo concreto de persona. La literatura fantástica ofrece muchos ejemplos de acontecimientos mágicos que sólo se activan por personajes de sangre real, por ejemplo.

Tiempo: algunos acontecimientos mágicos sólo funcionan "cuando las estrellas sean las correctas". Otros pueden activarse sólo durante estaciones concretas o bajo condiciones climáticas determinadas.

Localización: un lugar particularmente sagrado o profano puede ser el activador de un acontecimiento mágico. Las localizaciones de importancia histórica o mística también son buenos activadores.

El control

Algunos acontecimientos mágicos (como el vórtice consumidor de Traal, descrito más adelante) se desmadran nada más empezar.

Otros pueden ser controlados, normalmente por aquellos que reunieron sus elementos y lo crearon desde el principio.

Instintivo: el control más sencillo es el instintivo; el creador del acontecimiento mágico tiene la capacidad innata de controlar sus efectos. El creador de una columna de llamas, por ejemplo, puede ser capaz de dirigir su movimiento con el pensamiento u órdenes verbales.

Control físico: otros acontecimientos mágicos requieren la manipulación de un objeto tangible para ser controlados. A veces el control es el propio activador. Por ejemplo, el ojo ardiente de Al-Ghautra (descrito más adelante) requiere una lente de diamante para concentrar los rayos del sol y crear el ojo. Una vez haya cobrado existencia, apuntando la lente se puede fijar el lugar al que mirará.

Objeto focal: este control es como uno físico, excepto porque es portátil y no depende de la manipulación directa para su uso. La simple posesión del objeto focal concede el poder de controlar el acontecimiento mágico. A menudo, el objeto focal es un artículo de manufactura extraordinaria o un objeto mágico.

Control mágico: algunos acontecimientos responden a los conjuros lanzados por su creador (o, potencialmente, por cualquiera). Tal control puede ser rudimentario (un huracán mágico que cambie de dirección cuando es afectado por un conjuro de *controlar el clima*) o bueno (un demoledor coloso de piedra que reciba órdenes mediante el conjuro *vínculo telepático de Rary*).

UN ACONTECIMIENTO ACTIVO

Una vez que alguien reúna todos elementos de la forma especificada por el saber, el acontecimiento mágico quedará activo. Aquí es donde darás lo mejor de ti mismo, describiendo fuego en el cielo, rayos de energía multicolor, fantasmas luminosos que asolan el campo y demás efectos especiales que harían sentirse orgulloso a Hollywood.

¿Pero qué hace realmente el acontecimiento? Eso es cosa tuya; todo vale. No te sientas limitado a lo que hace normalmente la magia. Lo que buscas es un efecto poderoso y asombroso, no una adhesión rígida a la forma de actuar de un conjuro o monstruo concreto. Si deseas crear una nube púrpura de una milla de ancho, que dispare rayos negros cada asalto impar y convierta a quienes toque en patos, mejor para ti.

Sin embargo, puedes emplear los conjuros y efectos existentes para ayudarte a describir los efectos de tu acontecimiento en el juego. En el ejemplo anterior (intencionadamente absurdo), podrías decidir que el efecto del pato es similar a un *polimorfar funesto*. Una vez hayas determinado el nivel de lanzador efectivo y la CD del TS de Fortaleza, tendrás una forma sencilla de resolver la situación si los PJs terminan dentro de la bruma púrpura. Como has conectado el acontecimiento mágico con un efecto conocido, podrás hacerte una idea de las criaturas que puedan ser inmunes a la nube púrpura y la manera en que los PJs patos puedan volver a su forma original. También puedes darle un toque personal al efecto. Puedes decidir, por ejemplo, que los personajes resistan el efecto de la nube púrpura mediante un TS de Voluntad, o que los rayos negros impacten mediante ataques de toque a distancia, en lugar de provocar un TS de Reflejos.

Eventos cambiantes: un acontecimiento mágico no tiene por qué estar totalmente formado desde el principio. Puedes describir un retardo de varios asaltos, minutos u horas antes de que emerja. El acontecimiento puede empezar siendo débil y localizado, para ir creciendo en tamaño y potencia a un ritmo determinado. Incluso su naturaleza puede cambiar en algún punto; por ejemplo, el Vórtice consumidor de Traal se vuelve móvil y desarrolla inteligencia tras haber devorado suficientes almas.

CÓMO DETENER EL ACONTECIMIENTO

La mayoría de aventuras de D&D con acontecimientos mágicos ponen a los PJs en el papel de salvadores, determinados a detener o neutralizar el acontecimiento antes de que dañe a los inocentes o desate el caos. De forma más inusual, los PJs tratarán de crear el acontecimiento (o proteger a quienes lo harán), en cuyo caso deben prestar atención a los enemigos que quieran sabotearlo.

Cómo abortar el acontecimiento: la forma más fácil de detener un acontecimiento mágico es capturar, sabotear o destruir uno de los elementos antes de que se combine con los demás. Si los PJs pueden romper la lente de diamante, por ejemplo, se asegurarán de que el ojo ardiente de Al-Ghautra nunca se abra. Si los villanos pueden secuestrar a la princesa, evitarán que los clérigos de Heironeous lleven a cabo el Ritual del valor real.

Cómo detener un acontecimiento activo: si el acontecimiento mágico ya está activo, los saboteadores en potencia lo tendrán algo más difícil. Dependiendo del acontecimiento concreto, es posible que aún se pueda anular directamente, atacando su manifestación física con magia o armas. Quizá sólo un acontecimiento complementario (con su propia lista de elementos requeridos) pueda eliminar el primer acontecimiento mágico y restaurar el *status quo*.

Si estás usando un acontecimiento mágico como parte importante de la aventura, desarrolla varias formas de que los PJs o villanos puedan detener el acontecimiento.

ACONTECIMIENTOS MÁGICOS DE EJEMPLO

Los siguientes acontecimientos mágicos emplean los elementos descritos anteriormente. Se han diseñado para su fácil inclusión en cualquier campaña activa.

EL AVATAR DE LA HORDA

Los humanoides malignos, como orcos y trasgos, se reúnen esporádicamente en grandes hordas que arrasan las tierras de los hombres y sus aliados. En su origen siempre hay un líder lo bastante fuerte para reunir a otras tribus bajo su estandarte. Estos líderes, por temibles que puedan ser, no son más que una pálida sombra de los campeones de la destrucción conocidos

como avatares de la horda. Poseedores de algo más que mera fuerza física, los avatares de la horda ostentan una influencia sobrenatural sobre un gran número de humanoides o gigantes peligrosos, creando un ejército de tamaño ingente compuesto por muchas razas diferentes. Mientras un poderoso caudillo orco puede ser capaz de reunir a varias tribus de gran tamaño bajo su enseña y obligar a algunas tribus de trasgos a entrar a su servicio, un avatar ejerce un control instintivo sobre muchas razas a la vez, incluyendo a los poderosos gigantes y los humanoides monstruosos.

Saber: muchos grandes héroes han iniciado largas y peligrosas misiones para buscar y destruir el saber necesario para ejecutar el ritual de creación de un avatar de la horda. Debido a estos esfuerzos, el conocimiento sobre cómo crear este acontecimiento mágico es extremadamente complicado de obtener. Una criatura que desee aprender el ritual debe encontrar uno de los pocos textos existentes que lo describen, y estudiarlo con éxito. Extraer esta información del esotérico y ancestral texto requiere que el avatar potencial supere una prueba de Saber (arcano) contra CD 15. En algunos casos extremadamente raros, la deidad orca Gruumsh ha impartido el conocimiento del ritual directamente en la mente de uno de sus seguidores predilectos, abortando los esfuerzos de los héroes por evitar su creación. El propio ritual es realmente una ardua prueba sobre la dedicación y el poder potenciales del avatar, y se describe al detalle en la sección 'Efectos'.

Fuente de energía: el avatar de la horda, por poderoso que pueda ser, no puede mantener unido a un ejército compuesto por tantas facciones rebeldes sin el uso continuo de una gran cantidad de energía mágica. Los antiguos e impíos rituales que dan vida al avatar también ponen en marcha una sutil fuerza mágica continua, que mantiene unida a su horda. Esta leve compulsión es suficiente para someter a la horda a la voluntad del avatar, pero requiere una energía constante para su efectividad. Esta fuerza mágica se alimenta de las muertes causadas por la horda. A la horda no le preocupa la raza, alineamiento o naturaleza de las criaturas muertas. Mientras los ejércitos del avatar causen la muerte de al menos un millar de criaturas al mes, la fuerza mágica que los une seguirá activa.

Catalizador: el ritual que culmina la prueba de la horda requiere una pequeña cantidad de sangre de cada raza vinculada a ella. Los tipos de criatura elegibles incluyen a humanoides (orcos), humanoides (trasgoides), humanoides (gnolls), humanoides monstruosos y gigantes.

Activador: el activador del avatar de la horda es la finalización de la prueba de la horda, una larga y compleja búsqueda que requiere gran dedicación y poder. El avatar debe derrotar él solo a un miembro de cada raza a incluir en la horda. Una vez haya completado estos combates, el avatar potencial debe viajar a un antiguo lugar sagrado del lejano norte, donde muchos creen que Gruumsh y Corellon Larethian libraron una de sus múltiples batallas. El avatar debe causar la muerte de 13 elfos en ese lugar (y también tiene que conseguir atraerlos hasta allí).

Una vez se ha completado la prueba de la horda, el avatar puede unir a su ejército un número de razas distintas igual a 3 × su modificador de Carisma. Si el modificador de Carisma del avatar cambia tras la conclusión de la prueba, no se alterará el número de razas que pueda unir a su horda.

Control: el avatar de la horda mantiene un control sutil e instintivo sobre su ejército en todo momento. Las criaturas de la horda ven al avatar como a un ser de gran poder y un verdadero líder. Su disposición hacia él nunca será peor que amigable, y a menudo llega a convertirse en una devoción casi religiosa. Aunque las razas rivales de la horda suelen seguir las directrices del avatar, no sienten tales lazos unas con otras. La lucha abierta entre las filas del ejército es infrecuente, pero no desconocida. Estas luchas internas suelen tener lugar entre grandes y poderosas tribus de humanoides menores, como orcos o trasgos. Pocas tribus orcas se meterán con los gigantes o trolls, pero quizá esperen obtener algún beneficio sometiendo a miembros más débiles. Cualquier caudillo emprendedor estará atento ante cualquier oportunidad de debilitar a alguna tribu cercana, incluso aunque esté vinculada a la horda.

Efectos: el singular efecto del avatar de la horda es la unión de tribus díscolas de diversas razas belicosas, que forman un ejército cohesionado. La destrucción alimenta a la horda y la mantiene viva, por lo que el avatar debe hacer avanzar constantemente a su ejército. La cantidad exacta de cada tipo de criatura disponible para la horda queda a discreción del DM, pero una estimación razonable sería alrededor de 100 individuos por cada DG del avatar.

Cómo ponerle fin: la forma más directa de destruir el poder de la horda es matando a su líder. Sin la fuerza mágica tras el avatar, las levantiscas razas no podrán seguir formando un ejército unido, por lo que regresarán a sus tierras natales mientras luchan entre sí por el camino. Además, si la horda no logra matar al menos a 1.000 individuos al mes, la fuerza mágica que la une se debilitará y disipará.

LA ESCARCHA ASESINA DE GHULURAK

Encerrado más allá de los límites del tiempo y el espacio, Ghulurak, un ser de gélida demencia primigenia, conjura pesadillas eternas de mundos helados. En los oscuros sueños de Ghulurak, mundos enteros yacen encerrados en una muerte en vida bajo el hielo. Ghulurak congelaría toda la vida, subyugando a los mundos vivos bajo un gélido rigor de agonía y locura. Impulsados por las tenebrosas imágenes de Ghulurak, ciertos individuos desequilibrados tallan su imagen a partir del hielo polar más puro, permitiendo que su poder tenga acceso al mundo material. Una vez se ha abierto este paso, comenzará a extenderse sin pausa una desolada región de fríos eternos, precedida por épocas de heladas y hambre. Quienes no mueren directamente por las temperaturas extremas, se convierten en víctimas de la locura de Ghulurak y comienzan a trabajar para proteger y servir a la gélida monstruosidad.

Saber: un puñado de fragmentos perdidos de saber contienen fragmentos que hablan de la escarcha asesina de Ghulurak

y sus efectos. Aprender los detalles sobre la escarcha requiere una prueba de Saber (historia) contra CD 40. Algunas fuentes de información son tan precisas, no obstante, que permiten que la imagen de Ghulurak infeste la mente del lector, llevándolo a la locura. Cualquier criatura que obtenga 50 o más en su prueba para adquirir información sobre la escarcha asesina, quedará expuesta a una descripción tan exacta que deberá superar un TS de Voluntad contra CD 25 o quedar bajo el efecto de un conjuro de *geas/empeño*; este efecto forzará a la criatura a crear la estatua y completar el ritual que da vida a la escarcha asesina.

Fuente de energía: la escarcha asesina de Ghulurak extrae su energía de un ser de gran maldad ancestral. Cualquier réplica fidedigna de su gélida y retorcida forma le permite enviar una ínfima fracción de su poder al mundo de los hombres. Una vez exista alguna de estas réplicas, Ghulurak impulsará la escarcha asesina que lleva su nombre.

Activador: la escarcha asesina de Ghulurak comienza con la talla de un bloque del hielo glacial más puro, que debe adoptar la forma de la criatura en un ritual que combina la magia impía y un trabajo de escultura sobresaliente, a lo largo de varias horas. La estatua requiere un cubo de hielo de al menos 20' de lado. Crear la escultura propiamente dicha lleva unas 80 horas de trabajo, que debe realizarse a mano. Interrumpir la talla de la escultura no arruina el proceso de creación, pero se deben concluir las 80 horas de trabajo antes de seguir adelante con el ritual. Una vez se haya pasado el tiempo correcto con la estatua, el artista deberá superar una prueba de Artesanía (escultura) contra CD 25, o su esfuerzo habrá sido en vano y tendrá que empezar de nuevo. Tan pronto como esté completada una escultura de calidad suficiente, deben grabarse en su base tres *símbolos de locura* separados antes de que pase una hora de su finalización.

Para poder empezar siquiera todo este proceso, el creador debe haber tenido la revelación de la verdadera forma de Ghulurak (consulta 'Saber', más arriba) o haber sido conducido a la locura por un corazón de Ghulurak (ver más adelante).

Control: la gélida locura de Ghulurak está más allá del tiempo y el espacio, por lo que ninguna fuerza conocida puede controlar la escarcha asesina manifestada por su poder.

Efectos: la escarcha asesina se extiende lentamente a partir de la estatua de hielo inmóvil que le da la vida. A medida que avanza el hielo, aparecen tres zonas heladas distintas de diverso peligro; cuanto más cerca se esté de la estatua, más severas serán sus condiciones.

Límite del hielo: el límite del hielo, la primera y menos peligrosa de las zonas de frío que rodean a la estatua de Ghulurak, forma un anillo de 10 millas de grosor. Toda la zona del límite tiene una temperatura que va de los 10° a los 20° Fahrenheit [–12 a –7 °C], exponiendo a las criaturas que la crucen a los peligros inherentes del frío (página 303 de la *Guía del Dungeon Master*).

La escarcha asesina: la segunda, y en muchos casos mayor, zona de frío es conocida como la escarcha asesina de Ghulurak. El hielo letal se extiende a partir de la estatua, aumentando de tamaño a un ritmo de 1 milla de radio por semana. La escarcha asesina comienza allí donde termina el anillo más interno, y alcanza una extensión que depende del tiempo que haya estado activo el acontecimiento. La temperatura en el área de la escarcha asesina nunca es superior a los –20° F (-7 °C]. Este frío extremo tiene varios efectos: los personajes desprotegidos sufren 1d6 puntos de daño por frío cada 10 minutos (sin TS). Además, cualquier personaje desprotegido debe superar un TS de Fortaleza (CD 15 + 1 por cada prueba previa) o sufrir 1d4 puntos de daño no letal. Quienes lleven armadura metálica o entren en contacto con metal helado sufren los efectos del conjuro *helar metal*. Los personajes parcialmente protegidos sufren daño y realizan sus TS cada hora, en lugar de cada 10 minutos.

El corazón de Ghulurak: la zona más cercana a la estatua helada de Ghulurak alberga una fuerza de brutal locura, que transforma a todos los que osan entrar en ella. En un radio de 1 milla de la estatua, una zona que recibe el nombre de corazón de Ghulurak, la temperatura se mantiene en un frío ultraterreno de unos –60° F [16 °C]. Los personajes desprotegidos sufren 1d6 puntos de daño por frío y 1d4 puntos de daño no letal por minuto (sin TS). Los personajes parcialmente protegidos sufren daño cada 10 minutos, en lugar de cada uno.

Aunque peligroso, el frío que emana del gélido rostro de Ghulurak no es más que un heraldo del asalto mental que sufrirán quienes se acerquen a la estatua. Las criaturas que sufran daño por las bajas temperaturas deberán superar un TS de Voluntad (CD 25) cada hora pasada a 1 milla o menos de la escultura, o ser víctimas de los inestables sueños del ser. Se trata de un efecto sobrenatural idéntico al conjuro *dominar monstruo* (NL 20), excepto porque no tiene duración máxima y no se aplica la resistencia a conjuros. Las criaturas dominadas de esta forma lucharán por proteger el corazón de Ghulurak y atraer (u obligar) a otros a acatar la voluntad de la criatura. Además de seguir sus deseos, aquellas criaturas dominadas tendrán en su mente la imagen verdadera de Ghulurak y, si la estatua original fuese destruida, se verían impelidos a crear otra nueva. Este efecto sólo puede ser roto por un conjuro de *romper encantamiento*, lanzado dentro de una zona *consagrada*. Muchas criaturas malvadas caen con facilidad bajo el influjo de Ghulurak y trabajan para atraer a otras a los helados sueños de su amo. Estas criaturas impías vagan por las regiones conocidas como el límite del hielo y la escarcha asesina.

El corazón de Ghulurak, la manifestación más insidiosa de su glacial locura, puede extenderse con el tiempo hasta cubrir todo un mundo. Si la escarcha asesina permaneciese manifestada en el plano Material durante todo un siglo, el propio corazón comenzaría a expandirse desde su gélido núcleo, aumentando su radio en 1 milla al mes. Las historias antiguas hablan de mundos perdidos ante la fría demencia de Ghulurak, ya que si el corazón llegase a expandirse lo suficiente como para cubrir todo el planeta, el propio Ghulurak se manifestaría en su superficie y lo mantendría bajo su dominio para siempre.

La forma de Ghulurak: imbuida con la magia y la locura de la criatura, la estatua completa emana un efecto mágico que pocos pueden resistir. Quienes deseen destruirla deberán resistir su terrible descarga mental y derrotar a aquellos que hayan sido abrumados por su demencia. La magia de su creación la hace mucho más resistente al daño que el hielo normal. La forma de Ghulurak tiene dureza 5 y 10 pg por pulgada de grosor. Un estatua típica, tallada a partir de un bloque de hielo de 20'×20'×20' tiene unos 15' de grosor, lo que le otorga 1.800 pg.

Cómo ponerle fin: la escarcha asesina de Ghulurak sólo puede detenerse destruyendo la forma de Ghulurak. Vital para la conjuración de la escarcha, esta estatua alimenta la energía necesaria para su expansión. Una vez sea destruida, las tierras afectadas por el límite del hielo o la escarcha asesina recuperarán su clima habitual en pocos días. Los efectos del corazón de Ghulurak se disipan con mayor lentitud. El radio del corazón disminuye en 5' al mes, y la zona que siga cubierta por él retendrá todo su poder. Incluso cuando los anillos más extensos de la escarcha se hayan enterrado ya en el recuerdo, el corazón podrá conducir a la locura a quienes se adentren en él y obligarlos a tallar de nuevo el rostro de Ghulurak a partir de otro bloque de hielo primigenio.

EL ESPÍRITU DE LA IRA DE LA NATURALEZA

En el interior del incognoscible espíritu de los bosques antiguos yace un vasto poder adormilado. Este poder rara vez se manifiesta en el mundo de los mortales, ya que carece de una voluntad que lo guíe. A veces puede sentirse su presencia; una tormenta de intensidad inusual transmite un sentimiento de temor irracional, poderosos animales terribles se aventuran más allá de sus territorios habituales con intenciones homicidas, u ocurren acontecimientos inexplicables similares, cuando este ancestral poder entra en contacto con el mundo de la humanidad. Hay ritos antiguos, cuyo origen está ligado a la mismísima creación del mundo, que ofrecen un medio para despertar y controlar este poder, y algunos druidas poderosos lo han invocado.

Saber: el conocimiento requerido para invocar al espíritu de la ira de la Naturaleza se puede hallar oculto en lugares remotos de gran belleza y poder naturales. Estos fragmentos de saber siempre están registrados en una forma arcaica del idioma silvano. Los detalles de la ubicación y contenido de cada retazo de información varían de un lugar a otro, pero algunos ejemplos de lugares donde encontrar este conocimiento serían: grabado en la cima de una montaña, tallado en rocas enterradas bajo las raíces de un árbol centenario o cincelado en una gran lasca de obsidiana en el corazón de un volcán.

En el raro caso de que puedan ser siquiera encontrados, estos fragmentos de saber también suelen estar vigilados por feroces guardianes que tienen sus propios planes para dicha información. Por ejemplo, Anuraxyus, una anciana sierpe de oro, duerme en el corazón de un volcán cerca de uno de los fragmentos, con intención de que ninguna fuerza del mal emplee al espíritu de la ira de la Naturaleza para sus fines. En el polo opuesto a la noble empresa del dragón está Maelbranch, un ent maligno dotado de una prodigiosa aptitud para lanzar conjuros de druida, que alberga otro fragmento en el interior del antiguo bosque que gobierna, en busca de más retazos de información que puedan despertar su espíritu.

Fuente de energía: el casi infinito poder de la Naturaleza alimenta al espíritu de la ira, y una vez este acontecimiento mágico ha cobrado forma, no necesita de ninguna otra fuente para generar sus potentes efectos.

Catalizador: los antiguos rituales que despiertan al espíritu de la ira de la Naturaleza exigen que haya un círculo de menhires en un entorno natural, durante un largo periodo de tiempo que varía en cada ocasión. Los menhires deben permanecer en el lugar el tiempo suficiente para volverse uno con el lento fluir del poder de la Naturaleza, lo cual depende de la ubicación exacta de su ubicación. Las posibles localizaciones de estos círculos de menhires, todos los cuales pueden emplearse para el ritual, y el tiempo aproximado que deben permanecer en dicho punto se indican en la siguiente tabla.

Localización	El círculo debe alzarse
Bosque	2.000 años
Llanuras	1.000 años
Montaña	10.000 años
Subterráneo	10.000 años

El lapso de tiempo requerido es tal que pocas criaturas mortales pueden hallar la forma de erigir el círculo de menhires, vigilar su conservación durante el tiempo necesario y después completar el ritual ellas mismas. Las pocas veces que se ha invocado al espíritu de la ira de la Naturaleza ha sido gracias al esfuerzo de generaciones enteras de druidas, que entregaron sus vidas por la protección y preservación de un círculo adecuado.

El círculo debe estar compuesto por menhires tallados en una cantera de roca cercana, y los ritos de artesanía mágica requeridos para su creación cuestan 10.000 po, a sumar al coste de obtener la piedra y transportarla a su emplazamiento final. Ningún círculo de menhires puede usarse más de una vez para invocar al espíritu de la ira de la Naturaleza.

Activador: cuando se disponga de un círculo de menhires de la edad adecuada, se puede convocar al espíritu mediante un círculo de druidas que lancen simultáneamente *convocar aliado natural VII, crecimiento animal, dotar de consciencia, enjambre elemental, tormenta de venganza* y *viajar mediante plantas* sobre los menhires preparados. Un druida debe lanzar cada conjuro, comenzando todos a la vez mientras permanecen dentro del círculo de menhires. Ninguno de estos conjuros tiene su efecto normal cuando se lanza de esta forma, siendo su única función la de iniciar el acontecimiento.

Ninguna criatura muerta viviente, sin importar su capacidad para lanzar conjuros druídicos, puede formar parte del círculo de druidas que controle al espíritu de la ira. Si una criatura que forme parte de este círculo se convierte en muerta viviente por cualquier razón, será expulsada de él y perderá todos los poderes

especiales para influir sobre las criaturas que sigan unidas al espíritu.

Control: la fuerza mágica del espíritu de la ira de la Naturaleza no puede ser controlada; sus efectos subyugan a un gran número de animales terribles, plantas, fatas y elementales a la magia del círculo de lanzadores de conjuros druídicos.

Efectos: una vez despertado, el espíritu liga a cientos de criaturas naturales al círculo que ha creado el acontecimiento. El número y naturaleza exactas de estas criaturas se deja a discreción del DM según sea necesario en su campaña, pero en general serán cientos de animales, animales terribles, elementales, fatas y plantas. Estas criaturas son de poderío muy dispar, pero el grueso de ellas lo formarán animales terribles, elementales y fatas de gran poder. Estos seres comparten un vínculo de empatía con cualquier druida del círculo, que esté dentro del radio de los menhires. Este vínculo permite al druida controlar los movimientos de las criaturas, haciendo que se reúnan en un mismo lugar, como un ejército que lo defienda, o que cacen solas o en grupos reducidos.

La aptitud más poderosa del espíritu de la ira de la Naturaleza, no obstante, es la capacidad para transmitir la magia de los miembros del círculo a través de grandes distancias y a un gran número de criaturas a la vez. Cualquier conjuro que lance un druida del círculo dentro del radio de los menhires, puede ser lanzado directamente sobre una de las piedras alzadas. Ésta transmitirá su efecto a todas las criaturas ligadas al círculo que puedan ser afectadas por él. Por ejemplo, si un druida lanza *crecimiento animal* sobre un menhir, todos los animales ligados al druida gracias al espíritu de la ira de la Naturaleza obtendrán su beneficio, sin importar su distancia al lanzador. Los conjuros con alcance personal no se pueden lanzar sobre un menhir de esta forma, ni aquellos que afecten a un área en lugar de a criaturas concretas. Por ejemplo, *fuerza de toro* se puede lanzar sobre un menhir de esta forma, pero no *descarga flamígera*. Los conjuros que requieran componentes caros, o un gasto en PX, sólo necesitarán un gasto normal de dichos componentes para afectar a todas las criaturas ligadas al espíritu.

Cómo ponerle fin: el insondable y ancestral poder de la Naturaleza nunca puede ser anulado por completo, pero sus efectos directos sobre el espíritu de la ira de la Naturaleza pueden detenerse matando a todos los druidas del círculo que hayan puesto en marcha el acontecimiento, o destruyendo los menhires que lo componen. Ninguna de las dos tareas es sencilla, ya que los druidas controlan legiones de criaturas naturales que pueden emplear para su protección, incluidos ents con avance, animales terribles aumentados mágicamente y elementales de gran edad y poder.

LA LUZ DE LA PUREZA

La luz de la pureza se mueve por el mundo como una manifestación física y móvil del poder de Pelor. Los clérigos del Señor de la luz invocan este brillante nimbo de pura luz en su festividad más sagrada, y uno de ellos debe renovar la luz una vez por el día y otra por la noche. La luz es a la vez un símbolo tangible del poder de Pelor y una de las armas más poderosas de su iglesia contra las criaturas muertas vivientes y malignas. El poder de la luz de la pureza destruye con rapidez a cualquier muerto viviente que entre en su brillante radio, y de igual forma carboniza la carne de las criaturas malvadas por naturaleza, como demonios o diablos. Aunque los clérigos de Pelor suelen ser reticentes a desplazar la luz fuera de los confines del lugar sagrado donde sea creada, cuando la iglesia del Señor de la luz marcha a la guerra, siempre cuenta con uno de estos acontecimientos en vanguardia, donde ayuda a aniquilar a los peores enemigos de la fe.

Saber: los mayores templos de Pelor albergan anales de conocimiento que describen cómo invocar y controlar la luz de la pureza. Un clérigo de Pelor puede recordar los detalles exactos de la ceremonia mediante una prueba con éxito de Saber (religión) contra CD 20.

Fuente de energía: la luz de la pureza se mantiene activa gracias a la voluntad combinada de los clérigos de Pelor y el poder del propio Señor de la luz. Como muestra de la vigilia de la orden y su dedicación a la luz, un clérigo de Pelor debe lanzar *luz del día* sobre la luz cada mediodía y cada medianoche. Este clérigo no tiene que ser siempre el mismo; de hecho, el privilegio de lanzar este conjuro para alimentar la luz va rotando entre las filas de los individuos más poderosos e influyentes de la orden. Si un clérigo no lleva a cabo este cometido, Pelor retira su poder y la luz de la pureza se extingue.

Catalizador: cada 100 años, en un soleado día en pleno verano, Pelor extiende su poder y crea un Día del sol. Este día, sagrado para la iglesia de Pelor por muchas razones, es el único en el que los clérigos de Pelor pueden convocar la luz de la pureza.

Activador: un centenar de clérigos de Pelor deben congregarse en un templo de su dios, preparado especialmente para la ocasión, y lanzar al unísono *luz del día*. Además del lanzamiento de ese conjuro durante la ceremonia, todos los clérigos participantes deben haber pasado una semana completa preparándose para el acontecimiento. Además de la presencia de los clérigos y su magia, la ceremonia requiere al menos 10.000 po en materiales especiales. Este ritual sólo se puede llevar a cabo en un templo dedicado a Pelor que esté protegido por un conjuro de *sacralizar*.

Control: la luz de la pureza suele ser estacionaria, pero un clérigo de Pelor puede canalizar el poder de su dios y hacer que se mueva lentamente. Un clérigo de Pelor puede gastar uno de sus intentos diarios de expulsar muertos vivientes para mover la luz. Para hacerlo, el clérigo realiza una prueba de expulsión de la forma normal; si tiene éxito en expulsar a un muerto viviente de 10 DG o más, obtendrá el control de la luz durante 1 minuto, sin que nadie pueda arrebatárselo antes de ese tiempo. Mientras un clérigo controle la luz, podrá moverla 30' mediante una acción estándar. Si dos clérigos intentan obtener el control de la luz a la vez, el que hubiese expulsado al muerto viviente con más DG será el que obtenga la capacidad de moverla.

Efectos: la luz de la pureza es un efecto mágico móvil de 40' de radio. Es inmune a los efectos mágicos, totalmente

incorporal y capaz de moverse a través de materia sólida. Por sí misma, la luz es estacionaria, pero un clérigo de Pelor puede emplear un intento de expulsar muertos vivientes para moverla (consulta Control). La luz de la pureza tiene varios efectos sobre las criaturas u objetos que entren en su radio:

Las criaturas muertas vivientes y del subtipo maligno sufren 10d6 puntos de daño al inicio de cada asalto que pasen dentro del radio de la luz de la pureza.

La luz de la pureza ilumina sin excepción a todas las cosas que estén dentro de su radio. Suprime todos los efectos de invisibilidad dentro de su radio, igual que el conjuro *purgar la invisibilidad*, y disipará automáticamente cualquier efecto de oscuridad mágica con el que entre en contacto.

Cómo ponerle fin: la luz de la pureza se extingue si ningún clérigo de Pelor lanza *luz del día* al corazón del efecto mágico, una vez al mediodía y otra vez a medianoche. La única forma de oscurecer este acontecimiento mágico es evitar dicho lanzamiento. Sólo se requiere el lanzamiento de un conjuro de *luz del día* cada vez, y los clérigos de Pelor conceden gran importancia a esta ceremonia, congregando a muchos de los miembros más poderosos de la fe para cada lanzamiento.

EL OJO ARDIENTE DE AL-GHAUTRA

El ojo ardiente de Al-Ghautra es un gigantesco ojo flamígero que aparece sobre una montaña. Puede hacer que cualquier cosa sobre la que pose su mirada estalle en llamas mágicas.

Saber: las instrucciones para crear el ojo ardiente de Al-Ghautra están inscritas en los muros de los antiguos templos subterráneos consagrados a dicho dios, del cual se sabe muy poco. Al-Ghautra, aparentemente algún tipo de poderoso sacerdote o semidiós, buscaba la forma de llevar la luz y el fuego a cualquier lugar, incluso a los confines subterráneos.

Fuente de energía: el propio sol es la fuente de energía del ojo ardiente.

Catalizador: crear el ojo ardiente requiere unas condiciones atmosféricas antinaturalmente despejadas. Un conjuro de *controlar el clima*, lanzado un día despejado y soleado, es necesario para la creación del ojo.

Activador: este acontecimiento mágico tiene dos elementos de activación. El primero es una lente de 3' de ancho, fabricada con el diamante más puro (dureza 20, pg 40) y hechizada para que aumente los rayos solares. La lente de diamante quedó partida en tres trozos tras la última creación del ojo ardiente, hace

Ilustración de E. Cox

El ojo ardiente de Al-Ghautra cobra existencia con una explosión

siglos. La iglesia de Pelor guarda dos pedazos de la lente y los mantiene separados entre sí, pero nadie sabe la ubicación del tercero.

El otro activador es un lugar. El ojo ardiente de Al-Ghautra sólo emergerá sobre una montaña de al menos 15.000' de altura.

Control: la lente de diamante también es el control. Cualquiera que aferre los bordes de la lente y mire a través de ella, podrá dirigir la mirada del ojo ardiente.

Efectos: una vez la lente diamantina reconstruida se lleve a lo alto de la montaña y los fuertes rayos del sol la atraviesen, el ojo ardiente comenzará a formarse. La lente flota en el aire a unos pocos pies de altura sobre el pico; en el transcurso de los siguientes 10 minutos, un enorme globo ocular, compuesto por llamas rugientes, aparecerá a 100' sobre el pico de la montaña.

Una vez se forme el ojo, el acontecimiento mágico estará activo, y ya no se requerirá que haya buen tiempo en la montaña. Cualquiera que mire a través de la lente puede ver con claridad una zona circular de 40' de radio, incluso aunque esté a cientos de millas de distancia. Siempre que exista una línea de visión directa desde el ojo ardiente hasta la zona contemplada, ésta podrá verse con claridad por medio de la lente.

La zona vista en la lente estará perfectamente iluminada (igual que con un conjuro de *luz del día*), sin importar las condiciones meteorológicas o la hora del día. También concede un efecto de *visión verdadera* al usuario. Si la lente contempla la misma zona durante 2 asaltos seguidos, el ojo ardiente hará algo más que mirar. Creará un efecto de *tormenta de fuego* (como el conjuro homónimo, NL 15, Reflejos CD 20) que causa 15d6 puntos de daño por fuego si el sol brilla sobre el pico de la montaña, 10d6 puntos de daño por fuego si es de día pero está nublado y 5d6 puntos de daño por fuego si es de noche.

A diferencia del conjuro *tormenta de fuego*, cualquier criatura atrapada en el área de acción del ojo ardiente correrá el riesgo comenzar a arder (consulta la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*) si sufre daño. Los edificios y bosques comenzarán a arder y se quemarán por completo si sufren la mirada del ojo. El fuego se extiende tal y como se describe en el apartado 'Incendios forestales', página 87 de la *Guía del Dungeon Master*.

Como remedio práctico, los creadores del ojo ardiente suelen mantener en movimiento la lente, en busca de intrusos que quieran poner fin al acontecimiento. Estos intrusos disponen de 1 asalto de aviso antes de sufrir la *tormenta de fuego*, ya que serán conscientes de que su entorno está inusualmente iluminado.

Cómo ponerle fin: cuando los cultistas del fuego encendieron por última vez el ojo ardiente de Al-Ghautra hace varios siglos, los héroes se aliaron con la iglesia de Pelor para eliminar el ojo ascendiendo a la montaña y rompiendo la lente de diamante. Esa sigue siendo una forma muy efectiva de neutralizar el acontecimiento mágico.

Limitarse a ocultar el sol gracias al clima no eliminará el acontecimiento, pero un eclipse solar (quizá un acontecimiento mágico en sí mismo) hará que el ojo desaparezca y la lente se convierta en polvo de diamante. Causar 50 puntos de daño por frío al ojo ardiente hará que "parpadee" durante 1 asalto, sin fijar su mirada en ningún punto. Si el daño por frío se puede mantener constante de alguna forma, el ojo no se volverá a abrir.

EL VÓRTICE CONSUMIDOR DE TRAAL

El vórtice consumidor de Traal, una esfera de oscuridad absoluta que actúa como una versión mágica de un agujero negro, sólo se alimenta de seres vivos. Cuantas más criaturas vivas devora, más fuerte e inteligente se vuelve.

Saber: varios manuscritos pretenden describir el proceso de creación de un vórtice consumidor de Traal, pero todos son fragmentarios e incompletos. Llenar las lagunas requiere 10 conjuros independientes de *adivinación* o *contactar con otro plano*; sólo las deidades u otras entidades de poder similar conocen los detalles perdidos de la creación del vórtice. Las criaturas que traten de crear un vórtice con instrucciones imprecisas o incompletas, se verán absorbidas contra su voluntad hacia el plano de Energía negativa cuando creen el *umbral* (como se describe a continuación).

Fuente de energía: el vórtice mismo está hecho de la nada más absoluta, pero se requiere un influjo de energía negativa en el momento de su creación. Cualquiera que desee crear un vórtice consumidor de Traal debe abrir un *umbral* (igual que el conjuro) al plano de Energía negativa, para después invocar la energía negativa más pura. Esto drena al lanzador como si invocase a una criatura, lo que le cuesta 1.000 PX.

Catalizador: la energía negativa que emerge del *umbral* debe llenar una jaula cilíndrica engarzada en oro de unos 10' de ancho (que cuesta 10.000 po fabricar). Una negrura total llenará la jaula y palpitará levemente hasta el momento de activación.

Activador: cuando la luna nueva esté en su apogeo, la energía negativa consumirá la jaula. La esfera de 10' de diámetro generará nueve tentáculos ondulantes, que se extienden 10' desde su superficie. El vórtice comenzará a consumir a cualquier criatura cercana.

Control: al principio, ninguna fuerza puede mover el vórtice consumidor de Traal. Pero una vez empiece a crecer como se describe más adelante, obtendrá la capacidad de moverse. La energía positiva rechaza el vórtice, por lo que algunos clérigos pueden "conducirlo" de forma rudimentaria canalizando contra él sus intentos de expulsar muertos vivientes. Un daño de expulsión suficiente para expulsar a un muerto viviente de 10 DG hará que el vórtice se mueva 10' en dirección opuesta al clérigo.

Efectos: el vórtice consumidor de Traal es en algunos aspectos como una criatura, y en otros como un efecto mágico. Sus nueve tentáculos realizan ataques de toque a +15 contra todas las criaturas a su alcance (repartidos de forma tan equitativa como sea posible), y cuando uno de ellos acierte, permanecerá fijado al objetivo. Una criatura tocada por un tentáculo deberá superar una serie de TS de Voluntad cada vez más difíciles: CD 15 en el primer asalto, CD 20 en el segundo, CD 25 en el tercero y así sucesivamente. Las criaturas que fallen su TS de Voluntad morirán al instante, al ser absorbidas al interior del vórtice; sus

rasgos agonizantes aparecerán un breve instante en relieve en la superficie de la esfera, para después desaparecer por siempre.

Cada tentáculo es intangible e inmune a los ataques mágicos o físicos, pero una criatura puede escapar de su abrazo mediante el uso de un conjuro de la subescuela de teleportación, o canalizando contra el vórtice un daño de expulsión suficiente para expulsar a un muerto viviente de 10 DG. Correr no sirve de nada; los tentáculos se estiran y atraviesan la materia sólida, si es necesario, para mantener la conexión con su víctima.

Dado que en un principio el vórtice es sedentario, el clérigo maligno que lo crea suele tener a mano un número suficiente de víctimas, para alimentarlo hasta que crezca y gane movilidad. Una vez el vórtice haya consumido 100 DG de víctimas, crecerá hasta un diámetro de 15'. También comenzará a moverse a una velocidad de 20' por asalto. En este estado el vórtice sólo dispone de un intelecto rudimentario, por lo que buscará grandes concentraciones de seres vivos que pueda consumir con rapidez. El vórtice ignora por completo la materia; puede flotar por pasillos estrechos, a través de techos y suelos, etc.

Cuando el vórtice haya consumido otros 200 DG de criaturas, alcanzará un tamaño máximo de 20' de diámetro con tentáculos de 20', y su velocidad aumentará a 60' por asalto. En este punto, el vórtice tendrá el conocimiento suficiente para buscar grandes concentraciones de vida, como ciudades, y retirarse ante el uso de ataques de energía positiva.

Ilustración de K. Andrasofsky

Un clérigo maligno trata de controlar un vórtice consumidor de Traal

Cómo ponerle fin: deteriorar el conjuro de *umbral* o dañar la jaula antes de la luna nueva, dará al traste con el ritual que crea el vórtice consumidor de Traal, y puede que absorba al creador del vórtice hacia el plano de Energía negativa.

Una vez el vórtice haya consumido la jaula y genere tentáculos, será mucho más difícil de detener. Los PJs pueden tratar de evitar que el vórtice consuma 100 DG y después encerrarlo en lugar seguro, para que nunca obtenga la capacidad de moverse. Quizá algunos laboratorios o dungeons antiguos alberguen vórtices consumidores inactivos, que mueven lentamente sus tentáculos por las habitaciones vacías a la espera de aventureros incautos que los perturben.

Los personajes cercanos a un vórtice pueden obtener cierta protección si disponen de magia de teleportación (para escapar cuando un tentáculo los toque) o mediante conjuros como *custodia contra la muerte* que los protejan de la energía negativa. *Custodia contra la muerte* no ofrece una protección completa, no obstante; sólo ofrece un 50% de probabilidades de que los tentáculos fallen su ataque contra una criatura protegida por él.

La única forma conocida de destruir un vórtice consumidor de Traal es canalizar una enorme cantidad de energía positiva contra él; una prueba de expulsión con éxito, realizada a 10' o menos del vórtice, lo bastante alta para afectar a 20 DG de muertos vivientes y que cause suficiente daño de expulsión para afectar a 100 DG de muertos vivientes.

Ilustración de A. Swekel

Do todos los momentos de una campaña de DUNGEONS & DRAGONS tienen lugar en un húmedo dungeon, una cripta polvorienta o una caverna embrujada. En algún momento, los PJs se retirarán a la civilización para descansar, recuperarse y relajarse, y buscarán un pueblo o ciudad donde puedan identificar objetos mágicos, estudiar descubrimientos misteriosos o encontrar nuevas aventuras.

Pero, ¿qué ocurre si la aventura que estás dirigiendo no ofrece detalles sobre ninguna ciudad cercana? Peor aún, ¿qué pasa si los PJs terminan quedándose en la ciudad durante días, semanas o incluso meses, para crear objetos mágicos, buscar allegados o interactuar de alguna otra forma con el mundo? El tener una ciudad detallada a mano ayuda, y este capítulo pretende ofrecerte eso en la forma de la villa de Marjal salino.

ACERCA DE MARJAL SALINO

Los jugadores veteranos de D&D reconocerán sin duda la villa de Marjal salino, que fue presentada originalmente en 1981 en el módulo U1: *The sinister secret of Saltmarsh* (NdT: *inédito en español*). Este módulo fue seguido por otras dos aventuras, U2: *Danger at Dunwater* y U3: *The final enemy* (NdT: *adivina qué; inéditas en español*). Este capítulo omite cualquier detalle acerca de esas aventuras, para evitar arruinar su argumento a los jugadores nuevos.

Como se indica en dichos módulos, Marjal salino era una pizarra en blanco. No había ningún mapa de la villa y se detallaba un puñado de PNJs sobresalientes (la mayoría de los cuales eran villanos que no debían sobrevivir a la aventura). Aún así, la villa jugaba un papel importante en estas tres aventuras como base de operaciones de los PJs. Cada módulo incluía una breve descripción de la villa y ofrecía algunas breves notas sobre su gobierno y población, pero el grueso de la información se dejaba en manos del DM.

La villa de Marjal salino aquí descrita ha sobrevivido varios años tras dichas aventuras. En ese tiempo los esclavistas atacaron la cercana villa de Villalmar, arrasando gran parte de ella. La combinación de refugiados desplazados hacia Marjal salino y el influjo de dinero de los aventureros (recién enriquecidos por sus hazañas en las cercanas marismas Hool), ha llegado casi a duplicar la población de 2.000 habitantes del lugar. Ahora, Marjal salino es uno de los asentamientos de mayor expansión de toda la región.

Por supuesto, puedes añadir u omitir estos detalles para que Marjal salino encaje mejor en tu campaña. Los detalles de este capítulo sobre las historias de los PNJs,

localizaciones y deidades provienen del mundo básico de D&D, FALCONGRÍS, pero es fácil adaptarlos. Si tu juego discurre en los REINOS OLVIDADOS, Marjal salino podría estar en algún punto de la costa de la Espada, unos días al sur de Puerta de Báldur, o quizá acunada en las costas del mar Interior, en el litoral de Cormyr o Sembia. En el Escenario de campaña de EBERRON, Marjal salino podría ser una próspera ciudad pesquera en algún punto de la costa de Khorvaire, y un puerto vital para los aventureros que busquen una ruta hacia las profundidades plagadas de ruinas de Xen'drik, en el lejano sur. Por supuesto, si sitúas a Marjal salino en FALCONGRÍS, ya te hemos hecho buena parte del trabajo: la villa está ubicada en el hexágono U4-123, en la costa meridional de Keolandia.

Marjal salino (villa grande): convencional; AL NB; límite 3.000 po; Bienes 577.000 po; Población 3.850; Mixta (humanos 81%, medianos 5%, semielfos 4%, gnomos 3%, elfos 3%, enanos 2%, semiorcos 1%, otros 1%).

PNJs NOTABLES

Esta sección ofrece información básica sobre PNs claves de Marjal salino, incluyendo su nombre, alineamientos, sexos, razas, clases, niveles y posición o función en la ciudad. Otros detalles se dejan a tu elección, para que puedas personalizar los PNJs según las necesidades de tu campaña.

EL CONSISTORIO

Egan Lassiter (NM humano Ari4/Clr10), noble y sumo sacerdote secreto de Vecna.

Erolin Timertikos (NB humano Ari6/Gue3), Ilmo. Sr. Alcalde de Marjal salino.

Horkin Lashti (NB mediano Brd1/Ari7), propietario del Cuervo de plata.

Lira Tolivar (LN mediana Drd8), guardiana del faro de Marjal salino.

Lyra Ivessa (NB humana Clr10), suma sacerdotisa de Pelor.

Toren Aerakin (LB humano Ari6/Mag1), noble.

LA GUARDIA DE LA CIUDAD Y LA MILICIA

Geolin (LN enano Gue4), comandante de la milicia.

Grust Barbarroja (LN semiorco Cmb11), alcaide de la cárcel de Marjal salino.

Iborian Kelstinar (LN semielfo Exp6), comandante de la torre de la vigilia de Hool.

Lars Tannerson (LB humano Cmb4), comandante de la puerta Oriental.

Vera Orrenti (LB humana Cmb5), comandante de la puerta Occidental.

Walthas Kang (LN humano Gue11), comandante de la guardia de la ciudad.

Otros en la guardia de la ciudad: Exp6, Bbr5 (2), Gue5 (2), Cmb5 (5), Exp3 (8), Bbr2 (4), Cmb2 (4), Bbr1 (6), Cmb1 (27).

Otros en la milicia: Ext11, Plb10, Plb5 (2), Ext5 (2), Plb2 (4), Ext2 (4), Ext1 (54), Adp1 (8), Cmb1 (116).

LOS LÍDERES GREMIALES

Abelardo Larthe (LB humano Ext2), maestre de los escribas.

Andrati Paterwalus (CB humano Mag8), maestre de los calderos.

Aydi Zarastian (CB semielfa mujer-tigre Brd11/Due2), maestre de los artistas.

Diomar Lian (NB humano Ext1/Mag4), maestre de los alquimistas.

Dircroft Cronan (LM humano Ext3/Pcr3), maestre de los sastres.

Ebstilar Runail (LB humano Ext4/Pcr2), maestre de los mercaderes.

Jasker (NB humano Ext5), maestre de los herreros.

Jilar Kanklesten (NB gnomo Ext7), maestre de los carpinteros.

Merrin Paskenfell (CB humano Hcr5), maestre de los artesanos y director del museo de Marjal salino.

Mires Tithane (CM gnomo Hcr8), maestre de los panaderos.

Molak Mako (LB semiorco Gue1/Ext3), maestre de los armadores de barcos.

Mylor Orvid (NB humano Mag9), maestre del gremio de magos.

Ned Cimbreos (CM humano Pcr5/Asn5), maestre del gremio de asesinos.

Rodelik Karneth (LN humano Ext4/Pcr2), maestre de los joyeros.

Ryan Kirtap (CB humano Ext3), maestre de los destiladores.

Sasha Amistar (CN semielfa Pcr3/Brd7/Bra3), maestre del gremio de ladrones.

Tarn Ticklip (CN humano Plb3), maestre de los barrenderos.

Yonshi Quansath (LM humano Ext4), maestre de los albañiles.

LOS LÍDERES RELIGIOSOS

Audry Arroyopuro (CM humana Adp6), propietaria del Orfanato Arroyopuro y cultista de Graz'zt.

Emirat Rastenar (N semielfo Clr8), sumo sacerdote de Boccob.

Ferrin Kastilar (CN mediano Drd4), sumo sacerdote de Obad-Hai.

Gerald Isslor (N humano Clr8), sumo sacerdote de Fharlanghn.

Nestor Purilltan (CB humano Gue2/Clr7), sumo sacerdote de Kord.

Warale Essryn (NB semielfo Clr4), sacerdote de Pelor.

OTROS CIUDADANOS NOTABLES

Ankus Akalvin (CN elfo Exp8), propietario del Erizo borracho.

Anmeh Ronakin (CB humano Exp3), propietario del Salón de rarezas de Anmeh.

Baswulf Tisk (CN gnomo Exp11), matón a sueldo.

Blahg (CM enano Pcr5/Hcr1), propietario de la Pezuña en la boca.

Daryn Larsken (LB humano Gue6/Due5), propietario de la Escuela de los filos.

Desthen Clorisal (NM humano Mag4), timador que se hace pasar por escultor.

Ember (NB gnoma Gue6/Due2), profesora de la Escuela de los filos.

Flanigan Lorsk (LN humano Ext4), propietario de Transportes Gorrablanca.

Jarthis Andrigal (LM semielfo Ari4), prisionero de Soshyn.

Kailee Restinan (NB elfa Exp8), propietaria del Bote del lagarto.

Katlen Lithoti (CN hembra aranea Mag2), aprendiz de Mylor Orvid.

Kavern Lesk (N humano Mag2), aprendiz de Mylor Orvid.

Kinto Anderhoff (NM humano Pcr2), uno de los 'peces sierra' y trabajador del matadero.

Klori (NB humano Ext1), miembro perdido del gremio de carpinteros.

Lankus Kurrid (CB humano Gue4/Ext1), propietario de la Cabra de mimbre.

Loris Aeltyn (CB humana Ari3), noble.

Misha Larakti (NB humana Ext1/Brd4), propietaria de la Tienda de curiosidades.

Moradni Mortai (LN humano Mag2), aprendiz de Mylor Orvid.

Mylor Brank (NB humano Mag5), propietario de Recados de Marjal salino.

Nettie (CM humana Adp5), lunática poseída.

Noshi (LB humano Mnj6), cuidador del cementerio de Marjal salino.

Oona Fastralli (LN humana Ext3/Ari1), noble gobernante.

Oslor Pendicraw (N humano Ext4), "propietario" de la Dríada bailarina.

Parne Anderhoff (CM humano Pcr2), otro de los 'peces sierra' y trabajador del matadero.

Porthas (LB humano Pcr3/Gue4/Due1), profesor de la Escuela de los filos.

Radric (NB enano Pcr5), propietario de Ultramarinos Radric.

Sara Rasivath (NB mediana Pcr3/Ari4), noble.

Silark (NB varón hombre lagarto Drd5/Brd1), embajador.

Skie Rayncliff (N humana Ari5/Pcr4), amante vengativa.

Soshyn Anamar (N humana vampiresa Clr12), aparecida de la mansión Andrigal.

Tobias Licorambarino (LN humano Ari5), noble.

Torkan Anderhoff (NM humano Pcr2), otro d elos 'peces sierra' y trabajador del matadero.

Tyson Kashtilian (N humano Clr1), sacerdote de Boccob desaparecido.

Vander Anderhoff (NM humano Pcr2), y el último de los 'peces sierra' y trabajador del matadero.

Vlistur (LM varón doppelgánguer Hcr6), amo del Mercado negro.

Otros ciudadanos: Adp7, Adp3 (2), Adp2 (5), Adp1 (11); Ari7, Ari3 (2), Ari1 (19); Bbr10, Bbr3 (5), Bbr1 (3); Brd9, Brd4 (2), Brd2 (4), Brd1 (8); Clr8, Clr4 (2), Clr3 (2), Clr2 (4), Clr1 (12); Cmb1 (55); Drd4, Drd2 (2), Drd1 (4); Exp1 (4); Ext1 (57); Gue3 (6), Gue2 (4), Gue1 (8); Hcr4, Hcr2 (2), Hcr1 (4); Mag7, Mag3 (2), Mag1 (4); Mnj6, Mnj3 (2), Mnj1 (4); Pal5, Pal2 (2), Pal1 (4); Pcr9, Pcr3 (4), Pcr2 (5), Pcr1 (8); Plb1 (3.275).

LA VIDA EN MARJAL SALINO

Marjal salino fue fundada hace 130 años por cuatro aventureros, que habían librado a la zona de una tribu particularmente brutal de hombres lagarto. Antes de su llegada, la zona consistía en apenas un puñado de edificios, pero los aventureros decidieron que era un buen lugar para retirarse y emplear su riqueza en fundar la villa de Marjal salino. El lugar fue creciendo lentamente con el paso de tiempo, estabilizándose en unos 2.000 habitantes durante muchos años. Recientemente, piratas y esclavistas del norte saquearon la cercana ciudad de Villalmar, causando una riada de casi un millar de refugiados que invadieron las calles de Marjal salino. Más o menos al mismo tiempo, varias bandas de aventureros lograron erradicar la gran amenaza sajuaguín del suroeste; el súbito flujo de riqueza de los vastos tesoros que amasaron tras esta gesta fue de gran importancia en la expansión del lugar.

A día de hoy, Marjal salino está a punto de convertirse en una ciudad por derecho propio. Muchos viajeros han decidido asentarse en ella debido a su ubicación privilegiada; no demasiado lejos de la civilización, pero lo bastante como para que la política y los recaudadores de impuestos no la alcancen con demasiada frecuencia. Es una villa llena de posibilidades y a punto para la exploración; un lugar perfecto para que los aventureros lo llamen hogar, mientras exploran los confines vírgenes de las marismas Hool infestadas de hombres lagartos al suroeste, el tenebroso linde del bosque Terrorífico al noreste, o cualquiera de las fronteras salvajes que yacen más allá.

Al igual que la mayoría de villas de su tamaño, Marjal salino no dispone de red subterránea de alcantarillado. En lugar de ello, las calles disponen de cunetas que, en teoría, deberían canalizar los desperdicios de la urbe hacia el océano o el río del Martín pescador.

Cada día, trabajadores del gremio de barrenderos recogen y reemplazan grandes toneles de basura, colocados convenientemente en las esquinas de las calles.

Marjal salino está dirigida por un concejo de seis individuos electos. El concejo se reúne en el Ayuntamiento al inicio de cada estación, y allí votan sobre temas y leyes nuevas y escuchan las quejas populares. Para que se ratifique una moción o tema, debe recibir al menos cinco votos favorables.

El jefe del concejo es el Ilmo. Sr. Alcalde Timertikos (zona 59). El puesto de alcalde es designado por votación de los demás miembros del concejo; el cargo es vitalicio, o hasta que el resto del concejo apruebe por unanimidad una moción de censura.

Sólo el alcalde puede convocar una reunión de emergencia del concejo. Su voto también cuenta el doble durante las sesiones del concejo, lo que a menudo se emplea para deshacer cualquier empate.

Los otros cinco miembros del concejo también ostentan su cargo de por vida, pero son nominados y elegidos por el voto de los ciudadanos de la villa. Actualmente, los miembros del concejo son la dama Lyra Ivessa (zona 8), el señor Hoskin Lashti (zona 42), el señor Toren Aerakin (zona 54), el señor Egan Lassiter (zona 57) y la dama Lira Tolivar (zona 63).

EXPLORANDO MARJAL SALINO

El resto de este capítulo explora Marjal salino con gran detalle. Puedes usarlo tal cual viene descrito, o elegir algunos edificios, PNJs y ganchos de aventura para su uso en otras ciudades.

La mayoría de localizaciones incluye un gancho de aventura, pero no te sientas obligado a usarlos todos; deberían servir como inspiración para tu campaña. Elige los que te gusten e ignora los demás. Aunque es muy plausible que una villa de este tamaño ofrezca intrigas suficientes para 60 o más aventuras, introducir demasiadas puede llegar a aturdir a los jugadores.

1. LA MURALLA DE LA CIUDAD

Marjal salino está rodeada por una extensa muralla de piedra, fabricada con grandes bloques de caliza extraídos de los acantilados del sur de la villa. La población construyó esta muralla (inusualmente grande para una población de este tamaño) hace poco, cuando se extendieron los rumores sobre un ataque de las tribus humanoides cercanas.

Esta muralla doble consiste realmente en dos muros de 4' de grosor y 20' de altura, separados entre sí unos 15'. El espacio entre ellos está lleno de tierra apisonada, rematado por un 'techo' de madera. Los guardias patrullan la parte superior del muro, caminando por una pasarela central de unos 7' que está protegida por un murete de 3' de alto a cada lado, que ofrece cobertura a quienes estén en la pasarela. 12 torres de vigilancia cuadradas (zona 2) controlan los accesos a lo alto del muro.

Es difícil entrar por la fuerza en Marjal salino haciendo un agujero en la muralla. Un atacante deberá penetrar primero el muro exterior, después el relleno de tierra compacta y por último el muro interior. Cada sección de 10' de ancho de la muralla de la ciudad tiene las siguientes estadísticas:

Muro de piedra (exterior o interior): 4' de grosor; dureza 8; pg 360; romper CD 60; Trepar CD 20.

Una vez se haya abierto brecha en los muros, trepar por encima de los 15' de tierra apisonada entre ambos requiere una prueba de Trepar contra CD 15.

Criaturas: patrullas de guardias (humano Cmb1) recorren el muro a todas horas, aunque en épocas de paz consisten en un solo guardia estacionado entre cada par de torres de guardia. Cuando la ciudad da la alarma, el número aumenta a 3 guardias por sección.

REFERENCIA RÁPIDA

No queremos que pierdas mucho tiempo pasando las hojas de este capítulo, en busca de la casa gremial de los carpinteros, el parque de la Rana, la casa de Nettie la loca, o cualquier otro lugar acerca del que hayas leído pero no puedas encontrar en este momento. Aquí tienes una lista alfabética de las 65 localizaciones descritas en el capítulo, y dónde encontrarlas.

Página	Página	Página
133 Almacenes de los pescaderos (zona 25)	152 Faro de Marjal salino (zona 65)	142 Matadero (zona 44)
133 Astillero (zona 27)	152 Foro de punta Marjal (zona 61)	152 Megalitos (zona 64)
139 Ayuntamiento (zona 40)	152 Fortaleza de la isla del Roble (zona 62)	135 Mercado (zona 31)
140 Cuarteles/cárcel (zona 43)	143 Gremio de albañiles (zona 45)	145 Mercado negro (zona 49)
130 Capilla de Obad-Hai (zona 20)	134 Gremio de alquimistas (zona 30)	122 Muralla de la ciudad (zona 1)
148 Casa Licorambarino (zona 58)	146 Gremio de barrenderos (zona 51)	137 Museo de Marjal salino (zona 38)
148 Casa Lassiter (zona 57)	147 Gremio de caldereros (zona 52)	143 Orfanato Arroyopuro (zona 46)
146 Casa de Nettie la loca (zona 50)	128 Gremio de carpinteros (zona 11)	131 Parque de la Rana (zona 21)
149 Casa Timertikos (zona 59)	136 Gremio de curtidores (zona 34)	136 Puente del Umbral de la marisma (zona 35)
126 Catedral de Kord (zona 7)	129 Gremio de escribas (zona 15)	137 Puentes Mayores (zona 36)
126 Catedral de Pelor (zona 8)	128 Gremio de joyeros (zona 14)	137 Puentes Menores (zona 37)
127 Cementerio (zona 10)	129 Gremio de mercaderes (zona 17)	124 Puertas de la ciudad (zona 3)
130 Destilería la Rana azul (zona 19)	129 Gremio de panaderos (zona 16)	135 Salón de rarezas de Anmeh (zona 32)
130 El Bote del lagarto (zona 18)	131 Gremio de sastres (zona 23)	132 Teatro (zona 24)
140 El Cuervo de plata (zona 42)	152 Isla del Roble (zona 63)	138 Templo de Boccob (zona 39)
134 El Erizo borracho (zona 28)	125 La Cabra de mimbre (zona 5)	127 Templo de Fharlanghn (zona 9)
145 El Lenguado macerado (zona 48)	143 La Dríada bailarina (zona 47)	136 Tienda de curiosidades (zona 33)
128 El Yunque (zona 13)	130 La Pezuña en la boca (zona 26)	124 Torres de guardia (zona 2)
131 Embajada de los hombres lagarto (zona 22)	147 Mansión Aeltyn (zona 55)	148 Torre Rasivath (zona 56)
126 Recados de Marjal salino (zona 6)	147 Mansión Aerakin (zona 54)	125 Torre de la vigilia de Hool (zona 4)
139 Escuela de los filos (zona 41)	149 Mansión Andrigal (zona 60)	134 Transportes Gorrablanca (zona 29)
	147 Mansión Fastralli (zona 53)	128 Ultramarinos Radric (zona 12)

Marjal Salino
Pantano
Pantano
Pantano
Río del Martín pescador
Río del Martín pescador
0 125 250 500
Escala en pies
N

Ilustración de B. Hagan

La villa de Marjal salino, vista desde un barco que entra en su puerto

2. LAS TORRES DE GUARDIA

12 torres de guardia ofrecen una defensa adicional al muro de Marjal salino. La mayoría de estas torres se alzan en la sección oriental de la muralla, donde el campo abierto y los pantanos son conocidos por albergar a tribus de peligrosos humanoides y bandidos.

Cada torre de guardia está hecha de piedra y se alza 30' en altura. Una única puerta da acceso al suelo interior, que se divide en tres habitaciones: una celda de aislamiento, una pequeña armería y almacén, y una sala de guardia. El nivel superior alberga los cuarteles de los guardias destinados en ella y una salida a la parte superior de la muralla. El techo está armado con una catapulta ligera. Una escalera de caracol en el centro de la torre permite el acceso a los tres niveles.

Criaturas: cada torre de guardia alberga un contingente de tres guardias (humano Cmb1), que viven en el segundo piso y trabajan en turnos de 8 horas para patrullar el tejado y la sección de muro adyacente. Estos guardias son elegidos de entre la milicia, por lo que no forman parte de la guardia de la ciudad propiamente dicha. Cuando es necesario, reportan directamente a Lars Tannerson o Vera Orrenti, en las puertas de la ciudad (zona 3) o a Walthas Kang, en los cuarteles (zona 43).

3. LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Dos puertas, una en cada extremo de la ciudad, controlan el acceso terrestre a Marjal salino. Los lugareños las llaman (con bastante sentido práctico) Puerta del Este y Puerta del Oeste. Cada puerta consiste en una estructura de 60'×20' con la forma aproximada de una gran "H": una pasarela sobre la carretera, flanqueada por dos torres. Cada torre tiene 40' de altura, y la pasarela está aproximadamente hacia la mitad. Una gran puerta de hierro instalada entre las torres puede cerrarse para controlar el acceso a la ciudad; las puertas están abiertas durante el día, pero se cierran al caer la noche.

Cada torre tiene tres pisos interiores y un tejado armado con una catapulta pesada. La planta baja de cada torre alberga una sala de guardia, una oficina y una celda de aislamiento. El primer piso está ocupado casi en su totalidad por la maquinaria que abre y cierra la enorme puerta de hierro. El segundo piso contiene puertas que dan acceso a la pasarela que hay sobre el portón, así como camaretas para los guardias destinados allí.

Marjal salino permite el acceso a la mayoría de visitantes a la ciudad. Siempre que puedan pagar la tasa de entrada o presentar documentos de ciudadanía, los guardias los dejarán pasar. Un personaje puede hacerse ciudadano de Marjal salino en el Ayuntamiento (zona 40); los que no estén empadronados en la ciudad deberán pagar una tasa en la puerta de 5 pc por cabeza. Las caravanas mercantiles pueden entrar en la villa por una tasa única de 2 po; con ello habilitan a todos los miembros de la caravana, siempre que prometan realizar negocios en el lugar. No se cobra por abandonar la villa.

En caso de disponer de allegados, monturas, familiares o compañeros animales inusuales, los guardias llamarán al comandante para que los aconseje, además de asegurarse de que cualquier criatura sospechosa sabe comportarse y es responsabilidad del grupo. Una prueba de Diplomacia contra CD 15 convencerá a los guardias de esto último, en cuyo caso cobrarán 1 po adicional por cada criatura inusual que entre en la ciudad, en concepto de tasa por animales exóticos. Si la prueba de Diplomacia se supera por 15 o más (es decir, si el viajero realiza una prueba contra CD 30), los guardias accederán a cobrar la tasa estándar de 5 pc por cabeza.

Las criaturas obviamente malignas o peligrosas, como muertos vivientes o seres de tamaño Enorme o mayor, son rechazadas de plano. Si las cosas empiezan a ponerse broncas, cuatro guardias irán a buscar refuerzos a las demás torres de guardia y alertarán a la guarnición de la milicia.

Criaturas: cada puerta dispone de una plantilla de ocho combatientes (humano Cmb1), de la milicia de la ciudad. Un combatiente de la guardia de la ciudad está al mando de cada puerta; Lars Tannerson controla la puerta del Este, mientras que Vera Orrenti manda en la puerta del Oeste. Ambos se toman sus cargos con gran seriedad y no toleran a los idiotas o las tonterías entre sus hombres, ni de cualquiera que trate de entrar en la ciudad cuando las puertas estén cerradas.

Durante el día, dos centinelas vigilan cada torre y un tercero monta guardia a la derecha de la propia puerta. El centinela del suelo cobra las tasas de los que entran, además de ofrecer consejos y direcciones a los extranjeros. Los comandantes permanecen en las oficinas del nivel del suelo de las torres, a menos que los llamen los centinelas.

4. LA TORRE DE LA VIGILIA DE HOOL

Esta siniestra torre de guardia se alza unos impresionantes 60' de altura. Encaramada en lo alto de un barranco de 50' que se abate sobre el mar inferior, este lugar ofrece una magnífica vista del mar e incluso de las distantes marismas Hool, a unas 8 millas al suroeste. La torre está hecha de piedra y su tejado armado con una catapulta pesada. En su interior, la torre tiene cuatro pisos, cada uno con espaciosos techos abovedados.

La planta baja sirve como almacén y armería principales para la muralla de la ciudad, las torres de guardia y las puertas. El primer piso alberga varias oficinas y salas de audiencias, e incluye una salida a la parte superior de la muralla. El segundo piso contiene las camaretas de los guardias de la torre, con catres de sobra para albergar a los miembros adicionales de la milicia que se movilizan en tiempos de crisis. El último piso se emplea en su mayor parte como aposentos privados del comandante de la torre.

Criaturas: un reservado explorador llamado Iborian Kelstinar comanda la torre de la vigilia de Hool. Llamó la atención de la guardia de la ciudad de Marjal salino hace varios años, cuando defendió él solo una gran caravana mercantil contra un ataque de hombres lagarto. Sus atinadas tácticas y su valor le valieron la aceptación de la guardia, y obtuvo poco después su cargo en la recién terminada torre. En los últimos años el cargo se le ha subido a la cabeza, lo que lo ha vuelto posesivo e imposible de satisfacer. Su grupo de exploradores y combatientes cada vez tiene más dificultades para cumplir sus demandas, y el número de guardias que solicitan el traslado ha empezado a preocupar al concejo. Aún así, nadie niega que Iborian es bueno en su trabajo, por lo que de momento pasan por alto su actitud.

Además de Iborian, aquí hay estacionados tres exploradores de nivel 3 y doce combatientes de nivel 1. En cualquier momento dado, está en la torre la tercera parte de dichas fuerzas. Iborian envía a los demás en misiones de exploración por la campiña colindante, y en su tiempo libre los guardias suelen matar el rato tan lejos de vigilia de Hool como puedan.

Gancho de aventura: la actitud de Iborian le ha granjeado varios enemigos, algunos de los cuales pueden estar lo bastante "quemados" como para acudir al gremio de asesinos local. Los PJs podrían ser contratados por Iborian tras un intento fallido de asesinato, para encontrar a quien lo quiera muerto.

5. LA CABRA DE MIMBRE

Una oronda cabra de mimbre cuelga sobre la entrada de este edificio de madera; su panza ha quedado deteriorada hace tiempo, lo que ha permitido a una familia de palomas anidar en su interior.

La Cabra de mimbre es uno de los edificios más antiguos de Marjal salino, y ciertamente su taberna más añeja. Erigido hace casi 120 años, el edificio ha cambiado de dueño no menos de dos docenas de veces. Cuando planeó por primera vez el trazado de las murallas de la ciudad, el concejo de Marjal salino eligió este edificio como límite del extremo oriental. Su ubicación ha tenido una muy positiva influencia en los negocios, ya que es literalmente el primer edificio con que se topan los viajeros al entrar en la villa por el este.

Los precios de la Cabra de mimbre son algo elevados (125% de los precios normales listados en el *Manual del jugador*). Generalmente, a los viajeros agotados por el camino no les importa, pero los lugareños suelen preferir las tabernas del centro de la villa. La Cabra de mimbre sirve una amplia variedad de cervezas, aguamiel e incluso algo de vino, pero es de notar que no venda ninguna de las cervezas de Ryan Kirtap (zona 19), ya que el dueño actual de la Cabra alberga cierto resentimiento hacia Ryan (por una razón que ninguno de los dos parece querer discutir en público).

Criaturas: el dueño actual de la Cabra de mimbre es un hombre del tamaño de un oso llamado Lankus Kurrid. Con casi 6' y medio de alto, este musculoso humano pasó buena parte de su juventud viajando de pueblo en pueblo, bebiendo en los establecimientos locales hasta que se metía en tantos problemas que cambiar de aires parecía la mejor opción. Con el tiempo, sus hábitos le acarrearon tantos inconvenientes que tuvo que abandonar su nación natal de Furyondia y asentarse en Marjal salino.

Durante muchos años, Lankus fue uno de los pocos parroquianos en frecuentar la Cabra de mimbre. Sabía que los visitantes paraban allí a menudo, por lo que acechaba en la taberna para ver si algún recién llegado era un antiguo enemigo de Furyondia

tras su pista. Ninguno de ellos lo hizo, pero su regularidad en sus visitas le ganó una rápida amistad con el anterior dueño quien, para gran sorpresa de Lankus, le dejó la taberna antes de fallecer hace algunos años. Desde entonces, el hombretón ha descubierto que disfruta bastante dirigiendo el negocio. No deja de decir que algún día cambiará el nombre del lugar y se librará de la desagradable cabra que cuelga sobre su puerta, pero hasta ahora no se ha puesto a ello.

Gancho de aventura: ha aparecido una cantidad inusual de moneda acuñada en Furyondia por Marjal salino, haciendo que Lankus tema que algún agente furyondio haya llegado a la villa y lo esté buscando. Esta preocupación puede ser simple paranoia, pero está deseoso de pagar a cualquier cliente o parroquiano de confianza 200 po (o más) a cambio de información sobre el origen de estas monedas.

6. RECADOS DE MARJAL SALINO

Para enviar mensajes a lugares distantes, uno debe visitar Recados de Marjal salino. Los servicios ofrecidos en este edificio de piedra varían desde simples envíos de cartas a usos del conjuro *recado*. Recados de Marjal salino no envía cargamento u otros objetos físicos, pero está en buenas relaciones con Transportes Gorrablanca (zona 29) y a menudo envía a sus clientes allí para satisfacer sus necesidades. Los mensajes escritos son el servicio más popular, pero aquellos que no sepan escribir o no deseen dejar pruebas escritas contratan a los empleados para memorizar mensajes y entregarlos de forma oral.

Criaturas: Recados de Marjal salino fue fundada hace poco por un mago humano llamado Mylor Brank, que se había hartado de que la logística le impidiese estar en contacto con su familia en la distante Nyrondia. Los mensajes se perdían con tanta frecuencia como llegaban a su destino. Finalmente, Mylor decidió hacer algo al respecto, comprando los derechos de propiedad de este terreno para construir un sólido edificio de ladrillo. Con el crecimiento de Marjal salino, el servicio de mensajería que ofrece ha demostrado ser bastante popular, y ahora subvenciona un gran número de servicios similares en no menos de otras cinco ciudades.

Aunque Mylor no tiene el nivel suficiente para lanzar *recado* por sí mismo, mantiene una buena relación con el cercano templo de Fharlanghn (zona 9), cuyos clérigos están complacidos por su devoción (y donaciones) y le abastecen de *varitas de recado*.

Gancho de aventura: a veces Mylor recibe encargos para enviar mensajes a territorio hostil. En estos casos, contrata aventureros como guardas de sus mensajeros, pagándoles 50 po por nivel de personaje tras el regreso a salvo del grupo.

7. LA CATEDRAL DE KORD

Un muro de piedra de 8' de alto rodea este edificio de piedra. Los tejados están cubiertos de tejas de color sangre, y los laterales de la elevada estructura consisten en enormes pilares tallados para representar a diversos hombres y mujeres luchando, cada uno armado con un arma diferente o realizando alguna proeza de fuerza. Como si estas esculturas no bastasen para definir la función del edificio, un gigantesco disco de piedra con el símbolo de Kord pende sobre las puertas gemelas de roble de su fachada.

Aunque los ciudadanos de Marjal salino siguen a un gran número de religiones, sólo unas pocas cuentan con templos construidos en el interior de las murallas de la ciudad. La catedral de Kord es el segundo de estos templos en tamaño, sólo por detrás de la catedral de Pelor (zona 8) en tamaño y popularidad. Los adoradores de Kord incluyen a pescadores y trabajadores, así como a la mayoría de la guardia de la ciudad.

La catedral de Kord está abierta al público y organiza oficios religiosos cada anochecer. Estos servicios son poco más que combates rituales entre los lugareños, pero a veces acuden combatientes de otras ciudades para probar sus habilidades contra los héroes locales. Las campanas del templo suenan sólo en tiempos de peligro; también actúan como alarma ciudadana, aunque su atronador y distintivo tañido sólo se ha escuchado un puñado de veces en la historia de Marjal salino.

Criaturas: la catedral de Kord es atendida por dos clérigos de nivel 2, dos clérigos de nivel 1 y el sumo sacerdote Nestor Purilltan. Nestor ha ostentado ese puesto sólo unos pocos años, después de que el sumo sacerdote anterior muriese a manos de un otyugh. Convertir los sermones en combates de habilidad ha sido idea de Nestor, siendo éstos una de las causas principales del auge de la popularidad de Kord en la villa. Parece que los ciudadano nunca se cansan de estas peleas.

Gancho de aventura: el templo siempre busca combatientes para sus "sermones". Se espera que los luchadores adoren a Kord, pero por lo demás las invitaciones están abiertas a cualquiera que desee probar suerte. Estas peleas, consideradas un mero pasatiempo, tienen lugar en una gran arena de combates subterránea; los participantes se causan daño no letal y no emplean magia. Los ganadores pueden esperar no sólo una recompensa monetaria (normalmente 10 po por nivel de personaje por combate ganado), sino también una gran fama en Marjal salino. Un personaje que gane diez combates obtiene un bonificador +2 a todas las pruebas de Intimidar realizadas contra los ciudadanos de la villa.

8. LA CATEDRAL DE PELOR

Esta impresionante catedral se alza sobre los edificios colindantes, y quizá sea la estructura más alta de todo Marjal salino. Desde luego, es uno de sus rasgos más impresionantes. Los muros de piedra blanca de la catedral se elevan casi 100' sobre el nivel del suelo, y la gran cúpula de metal rojo y naranja que remata su estructura cuadrada añade otros 50' más a su altura. El radiante símbolo dorado de Pelor adorna los muros del templo, proclamando su fe con orgullo y sin sombra de duda. Pero a pesar de su grandiosa apariencia, el edificio parece un tanto abandonado e incluso algo sucio.

La fe de Pelor ha sido tradicionalmente la más popular en Marjal salino: una religión comprensiva a la vez que discreta, que permitía a los lugareños seguir con sus negocios y vivir sus vidas con su guía espiritual, concejo y curación ocasionales. Pero no hace mucho, la iglesia de Pelor ha visto una lenta disminución de

fieles, y la catedral lucha por cubrir sus elevadas necesidades de mantenimiento y cuidado. Las razones de los apuros financieros de la iglesia provienen en cierta medida del auge del culto a Kord, pero la cantidad de nuevos adoradores de Kord no explica por sí sola el declive de la fe de Pelor.

La propia catedral es básicamente un gran espacio abierto interior, que consiste en un púlpito central rodeado de numerosos bancos. Sus grandiosos ventanales mantienen el interior bien iluminado durante el día y, por la noche, un enorme símbolo sagrado de Pelor suspendido de la cúpula irradia varias *llamas continuas*. Con la oscuridad, el resplandor de este símbolo brilla como un faro a través de la cúpula de metal, convirtiéndola en un punto de referencia de noche igual que de día. La planta baja alberga los aposentos del personal, almacenes y demás cámaras, mientras que el segundo se emplea como zona de oración principal.

La catedral se asienta en un complejo amurallado que también actúa como hospital de la ciudad. Varias residencias de enfermos se alinean en el muro oriental; los ciudadanos enfermos o heridos convalecen aquí bajo el cuidado de los sacerdotes de la iglesia. Hasta hace poco, estos cuidados se cobraban a precios muy razonables, pero la mala racha que atraviesa la iglesia ha obligado a los sacerdotes a subir sus tarifas.

Criaturas: la catedral de Pelor está atendida en la actualidad por nueve clérigos, liderados por una mujer carismática, aunque cada vez más deprimida, llamada Lyra Ivessa. No puede explicarse la pérdida de fieles; todos sus intentos por reclutar a nuevos adoradores sólo han logrado que su número no descienda tan rápido. Ha tenido que liberar de su servicio a una docena de clérigos en el último año para recortar gastos, y como resultado, la catedral parece vacía y fría. Todos los que quedan son el Padre Warale Essryn, dos clérigos humanos de nivel 2 y seis clérigos humanos de nivel 1.

Lyra Ivessa también es una de los seis concejales de Marjal salino; consulta la descripción del ayuntamiento (zona 40) para ver más detalles.

Gancho de aventura: aunque los menguantes recursos de la catedral suponen que Lyra no puede ofrecer recompensas monetarias, está buscando aventureros a los que pueda confiar la verdad. Lyra cree que los seguidores de Pelor están siendo convertidos por otra fe rival, que opera en las sombras bajo la tapadera de otro local. No tiene pistas sobre dónde empezar a buscar este culto secreto, aparte de pedir que los PJs investiguen e interroguen a quienes han abandonado su rebaño, algo que tampoco le hace mucha gracia ya que puede evitar su posible regreso.

Por desgracia, los temores de Lyra son acertados. Un culto clandestino de adoradores de los demonios (zona 46), financiado en parte por otro culto secreto (éste de Vecna), está ganando terreno en Marjal salino y convirtiendo a los seguidores de Pelor a su fe para cumplir alguna horrible meta secreta.

9. EL TEMPLO DE FHARLANGHN

Esta modesta estructura de madera de un solo piso parece fuera de lugar cerca de los dos complejos amurallados que rodean a las extravagantes catedrales. Pero este templo de madera emana una tranquila y poderosa dignidad, que puede incluso exceder al conspicuo despliegue de riqueza de los otros dos. El símbolo de Fharlanghn se encuentra tallado en las puertas de este edificio, y también adorna cada uno de los escalones de piedra de la corta escalera que conduce a la fachada.

El templo también cumple la función de posada, que da la bienvenida a gente de todos los credos siempre que respeten el edificio y a su deidad tutelar. Hay iconos religiosos por todo el templo, pero de forma sutil y discreta en todas las habitaciones. Los precios son bastante buenos (75% del precio normal), pero con el acuerdo tácito de que los visitantes asiduos dejarán donaciones que cubran la diferencia (o más).

Criaturas: el templo de Fharlanghn es atendido por un clérigo humano de nombre Gerald Isslor. Suele contar con un plantel de no más de tres ayudantes, a menudo viajeros que desean tener un lugar donde quedarse durante una semana o así, antes de proseguir su camino. Gerald mantiene una gran amistad con Mylor Brank, el dueño de Recados de Marjal salino (zona 6) y le entrega *varitas de recado* a cambio de sus donativos y de noticias sobre los acontecimientos de otras ciudades.

Gancho de aventura: Gerald pertenece a una sociedad secreta conocida como los Buscadores, un grupo de individuos dedicados a explorar lo desconocido. Emplea las noticias periódicas que recibe de Mylor para aprovechar las oportunidades aventureras en tierras cercanas y lejanas; cuando algo llama su atención, se apresura a contratar a un grupo aventurero para que investigue.

10. EL CEMENTERIO

Una verja de hierro colado, con su parte superior adornada con un estilizado diseño de hojas, rodea una gran parte de la ciudad. En su interior, hileras de lápidas bordean sinuosos caminos que serpentean entre tres colinas bajas, en cuyas cimas se alzan suntuosas criptas de piedra. El cementerio de Marjal salino está bien cuidado, pero sólo recibe visitas de vez en cuando (excepto en días de funerales). La mayoría de personas enterradas aquí pertenecen a la clase media; los ciudadanos de las clases más bajas no suelen poder permitirse entierros y pagan por la cremación de sus seres queridos, o dejan que los barrenderos se hagan cargo de ellos. Las sencillas cámaras de piedra pertenecen a las familias nobles menores de Marjal salino, mientras que las más importantes cuentan con criptas familiares en sus propias haciendas.

Criaturas: un anciano llamado Noshi patrulla y cuida el cementerio. Una afección cutánea incurable lo ha maldecido con una inusual cantidad de vello; un recuerdo de sus antepasados semiorcos. Noshi es tranquilo y bastante consciente de su estado y, aunque es amigo leal de unos pocos, la mayoría de ciudadanos de Marjal salino se mantiene alejada de él. Las historias de que Noshi es medio infernal o medio mono son bastante populares entre los niños más crueles, mientras que los adultos se decantan más por los persistentes rumores de que se trata de algún tipo de licántropo. Bastante hábil en la lucha, Noshi no dudará en emplear la fuerza para mantener el cementerio seguro e intacto.

Gancho de aventura: a pesar de los rumores cíclicos sobre una plaga de muertos vivientes en el cementerio, tanto éste como su cuidador no son más que lo que aparentan. Aún así, los ladrones de tumbas siguen siendo un problema. Un grupo de ladrones con base en los barrios bajos ha ideado un método para robar a los muertos, que es a la vez ingenioso y difícil de evitar: en la noche posterior a cada enterramiento, los tres ladrones acceden a la tumba recién excavada e insertan un largo tubo hueco de metal hasta el ataúd, empleando un conjuro de *silencio* de una varita para ocultar el ruido. Uno de los ladrones (un mediano) emplea una *varita de forma gaseosa* para flotar por el tubo hasta el ataúd, donde recupera su forma sólida para saquear cualquier objeto de valor; luego emplea la varita para asumir de nuevo forma gaseosa y huir. El diminuto agujero que queda en la tierra se disimula con gran facilidad. Nadie sospecha aún de ellos, pero cualquier exhumación no programada podría sacar a la luz estos robos, lo que convencería a Noshi y a la iglesia de Pelor (zona 8) para contratar a alguien que busque a los ladrones.

11. EL GREMIO DE CARPINTEROS

Esta gran estructura de madera está construida de forma sólida y estética; cada trozo de madera parece haber sido colocado no sólo para cumplir una función estructural, sino también para realzar y mejorar la forma y aspecto de los adyacentes. Un letrero sobre la entrada muestra una sierra cruzada por un martillo.

Este edificio construido con tanto esmero es la sede del Gremio de carpinteros. Erigida totalmente en madera, ningún clavo o presilla sujeta esta estructura, aunque quizá sea el edificio más sólido de toda la villa. Contiene una gran sala de reuniones, almacenes de material y varios archivos de planos, técnicas de construcción, etc.

Criaturas: el actual maestre gremial es un gnomo llamado Jilar Kanklesten, un carpintero muy dotado (aunque algo elitista) que ha ostentado el cargo durante cuatro décadas.

Gancho de aventura: un humano llamado Klori, uno de los miembros jóvenes más prometedores del gremio, ha desaparecido tras empezar a trabajar en una taberna cercana al río. Sólo queda de él su roto y ensangrentado martillo. El gremio ha ofrecido una recompensa de 100 po por cualquier información sobre su localización, y un incentivo de 500 po si es encontrado vivo.

12. ULTRAMARINOS RADRIC

Este gran edificio, uno de los más antiguos de Marjal salino, ha sido reparado incontables veces por incontables dueños, aunque sigue siendo el mismo ultramarino de siempre. Aquí se pueden comprar armas sencillas, equipo de aventuras, herramientas y equipo para habilidades, ropa, comida, bebida e incluso equipo para monturas y transporte. Además, el propietario dirige un popular bodegón y bar, que siempre logra llenar de clientes el gran porche de la fachada (que ha sido ampliado tres veces en los últimos seis años).

Criaturas: Radric, un sociable enano y pícaro retirado, pasó gran parte de su juventud vagando por la línea costera entre la cercana Villalmar y las marismas Hool. Hoy, se contenta con dirigir su negocio y ofrecer a los lugareños un lugar confortable para relajarse. El largo cabello rojo de Radric siempre está peinado con esmero, igual que su prodigiosa barba. Su ropa es sencilla, pero siente predilección por los sombreros escandalosos.

Gancho de aventura: no mucho antes de un desastroso combate contra un dragón negro en las marismas Hool, Radric y sus compinches de aventuras estaban buscando un monasterio remoto, supuestamente erigido sobre una colina baja hace mucho por los devotos de una oscura deidad de la intolerancia y los anfibios. Aún tiene el mapa que supuestamente indica su ubicación, así como el hecho de que está abandonado... excepto por esa criatura serpentina con cabeza de mujer y su gran tesoro. Radric nunca llegó a poner el pie en el monasterio; aún siente curiosidad por saber si existe y está dispuesto a mostrar el mapa a cualquier aventurero que parezca capaz de sobrevivir a una incursión prolongada en el pantano.

13. EL YUNQUE

La mitad de este edificio de piedra está al descubierto, dejando no menos de una docena de forjas bien equipadas a la vista de cualquier viandante que pase por los caminos cercanos. Un cartel con la imagen de un yunque y las palabras "Gremio de herreros" cuelga de un poste en su esquina.

El Yunque alberga uno de los gremios más poderosos de Marjal salino. La mayoría de su trabajo consiste en crear arpones, ganchos, garfios y demás componentes para la construcción de barcos y botes, pero sus herreros pueden dar forma a casi cualquier cosa metálica, si se les da tiempo suficiente. La docena de forjas al aire libre tienen dos funciones: ofrecen un lugar de trabajo a los miembros del gremio que aún no han establecido sus propios negocios, y son una fuente de ingresos adicionales.

Criaturas: el maestre gremial actual es un herrero humano llamado Jasker. Se toma muy en serio su trabajo y posición, aunque en otros campos es un bromista y guasón notable.

Gancho de aventura: Jasker siempre ha deseado trabajar el mithril, pero por varias razones nunca ha sido capaz de hacerse con una cantidad importante. No hace mucho recibió una oferta por 20 lb. de mineral de mithril. Pagó por su entrega en Marjal salino, pero el envío lleva varios días de retraso. No puede permitirse perder días de trabajo para investigar por su cuenta, por lo que busca a alguien que pueda seguir la ruta del cargamento y averiguar qué ha ocurrido.

14. EL GREMIO DE JOYEROS

Este chaparro edificio de piedra pasa bastante desapercibido, y por una buena razón. El gremio de joyeros quería que su casa gremial fuese sosa y poco llamativa, a la vez que difícil de asaltar por cualquier ladrón. El edificio resultante es bastante ofensivo a la vista, pero sus muros de 2' de grosor y puertas interiores con *cerraduras arcanas* protegen bien sus valiosos contenidos.

Criaturas: el maestre gremial es un práctico humano llamado Rodelik Karneth. De niño Rodelik pasó mucho tiempo en las calles, mezclándose con bandas de jóvenes carteristas y matones hasta que fue captado por un paladín particularmente paciente al que no pudo robar. En lugar de presentar cargos, el paladín,

miembro de la familia Fastralli (zona 53), accedió a liberar a Rodelik a condición de que entrase como aprendiz en uno de los gremios locales. Rodelik eligió el de joyeros y, a pesar de sus dudas iniciales, se convirtió con rapidez en uno de los socios de mayor talento.

Gancho de aventura: aunque hace mucho que ha abandonado su vida criminal, ésta no lo ha olvidado. Los antiguos compañeros de correrías de Rodelik fueron atrapados en su siguiente trabajo (en gran medida a causa de su ausencia, ya que no contaban con gente suficiente para el golpe) y han pasado varios años en prisión. Dos de ellos han muerto, pero los otros seis han sido liberados hace poco, tras casi una década para alimentar su rencor hacia su antiguo amigo.

15. EL GREMIO DE ESCRIBAS

Esta estructura de madera está ennegrecida por la edad, y es evidente desde la calle que sus bien cerradas ventanas están bloqueadas por las estanterías del interior. La casa gremial de los escribas es un laberinto de estanterías, con pequeños escritorios encajados en cualquier espacio libre. Ninguna luz natural entra en sus abarrotadas habitaciones, y cada escritorio cuenta con una antorcha siempreardiente que ofrece iluminación a los escribas.

A diferencia de otros gremios de Marjal salino, la mayoría de los miembros de éste vive en sus dependencias. En el sótano hay cierto número de celdas de reducidas dimensiones, que sirven como dormitorios. Los escribas que viven aquí son, en su mayor parte, magos y bardos fracasados que no tuvieron lo que hace falta para triunfar en otro campo, pero que tampoco quisieron abandonar su amor por la palabra escrita. Los eruditos de Marjal salino tienen en poca estima a los escribas, aunque si se los presiona pueden llegar a admitir a regañadientes que el gremio ofrece un gran servicio de preservación de libros y manufactura de bandos municipales.

Criaturas: el maestre gremial actual es un encorvado anciano llamado Abelardo Larthe. Su vista empieza a fallarle, por lo que ya no se encarga de tareas de escribanía; ha mantenido su cargo más por tradición que por habilidad. La meta en la vida de Abelardo era fundar un periódico semanal en Marjal salino, pero sus planes nunca fructificaron. Hombre abatido, Abelardo pasa sus días sentado en su silla favorita del primer piso, mirando por la única ventana despejada del edificio.

Gancho de aventura: un joven escriba aceptó recientemente el encargo de un noble para copiar su libro de poemas favorito. A mitad del trabajo, se dio cuenta de que las tapas traseras del libro estaban sueltas; oculto en ellas encontró un pequeño pergamino. El papel contiene un críptico mensaje escrito en una extraña lengua que no ha podido identificar, pero la nota parece incluir algún tipo de lista con las tres primeras palabras tachadas.

16. EL GREMIO DE PANADEROS

Cada mañana, multitud de gente se reúne alrededor de este edificio de ladrillo, o bien atraída por el agradable olor del pan recién horneado, o para comprar las provisiones diarias. El propio gremio es poco más que una enorme serie de seis cocinas, aunque una es de uso exclusivo para el maestre gremial, que todos los días experimenta con nuevas recetas. El gremio de panaderos suele convocar a sus miembros, dueños de las diversas panaderías y pastelerías de la villa, para echar una mano en la confección del pan y la repostería con ocasión de festivales o grandes fiestas. En esas fechas, las seis cocinas trabajan a destajo.

Criaturas: el maestre gremial de los panaderos es un enérgico gnomo llamado Mires Tithane. Ciudadano reciente de Marjal salino, Mires se mudó a esta villa desde las colinas Kron; su habilidad con la masa le había ganado un puesto en el gremio antes de terminar la semana. Ascendió en sus filas con rapidez pasmosa; tras haber sido miembro durante tres meses, fue nombrado maestre gremial.

Gancho de aventura: Mires posee un secreto; es un hechicero consumado, y aunque su pericia como panadero es asombrosa, su talento para la intriga es aún mayor. Emplea su dote Fabricar objetos maravillosos para hornear repostería imbuída de sutil magia, y gracias a ellos ha influido en las decisiones de los demás miembros que le han llevado a su actual cargo. Ahora que se ha establecido como líder del gremio, pretende sentarse a disfrutar.

Por desgracia, su ascenso al poder no ha sido limpio; otros dos miembros del gremio (también gnomos) demostraron cierta resistencia a sus pasteles encantados, por lo que tuvo que librarse de ellos de forma más permanente. Sus cuerpos aún están escondidos en la casa gremial, conservados mediante conjuros de *apacible descanso* mientras Mires se deshace de ellos. No es coincidencia que cada vez gane más dinero gracias a sus populares empanadas de carne.

17. EL GREMIO DE MERCADERES

Este gran edificio de tres plantas es la piedra angular del comercio de Marjal salino; representa a verduleros, posaderos, taberneros, granjeros y demás comerciantes que no disponen de su propio gremio. Como resultado, el de los mercaderes es uno de los gremios más poderosos y ricos de la villa.

La casa gremial también actúa como lugar de préstamo y cambio de moneda. El gremio ofrece préstamos a un interés inicial bueno (normalmente del 10% mensual), aunque lo sube para préstamos a corto plazo. La casa gremial no suele aprobar préstamos de más de 5.000 po; lograrlo requiere una prueba de Diplomacia con éxito (CD 10 + 1/100 × la cantidad que pase de las 5.000 po). Estas sumas tan grandes suelen tener el 25% de interés, a cobrar cada estación (cuatro meses). Por otro lado, el gremio también ofrece servicios de cambio de moneda (como conversiones de un tipo de moneda a otro, o incluso en letras de crédito aceptables por cualquier tienda de Marjal salino). Estos cambios se realizan sin coste añadido alguno, para fomentar el comercio en la ciudad.

Criaturas: Ebstilar Runail, un florido humano que disfruta vistiendo ropas chillonas y llamativas casi tanto como de los pasteles del gremio de panaderos (zona 16) que está en la acera de enfrente, es el actual maestre gremial de los mercaderes. Espera

poder ganar el dinero suficiente para entrar en la nobleza de Marjal salino algún día, pero hasta que ocurra eso, se contenta con ser uno de los individuos más ricos del lugar.

Tesoro: la casa gremial de los mercaderes alberga una buena cantidad de dinero en efectivo en sus cámaras subterráneas, que está protegido por varias trampas y un gólem de piedra. Sin embargo, ya que el gremio tiene reputación de ser propenso a sufrir robos, Ebstilar ha invertido parte de sus fondos en otros lugares. La cámara fuerte contiene 15.000 pc, 15.000 pp, 15.000 po y 1.500 ppt. Ebstilar puede liquidar sus diversas inversiones en 1d6 días, para obtener otras 35.000 po en efectivo.

Gancho de aventura: el gremio de mercaderes realiza pagos regulares al gremio de ladrones de la ciudad (zona 47), para no tener que preocuparse por sus rateros. Aún así, la casa gremial ha sufrido más robos de los que Ebstilar admitirá nunca, siempre a manos de ladrones de paso. El último delincuente en posar sus ojos en su cámara fuerte es el notable Espina escarlata, cuyas hazañas lo han convertido en una personalidad en media docena de ciudades de la costa. Nadie sabe con seguridad quién es o qué aspecto tiene, pero ha anunciado su intención de robar en el gremio de mercaderes antes de que termine la estación con su tarjeta de visita: un ramo de rosas. A causa de ello, Ebstilar busca con desesperación a un grupo de aventureros honestos que lo ayuden a vigilar el edificio.

18. EL BOTE DEL LAGARTO

Un intrincado letrero, tallado para representar un velero en llamas, pende sobre la entrada de esta taberna y posada. Media docena de pequeños lagartos cuelgan sobre el letrero. Los lagartos han aprendido que las diminutas *llamas continuas* que parecen quemar el velamen del barco atraen a las mejores polillas. Los lugareños creen que los lagartos dan buena suerte, y a menudo les arrojan insectos o trozos de carne cuando entran en el local.

El Bote del lagarto es un establecimiento bastante limpio y acogedor, popular entre los visitantes y la clase media de Marjal salino. La decoración a base de lagartos se extiende por toda la taberna, con estos seres tallados en la barra y las paredes o pintados en platos y mesas. La taberna sirve un amplio abanico de bebidas alcohólicas (incluida la cerveza Rana azul de la destilería local, zona 19) y todo tipo de panes y mariscos.

Criaturas: la propietaria del Bote del lagarto es Kailee Restinan, una antigua exploradora elfa que perdió su mano izquierda hace años, luchando contra un draco en el cercano bosque Terrorífico. Nunca ha podido permitirse su regeneración, pero ha sacado todo el partido posible a la situación y se ha hecho con la dirección de la taberna (cambiando su nombre en el proceso) tras rescatar a los hijos del anterior dueño de los esclavistas. Su compañero animal, un varano llamado Lengua pegajosa, actúa como mascota y portero de la taberna.

Gancho de aventura: la afinidad de Kailee Restinan por los lagartos es debida en parte a que un druida hombre lagarto, llamado Krisharr, la salvó del draco que se tragó su mano. Ha formado una inquebrantable amistado con Krisharr y lo visita en su cabaña de las marismas Hool al menos una vez al mes. En una visita reciente, encontró su choza vacía y sin pistas sobre su paradero. Su amigo simplemente se había desvanecido. Desde entonces ha pasado todo su tiempo libre tratando de encontrarlo, y daría la bienvenida a cualquier ayuda prestada.

19. LA DESTILERÍA DE LA RANA AZUL

Este largo edificio de piedra irradia el olor distintivo del alcohol fermentándose. Un detallado cartel, que muestra una feliz rana azul borracha bailando alrededor de una jarra vacía, cuelga de la puerta principal. La lengua de la rana, del mismo color azul, cuelga como una cuerda de su boca abierta y amenaza con enredarse en sus ancas.

Esta es la destilería de la Rana azul, conocida en toda la región por su famoso brebaje, la cerveza Rana azul. Aderezada con bayas dulces de los pantanos, la cerveza tiñe de azul la lengua del bebedor y fomenta sonoros eructos que suenan como el croar de una rana enorme. La destilería también produce otros tipos de cerveza normal, cerveza joven (*NdC: en inglés "ale" y en alemán "altbier"; es cerveza de fermentación rápida que se consume poco depués de su fabricación*) y aguamiel, pero ninguna ha obtenido la fama de la Rana azul.

Hace poco, la destilería de la Rana azul se convirtió en la casa gremial de uno de los gremios más recientes de Marjal salino: el de los destiladores. Con apenas un puñado de miembros, los destiladores ya han empezado a abrir sus propias destilerías de menor tamaño en Marjal salino.

Criaturas: el propietario de la destilería de la Rana azul y maestre gremial de los destiladores, es un jovial humano llamado Ryan Kirtap. Hombre calvo y maduro, su risa es casi tan contagiosa como su cerveza, y la única cosa que disfruta más que tener visitantes es hacer que se emborrachen con su Rana azul y eructen toda la noche.

Gancho de aventura: aunque Ryan obtiene la mayoría de su cargamento de bayas pagando a los lugareños para que las recojan en los pequeños pantanos del norte, ha escuchado rumores sobre una variedad de baya que crece en las marismas Hool, al suroeste. El problema es, por supuesto, que las marismas son un lugar bastante peligroso. Siempre está a la caza de aventureros y paga 50 po por cada cesta de bayas de las marismas Hool. A cualquiera que acepte su oferta de trabajo se le caerá el alma a los pies al enterarse de que, por desgracia, las bayas de Hool crecen en los lugares predilectos de los fuegos fatuos y las brozas movedizas.

20. LA CAPILLA DE OBAD-HAI

Este tranquilo edificio de madera ubicado en el parque de la Rana (zona 21) suele estar silencioso y en calma, abierto a visitantes introvertidos y educados, así como a los fieles de Obad-Hai. De todos los edificios religiosos reconocidos de Marjal salino, esta capilla es el más humilde y discreto de todos.

La mayor parte de esta estructura es al aire libre, una gran pagoda con bancos largos que rodean una plataforma central. Una torre de dos pisos actúa como hogar del cuidador, y una serie de habitaciones privadas al otro lado hacen las veces de almacén.

Criaturas: un druida mediano llamado Ferrin Kastilar, un individuo mal encarado en los últimos años de su vida, atiende la

capilla. Su compañero animal es un sapo particularmente grande llamado Lorys. Ferrin siente un amor especial por las ranas, y los habitantes anfibios del parque parecen compartir su sentimiento. No obstante, es frecuente que su fachada de tranquilidad se desmorone en el momento más inoportuno, dejándose llevar por una furia espumeante. Su genio es legendario en Marjal salino. Más de una vez ha castigado a algún visitante con sus conjuros, enmarañándolo al suelo o arrojándole fuego sin razón aparente. Hasta ahora no ha muerto nadie, y siempre ha sido capaz de arreglar las cosas con la guardia de la ciudad.

Los druidas de Ehlonna de la isla del Roble (zona 63) temen que la ira de Ferrin sea una manifestación de algo más siniestro, pero odian inmiscuirse en los asuntos de otras iglesias y por ahora lo dejan correr.

Gancho de aventura: los druidas de la isla del Roble tienen razón; algo terrible germina en la mente de Ferrin. Ha estado recibiendo visiones de una deidad menor particularmente cruel y odiosa llamada Wastri, y estas visiones son las causantes de su furia. No pasará mucho antes de que Ferrin abandone la doctrina de Obad-Hai y busque una impía alianza con el pueblo anfibio de las marismas Hool, una alianza que traería problemas a Marjal salino.

21. EL PARQUE DE LA RANA

Abetos y pinos cubren este extenso parque, con algunos sauces que crecen cerca de su cenagoso centro. El suelo de esta zona siempre ha sido algo fangoso, lo que dificulta la construcción de estructuras permanentes. Como resultado, un clérigo de Obad-Hai compró el terreno a precio de ganga y los druidas de su dios han cuidado la zona desde entonces.

El parque de la Rana obtiene su nombre del gran número de batracios que viven en él; en algunas noches, sus sonidos pueden escucharse incluso desde el mercado de la villa (zona 31). Mucha gente atribuye la extensa población de ranas a la proximidad del parque a las zonas pantanosas del norte. Estatuas de ranas decoran todo el parque, pero la mayoría de visitantes encuentran el lugar demasiado cenagoso.

Gancho de aventura: una fuerza más siniestra empuja a las ranas a este parque. Una de las estatuas de un batracio es, en realidad, una antigua representación de Wastri, la Profeta saltarina, una deidad menor del racismo y los anfibios. Ferrin Kastilar, el actual cuidador de la capilla de Obad-Hai (zona 20), compró la estatua a un taimado mercader hace meses, sin saber su verdadera naturaleza. La estatua sirve de foco para Wastri, a quien le gustaría extender su influencia sobre las cercanas marismas Hool, por lo que la maligna deidad ha estado empleando la estatua para influir en la mente de Ferrin. Mientras la estatua permanezca en su frondosa esquina del parque, la amenaza que representa no hará más que crecer.

22. LA EMBAJADA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Este gran edificio de ladrillo rojo parece bastante reciente. Dos estatuas gemelas de hombres lagarto de aspecto noble flanquean su entrada.

Hace varios años, la villa de Marjal salino estuvo a punto de ir a la guerra contra una gran tribu de hombres lagarto del sur. La guerra fue evitada por una banda de héroes, quienes descubrieron que los hombres lagarto estaban reuniendo fuerzas para combatir a una tribu de sajuaguines. Para evitar posibles malentendidos entre las tribus de hombres lagarto de las marismas Hool y Marjal salino, el consistorio construyó este edificio como embajada para los hombres lagarto.

La mayoría del edificio está abierto al cielo, con grandes patios inundados llenos de vegetación y piscinas para los hombres lagarto. Alrededor de estos patios hay habitaciones y camaretas, así como una perrera para los diversos varanos que actúan como guardianes.

Criaturas: a medida que pasan los años y el recuerdo de la amenaza sajuaguín se desvanece, los hombres lagarto empiezan a perder interés en mantener su presencia en Marjal salino. La mayoría de ciudadanos se alegra por ello; aunque los hombres lagarto nunca han causado problemas en la villa, se los sigue viendo con suspicacia y miedo.

En la actualidad, sólo media docena de hombres lagarto y tres varanos residen en la embajada. Uno de los hombres lagarto, un anciano diplomático llamado Silark, recuerda con claridad la terrible lucha contra los sajuaguines. Hace lo que puede porque las relaciones entre Marjal salino y los hombres lagarto no se agrien más, pero es una batalla perdida.

Gancho de aventura: cualquier lugareño intolerante puede hacer llegar a los PJs el rumor de que Silark y los hombres lagarto no traman nada bueno, lo que los llevará a investigar. Silark y sus colegas no albergan ninguna mala intención, y su deseo por mantener una relación fluida entre Marjal salino y las marismas Hool es genuino. Aún así, la Embajada de los lagartos tiene un buen número de enemigos, incluida la poderosa familia Licorambarino. El señor Tobías Licorambarino ha estado reuniendo influencias para cerrar la embajada, aunque sin mucho éxito. Consulta la descripción de la zona 59 para más detalles sobre sus planes para con los lagartos.

23. EL GREMIO DE SASTRES

Este edificio relativamente pequeño parece aún más insignificante embutido entre el enorme teatro de Marjal salino y la extensa Embajada de los lagartos. Sus blanqueados muros son lisos e inmaculados, y un cartel con la imagen de un rollo de tela, un ovillo de hilo y una aguja, cuelga sobre la puerta.

La mayor parte de la casa gremial sirve como muestrario de telas importadas y almacén de mercancías y artículos terminados para exportar. Este exigente gremio solicita a sus miembros la cesión de al menos una cuarta parte de su producción, para su exportación a otras ciudades. Además, las tasas del gremio han ascendido sin prisa, pero sin pausa, en los últimos años. Los miembros del gremio refunfuñan y se quejan, pero la mayoría no tiene otra forma de ganarse la vida y carece del dinero para mudarse a otra ciudad. Por ahora, tragan con los abusos y hacen lo que pueden para llegar a final de mes.

Criaturas: un viejo nativo de Marjal salino, que responde al nombre de Dircroft Cronan, dirige el gremio de sastres. Hombre delgado y de rostro anguloso, Dircroft es un maestre gremial especialmente exigente, que exige siempre lo mejor y ganancias rápidas a los miembros de su gremio. A cambio, les obtiene telas de gran calidad y equipo importado de regiones distantes. Nadie sabe cómo consigue Dircroft tales cantidades de tejido exótico, pero aprecian el poder disponer de ellas.

Gancho de aventura: Dircroft tiene un secreto; es responsable, al menos en parte, del terrible ataque sobre la cercana ciudad de Villalmar de hace años. Los tratos de Dircroft con una banda de contrabandistas propiciaron accidentalmente el ataque, ya que éstos tenían contactos con una infame organización de esclavistas del norte. Cuando se enteró del ataque, Dircroft cortó todos sus lazos con los contrabandistas e hizo que varios de ellos fuesen asesinados por su aliado Ned Cimbreos (zona 48).

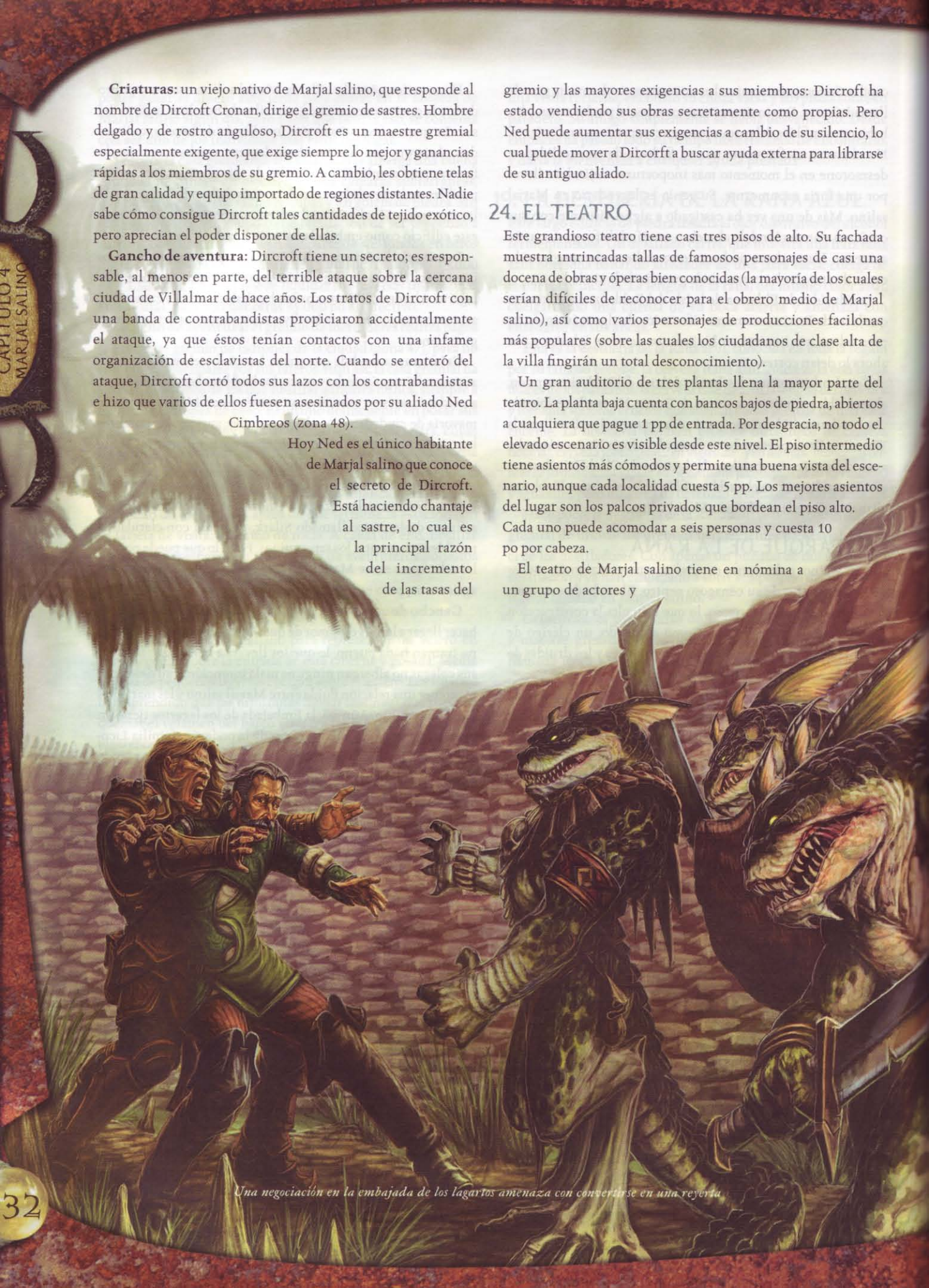
Hoy Ned es el único habitante de Marjal salino que conoce el secreto de Dircroft. Está haciendo chantaje al sastre, lo cual es la principal razón del incremento de las tasas del gremio y las mayores exigencias a sus miembros: Dircroft ha estado vendiendo sus obras secretamente como propias. Pero Ned puede aumentar sus exigencias a cambio de su silencio, lo cual puede mover a Dircroft a buscar ayuda externa para librarse de su antiguo aliado.

24. EL TEATRO

Este grandioso teatro tiene casi tres pisos de alto. Su fachada muestra intrincadas tallas de famosos personajes de casi una docena de obras y óperas bien conocidas (la mayoría de los cuales serían difíciles de reconocer para el obrero medio de Marjal salino), así como varios personajes de producciones facilonas más populares (sobre las cuales los ciudadanos de clase alta de la villa fingirán un total desconocimiento).

Un gran auditorio de tres plantas llena la mayor parte del teatro. La planta baja cuenta con bancos bajos de piedra, abiertos a cualquiera que pague 1 pp de entrada. Por desgracia, no todo el elevado escenario es visible desde este nivel. El piso intermedio tiene asientos más cómodos y permite una buena vista del escenario, aunque cada localidad cuesta 5 pp. Los mejores asientos del lugar son los palcos privados que bordean el piso alto. Cada uno puede acomodar a seis personas y cuesta 10 po por cabeza.

El teatro de Marjal salino tiene en nómina a un grupo de actores y



Una negociación en la embajada de los lagartos amenaza con convertirse en una reyerta.

artistas de buen talento, pero la mayoría de óperas, conciertos y obras representadas corren a cargo de compañías itinerantes. Las funciones tienen lugar entre tres o cuatro veces a la semana. El teatro también sirve como casa gremial de los artistas de Marjal salino, un grupo de artistas y músicos de talento que dependen unos de otros para obtener consejos y publicidad. Un extenso nivel subterráneo ofrece albergue a los miembros del gremio, y los rumores insisten en que aquellos que conocen la clave correcta y tienen dinero suficiente, pueden contratar "funciones" privadas de los miembros de mayor talento.

Criaturas: la construcción de este impresionante edificio fue financiada casi en su totalidad por la maestre gremial Aydi Zarastian, que hizo fortuna en la ciudad de Falcongrís antes de retirarse a Marjal salino, obligada por la revelación de su verdadera condición en pleno estreno de una popular obra. Aydi está afectada por la licantropía (es una mujer tigre), pero más o menos controla su naturaleza animal. Aún así, los ciudadanos de Falcongrís no reaccionaron muy bien ante las noticias y trataron de someterla a juicio. Logró escapar, pero en el proceso dejó tres cadáveres de la guardia tras de sí, un hecho que sigue pesándole en la conciencia hasta el día de hoy.

Gancho de aventura: Aydi ha logrado mantener en secreto su naturaleza en la villa hasta ahora, sobre todo evitando los actos sociales. Pero como a sus clientes les encantaría contar con su presencia en sus fiestas, esta inaccesibilidad ha generado varios rumores sobre ella. En concreto, Daryn Larsken, fundador de la Escuela de los filos (zona 41), ha quedado prendado de su misteriosa belleza desde que la vio demostrar su pericia marcial como parte de una obra teatral. Puede contratar a los PJs para espiar a Aydi y averiguar más cosas sobre ella, como por ejemplo si su modestia es causada por su dedicación a algún pretendiente misterioso.

25. LOS ALMACENES DE LOS PESCADEROS

El mayor negocio de Marjal salino es la pesca, siendo la comida típica local el marisco. Esta pujante industria se centra en la sección suroriental de la ciudad, concretamente en siete grandes almacenes donde los pescadores venden sus capturas a los encargados de limpiar y preparar el pescado, para después enviarlo a los mercados o restaurantes de la villa. Cada uno de los almacenes está dirigido por una de las siete familias de pescadores residentes, con las menos pudientes arreglándoselas en los edificios apiñados a su alrededor. Las barcas de pesca abarrotan los muelles, donde el tráfico es intenso al amanecer y al traer las capturas al anochecer.

Esta sección de la ciudad también alberga el rentable gremio de pescaderos; cada uno de los almacenes hace las veces también de casa gremial.

Gancho de aventura: los pescadores de Marjal salino suelen encontrar a menudo cosas raras en sus redes, y esos descubrimientos terminan invariablemente en uno de los almacenes, para su venta como objetos raros o con algún valor potencial. Hace poco, los pescadores han encontrado unos extraños pedazos de coral negro en sus redes. No se parece a ninguno de los arrecifes cercanos y se deshace a la hora de haber sido sacado a la superficie, a menos que se conserve en agua. Un pescador ha descubierto que si se deja un pez en el mismo caldero de agua que uno de estos corales, el animal aumenta de tamaño, genera espinas y se vuelve bastante irascible. Ha estado usando este secreto durante un mes, para aumentar el tamaño de sus capturas y obtener más beneficios. Sólo vende sus filetes, ya que no se atreve a revelar el aspecto de los peces enteros. Los extraños efectos que pueda tener su carne sobre aquellos que la consuman aún es un misterio.

26. LA PEZUÑA EN LA BOCA

Este edificio de nueva construcción se las arregla para tener una apariencia destartalada y decrépita. Un cartel que cuelga sobre su entrada muestra un burdo sátiro, con una de las pezuñas de sus pies introducida en su boca y una expresión de sorpresa y preocupación en su rostro. Se trata de la taberna más nueva de Marjal salino, y en apenas cinco meses se ha convertido en un lugar popular entre los marineros y pescadores locales.

La Pezuña en la boca sirve sólo cerveza barata y grog, a menudo aguados y en jarras mugrientas. No obstante, sus precios son inigualables e incluso con cerveza aguada es el mejor lugar de la villa para coger una buena borrachera (con la posible excepción de algunos de los antros de los barrios bajos). La especialidad del local es una densa cerveza negra que sabe a tierra, pero que sale más barata que ponerse a morder el suelo de verdad.

Criaturas: el propietario de la Pezuña en la boca, un excéntrico enano llamado Blahg, llegó con gran jactancia al puerto de Marjal salino, flotando entre los restos de un destrozado bote quemado hasta la línea de flotación. Blahg tenía una *bolsa de contención* llena de oro y perlas, por lo que empleó el dinero para construir la taberna y abrirla un mes después de su llegada.

Gancho de aventura: el principal problema de Blahg es que es un pirómano. Inició el fuego que quemó su barco, del que fue el único superviviente. No está totalmente loco, y se da cuenta de que ahora tiene que pasar desapercibido una temporada, pero ya ha reclutado a una docena de lugareños para un culto al fuego dedicado a una deidad a la que llama Infyrnus. Esta religión es ficticia, pero sus planes para quemar el Erizo borracho (zona 28) son muy reales. Sólo espera el momento adecuado para acabar con la competencia de una vez por todas.

27. EL ASTILLERO

Esta extensa construcción de madera, una de las más grandes de la villa, sobresale por encima de las casas cercanas. El astillero también es la casa gremial de los constructores de barcos; aquí, sus miembros construyen casi todas las barcas de pesca, barcos mercantes y demás buques que pueda necesitar la villa. El cuerpo central alberga las oficinas, salas de reuniones, almacenes y cuarteles para los trabajadores locales. El ala este se dedica a la construcción de pesqueros, mientras que la occidental se reserva para otros tipos de barco. En cualquier momento habrá dos o tres barcos en construcción en cada ala. Una vez la nave sea navegable, se lanza por una de las varias rampas que sobresalen directamente del edificio.

Ilustración de M. Phillippi

Criaturas: el astillero y gremio de constructores de barcos está bajo el control de un brusco semiorco llamado Molak Mako, una enorme criatura tatuada que, a pesar de las apariencias, es justa y honesta en sus tratos. Molak llegó a Marjal salino como huérfano, y fue adoptado por el amable anciano que dirigía por entonces el astillero. Cuando murió, muchos trataron de arrebatarle el negocio a Molak, que acababa de convertirse en adulto, pero nadie pudo quitarle las llaves. Hoy los lugareños niegan esas historias, ya que han aprendido a confiar en Molak y valoran su liderazgo.

Gancho de aventura: sin que lo supiese Molak, su padre adoptivo amasó una pequeña fortuna de piezas de platino que escondía bajo el suelo de su dormitorio. Un grupo de pandilleros que se llaman a sí mismos los Peces sierra (consulta la zona 44) sospechan de la existencia de este alijo y planean robarlo. Si tienen éxito, Molak podría contratar a los PJs para encontrar lo que haya salido del misterioso agujero que ha aparecido en el suelo de su habitación.

28. EL ERIZO BORRACHO

Este edificio destartalado y de aspecto insalubre alberga una taberna muy famosa, que atiende en su mayor parte a pescadores y mercaderes de paso. A pesar de su apariencia deslustrada, la taberna es una de las más prósperas de la villa.

El Erizo borracho es infame en todo Marjal salino por el especial de la casa, el vino de erizo de mar. Un enorme letrero sobre la barra muestra un erizo de mar flotando en un gran vaso de vino, mientras un hombre feliz bebe de él. Este brebaje es bastante nauseabundo, pero los lugareños se lo pasan en grande engañando a los turistas para que lo prueben. El vino de erizo es poco más que un gran vaso de vino de garrafa, en el que flota un pequeño erizo de mar aplastado, proveniente del acuario que hay tras la barra. Si un personaje logra beberse todo un vaso de esta sustancia (y no la devuelve), el resto de consumiciones de esa persona durante toda la noche correrán por cuenta de la casa. La repugnante textura y el sabor del vino de erizo requieren que el bebedor supere un TS de Fortaleza contra CD 22, para evitar enfermar durante 2d4 asaltos (y perder la posibilidad de beber gratis toda la noche).

Criaturas: un hosco lobo de mar llamado Ankus Akalvin dirige el Erizo borracho. Ha sido el propietario de la taberna toda su vida y la capitanea con orgullo. Nada le divierte más que ver a un recién llegado atragantarse con un vaso de su vino de erizo, con la posible excepción de ver a su nuevo rival Blahg perdiendo clientes.

Gancho de aventura: el pujante negocio de la taberna ha descendido un poco, y Ankus sabe la razón: el nuevo establecimiento a pocas manzanas al norte, conocido como la Pezuña en la boca (zona 26). Ankus y Blahg no tienen un sentido de la competencia muy limpio, y ambos se han enzarzado en una guerra de propaganda y sabotaje que puede terminar en sangre. Actualmente Ankus planea contratar aventureros para que visiten la Pezuña en la boca y causen todo tipo de problemas, rompan cosas y extiendan rumores descarados sobre Blahg y su forma de preparar bebidas.

29. TRANSPORTES GORRABLANCA

Este largo edificio controla la mayoría de importaciones que llegan a Marjal salino. Todos los barcos mercantes recién llegados deben declarar su cargamento, antes de poder desembarcarlo o venderlo en el mercado. Transportes Gorrablanca también controla buena parte del comercio terrestre de la villa.

Criaturas: el dueño y operario Flanigan Lorsk, un amigo de la infancia de Erolin Timertikos (el alcalde de Marjal salino), es uno de los personajes más poderosos de la villa. Aunque Flanigan no forma parte del concejo de la ciudad, la mayoría de sus miembros busca sus consejos sobre temas importantes; su sabiduría y larga ciudadanía le han ganado una posición envidiable. Su único vicio real es la Dríada bailarina (zona 47), donde suele pasar dos o tres noches a la semana con una de sus muchas acompañantes favoritas.

Flanigan es el dueño de tres rápidos barcos de cabotaje y los alquila a cualquiera que necesite enviar mercancía a lo largo de la costa. El transporte de mercancía suele costar 1 po por libra, o 1 pp por libra si el total excede las 1.000 lb.

Gancho de aventura: Flanigan es un mujeriego reconocido, y su lista de antiguas novias es tan extensa como muchos textos sagrados. Como resultado, muchas mujeres de Marjal salino lo evitan en privado, pero no se atreven a hablar mal de él en público por su buena amistad con el alcalde. Si uno de los PJs es una mujer, Flanigan podría tratar de iniciar una relación con ella, mostrándole su atención y haciéndole regalos semanales (normalmente, joyas por valor de unas 50 po), hasta que acepte sus "atenciones" o le deje bien claro que no desea su compañía.

30. EL GREMIO DE ALQUIMISTAS

Esta torre de tres plantas parece aún más alta a causa de los pilares de madera sobre los que se alza. La parte superior es una cúpula redondeada, y luces extrañas o humo de colores atípicos sale a menudo de sus ventanas más altas. Un cartel sobre la puerta muestra tres pociones burbujeantes.

Este es el gremio de los alquimistas, rico aunque un tanto reducido, asociado no sólo con la creación y venta de objetos alquímicos, sino también con la venta de las pociones mágicas fabricadas en el templo de Boccob (zona 39). Los lugareños se muestran nerviosos ante las luces y el humo que emana de las alturas de la torre, pero se tragan su miedo al instante cuando necesitan pociones o artículos alquímicos.

Criaturas: un humano calvo y delgado como un palo, llamado Diomar Lian, controla el gremio. Sus dos aprendices y él son sus únicos miembros, ya que es reacio a confiar en nadie más. Las luces y el humo extraños forman parte de su plan defensivo; no son más que *imágenes silenciosas* y *luces danzantes* permanentes, que dan al lugar una reputación siniestra y ayudan a mantener a ralla a los ladrones.

Gancho de aventura: Diomar necesita periódicamente provisiones que no son fáciles de conseguir en la villa. Su conocimiento de la naturaleza es prodigioso, y con unas pocas horas de búsqueda puede encontrar una planta o animal nativos que le puedan servir. Suele contratar aventureros para viajar a las marismas Hool o el bosque Terrorífico en busca de este material. Paga bastante bien, incluso hasta 100 po por cada viaje con éxito.

31. EL MERCADO

Esta franja alargada de terreno abierto es el mercado principal de Marjal salino. La mayoría de mercaderes de la villa no se puede permitir un local, por lo que alquilan este espacio al gremio de mercaderes para anunciar sus mercancías. Los PJs que busquen comida, vituallas u otras compras variadas, podrán encontrar aquí lo que busquen. Las únicas estructuras permanentes del lugar son una gran fuente, erigida a imagen y semejanza de una gran sirena levantando un barco en el aire, y una pagoda abierta empleada por los rancheros locales para vender caballos y ganado.

Gancho de aventura: cada mediodía, durante el momento álgido del mercado, la multitud se apiña en este lugar mientras los vendedores anuncian su mercancía. Los miembros de la guarida de la ciudad patrullan el lugar bastante a menudo, pero aún así es el sitio predilecto de los carteristas, que suelen elegir a los forasteros antes que a los lugareños. Si un personaje es consciente de un intento de robo, lo más probable es que se trate de un ratero a sueldo de los barrenderos (zona 51) y, si es atrapado, puede propiciar una frenética persecución hasta la casa gremial.

32. EL SALÓN DE RAREZAS DE ANMEH

La fachada de este edificio está cubierta con docenas de carteles, muchos de ellos hechos jirones o pasados de fecha, que muestran extraños portentos de la naturaleza, monstruos o reliquias extravagantes, con frases llamativas como "¡Ved al asombroso hombre-anguila!", "¡Contemplad el truco más cruel de la naturaleza: el perro con cara de rana!" o "¡Probad vuestra resistencia en el Pozo del cieno vil!". Un gran cartel sobre la entrada proclama con orgullo que el lugar es el Salón de rarezas de Anmeh; dicho cartel titila con un *fuego feérico* permanente.

Este lugar es justo lo que parece: un circo de monstruos y museo que alberga lo exótico e inusual. La entrada sólo cuesta 1 pp, o 1 po para la "visita de invitados honorables", un periplo guiado por el museo a cargo del propio Anmeh que incluye el acceso a sus "piezas secretas". Éstas suelen ser algunas de sus futuras atracciones, que los ricos pagan por ver antes que los demás.

Criaturas: el Salón de rarezas de Anmeh es una creación de Anmeh Ronakin, un explorador retirado de una región distante, que ha comprendido hace mucho que a la gente le encanta contemplar

Anmeh retira la cortina, y los curiosos quedan asombrados por el contenido de la jaula

Ilustración de R. Spencer

los fenómenos de la naturaleza. Sus extensos viajes le han hecho conocer docenas, si no cientos, de culturas y lugares únicos, por lo que ha recurrido a su gran conocimiento para mantener su espectáculo fresco y ameno. Sus muestras son bastante estáticas (monstruos disecados, objetos inusuales como cabezas reducidas o iconos religiosos trogloditas) y dioramas de algunos de los lugares más notables y extraños. Anmeh también intenta contar con dos o tres piezas vivas cada vez, que suelen consistir en criaturas relativamente pequeñas como estirges, ahogadores, kóbolds deformes o especimenes más exóticos. De forma excepcional puede obtener algo más grande, como un carroñero reptante o un oso lechuza.

Gancho de aventura: debido a sus piezas vivas y criaturas peligrosas, Anmeh se preocupa mucho por mantener su tienda segura. Por desgracia, una de sus "adquisiciones" más recientes ha resultado ser un huevo de trácnido que Anmeh identificó por error como huevo de araña. El huevo eclosionó antes de tiempo, y el trácnido escapó a las calles de la ciudad. Anmeh espera que haya muerto, pero los recientes rumores sobre un hombre deforme que amenaza a la gente de los barrios bajos le han dado una razón para preocuparse.

33. LA TIENDA DE CURIOSIDADES

Esta tienda siempre parece estar rodeada de olores extraños, y un número inusual de cuervos revolotea por sus aleros y canalones. Un cartel sobre la puerta muestra un quásit rompiendo una varita sobre una calavera con cuernos, mientras un espíritu maligno de algún tipo emerge del extremo roto de la vara.

La Tienda de curiosidades es uno de los tres lugares de Marjal salino que comercia regularmente con objetos mágicos (los otros dos son el templo de Boccob [zona 39] y el Mercado negro [zona 49]). Esta atestada tienda está llena de objetos extraños; también se pueden encontrar a la venta componentes de conjuros y objetos alquímicos por encargo del gremio de alquimistas (zona 30).

Misha Larakti, la propietaria, siempre tiene objetos mágicos en stock que valgan menos de 3.000 po, aunque sus existencias de objetos que valgan 1.000 po o más se reduce a 1d3 artículos. Suele recibir nueva mercancía una vez al mes. A veces tiene en la tienda objetos que valen hasta 6.000 po, pero suele venderlos con rapidez. Actualmente, el único objeto de gran valor con el que cuenta en su tienda es un par de *guantes de Destreza +2*. Cada mes hay un 5% de probabilidades (no acumulativo) de que obtenga un nuevo objeto de gran valor (determina el objeto al azar, que debe ser un objeto maravilloso menor de no más de 6.000 po). Estos objetos caen invariablemente en las manos de aventureros itinerantes, más que en las de los lugareños.

Criaturas: Misha es una humana de mediana edad poco amiga de las tonterías. Siempre está a la caza de objetos mágicos para comprar, y ya que es uno de los mejores miembros del gremio de mercaderes, los demás tenderos de Marjal salino no tienen problemas en enviar a los clientes a su local.

La tienda de Misha es uno de los objetivos más tentadores de los ladrones, con su gran cantidad de objetos valiosos portátiles. Por suerte, en su última aventura antes del retiro, Misha rescató a una cría de dragón de plata de una tribu de ogros. El dragón, Taaliax, prometió devolverle el favor sirviéndola hasta su muerte. Taaliax, que ahora es un dragón muy joven, pasa el tiempo en forma de un gran perro guardián que dormita junto a la chimenea, pero responde con rapidez ante cualquier amenaza percibida contra la tienda o Misha.

Gancho de aventura: los precios del templo de Boccob (zona 39) son lo bastante altos como para que Misha no deba preocuparse por la competencia, pero el Mercado negro (zona 49) ha sido una espina en el culo durante años. Ya que esa organización no paga impuestos ni tasas, ni hace ascos a reponer sus mercancías mediante el robo, es difícil para Misha seguir siendo competitiva. Si pudiese obtener alguna prueba sobre la ubicación del Mercado negro, podría acudir al concejo municipal y pedir su clausura. Está dispuesta a recompensar a cualquier PJ que le proporcione dicha información con 2.000 po, además de un descuento de por vida del 20% en los objetos comprados en su tienda.

34. EL GREMIO DE CURTIDORES

Este antiguo edificio se encorva en su parte central; sus muros empiezan a ceder, a medida que sus cimientos se hunden inexorablemente en el río que fluye por debajo. Un cartel medio carcomido cuelga sobre su remendada puerta, pero su imagen se ha borrado hace mucho.

Antaño este edificio era la casa gremial de los curtidores, pero hace varios años se descubrió que su maestre, Kiorn Kester, estaba compinchado con una banda de esclavistas con base en una granja al oeste de la villa. Tras un juicio demasiado público, Kiorn fue declarado culpable y ejecutado. Cuando nadie reclamó su herencia, la ciudad se apropió de todas sus pertenencias excepto la escritura de la casa gremial, que no se pudo encontrar. Como consecuencia pasó a ser de propiedad municipal, pero el concejo no ha tenido el tiempo ni el dinero para repararla. Los demás curtidores de la villa se unieron al gremio de mercaderes, por lo que este edificio se pudre junto al río.

Gancho de aventura: la verdad de esta historia yace oculta en la decadente estructura, en un armario secreto donde Kiorn guardaba la escritura de la propiedad junto a su diario y los ahorros de su vida. Encontrar el armario secreto es difícil (Buscar CD 26), pero los diarios prueban que Kiorn fue acusado erróneamente. Más aún, esos diarios parecen indicar que al menos otros tres comerciantes de Marjal salino tenían lazos con los esclavistas. Aunque los libros no dan nombres, una de las anotaciones indica que uno de los mercaderes corruptos era un sastre. Dos de los mercaderes desconocidos ya han abandonado la villa, pero el tercero (Dircroft Cronan, maestre del gremio de sastres [zona 23]) aún vive aquí. Si tuviese noticia sobre estos diarios, no repararía en esfuerzos para destruirlos.

35. EL PUENTE DEL UMBRAL DE LA MARISMA

El puente del Umbral de la marisma, cerrado por completo, está fabricado en piedra y cubierto con un tejado de pizarra. Sus paredes están adornadas con gárgolas reptilianas, y una chaparra torre de guardia en su extremo oriental ofrece una excelente vista de los pantanos del norte. El interior del puente está jalonado por varias alcobas, cada una con una estrecha ventana con vistas

a la marisma o la villa. Los jóvenes amantes suelen citarse en las alcobas a altas horas de la noche, y los guardias de la ciudad hacen la vista gorda ante sus actividades.

Gancho de aventura: la tendencia de los guardias a pasar por alto las actividades nocturnas ha demostrado ser una bendición para uno de los depredadores más peligrosos de Marjal salino, el habitante de la vieja mansión Andrigal (zona 60): la vampiresa Soshyn Anamar. En mitad de la noche atrae a sus víctimas al puente, casi siempre visitantes solitarios a quien nadie eche de menos. Debido a que se desplaza en forma gaseosa (llevándose el cuerpo de su última víctima consigo, para disponer de él en su guarida), los guardias no tienen ni idea de que esta terrible cacería se repite casi cada semana ante sus propias narices. Soshyn puede elegir como víctima a uno de los PJs, si cree que el personaje está solo, o quizá a alguien con quien los personajes se tenían que encontrar en la villa.

36. PUENTES MAYORES

Dos grandes puentes de madera salvan el río del Martín pescador en Marjal salino, cada uno lo bastante ancho para permitir el paso de dos carretas juntas. El puente del norte recibe el nombre de puente de Anwyn, por uno de los fundadores de la villa. El del sur se llama puente de la Aleta de tiburón, debido a sus peculiares pilares triangulares.

37. PUENTES MENORES

Otros dos puentes de menor tamaño cruzan el río del Martín pescador. Cada uno es lo bastante ancho para dejar pasar un caballo, pero sólo suelen soportar tráfico pedestre. El puente del este se conoce como puente del Mercado, mientras que el del oeste recibe el apelativo de puente del Percebe, por el ingente número de moluscos adheridos a sus pilares.

Soshyn la vampiresa reclama otra víctima en las ruinas de la mansión Andrigal (zona 60)

38. EL MUSEO DE MARJAL SALINO

Este enorme edificio está construido en mármol blanco. Numerosos pilares tallados rodean sus patios, y su fachada está engalanada con intrincadas tallas. Una puerta de hierro colado controla el acceso al edificio en sí; permanece abierta durante el día, pero se cierra durante la noche. En la piedra que hay sobre la entrada se lee la inscripción "Museo de Marjal salino".

Esta gran estructura es más que un museo de arte y escultura. También actúa como casa gremial del gremio de artesanos, una organización muy cercana al templo de Boccob (zona 39) y el teatro de la villa (zona 24). A diferencia de muchos otros museos, todo lo que está a la vista está en venta, por el precio adecuado. La mayoría de objetos se vende por unas 100 po, pero algunos se acercan al límite de 3.000 po de la villa. Cualquiera que sólo desee pasear por el museo y admirar sus numerosas vitrinas, podrá hacerlo por la mísera cantidad de 1 po.

Criaturas: el director del museo (y maestre gremial de los artesanos) es un agradable anciano llamado Merrin Paskenfell. Siempre está a la búsqueda de nuevos talentos, y un personaje que le demuestre sus habilidades podrá encontrar en él a un mecenas solícito y comprensivo.

El museo de Marjal salino puede parecer un objetivo tentador para los ladrones, pero Merrin no ha reparado en gastos para convertirlo en un desafío. Patrullas regulares de guardias (humano Gue3) vigilan el edificio durante el día y la noche, y las puertas están protegidas mediante *cerraduras arcanas* colocadas por el propio Merrin (aunque mantiene las puertas abiertas durante las horas de visita). Existen muchas otras trampas, como *alarmas*, *improntas de la serpiente sepia* y *glifos custodios* colocadas por los clérigos de Boccob, que protegen las piezas expuestas. Las obras más valiosas se mantienen en una enorme cámara en el centro del edificio principal. Por último, Merrin ha obtenido hace poco los servicios de un guardián escudo para mejorar las defensas del museo. Aún así, Merrin también hace pagos mensuales secretos al gremio de ladrones local, para asegurarse de que ningún amigo de lo ajeno de la villa trata de asaltarlo.

Gancho de aventura: uno de los artistas más apreciados por Merrin, el escultor humano Desthen Clorisal, es un timador. Mediante pergaminos de *de la carne a la piedra* comprados en

Ilustración de V. Rams

Ilustración de B. Hagan

El templo de Boccob domina el horizonte de Marjal salino

el Mercado negro (zona 49), Desthen ha estado capturando animales y monstruos menores de las zonas salvajes cercanas, para transformarlos en estatuas que vende como obras propias. Con una prueba de Conocimiento de conjuros contra CD 26, un personaje atento puede reconocer que las estatuas han sido creadas mediante *de la carne a la piedra*, pero como Merrin no tiene rangos en dicha habilidad y las estatuas se venden con rapidez, nadie ha notado el engaño. Mejor dicho, *casi* nadie. Tyson Kashtilian, un sacerdote laico de Boccob, se dio cuenta de lo que ocurría cuando vio expuesta una de las obras de Desthen. Tyson le plantó cara, pero el mago empleó uno de sus pergaminos sobre el clérigo. Tyson lleva desaparecido varios meses, y el mago ha sido reacio a seguir creando estatuas. Espera conseguir que la estatua de Tyson se venda a algún coleccionista de paso a través del Mercado negro, pero hasta que pueda cerrar el trato, el clérigo petrificado permanece oculto en el sótano del modesto hogar de Desthen.

39. EL TEMPLO DE BOCCOB

Hasta hace muy poco, este lugar era la ubicación de la infradotada biblioteca de Marjal salino. Hace unos años, un clérigo aventurero de Boccob compró la biblioteca y la hizo derruir, para reconstruirla como un templo consagrado a su dios. Hoy, el templo de Boccob es quizá la estructura más singular y representativa de todo Marjal salino.

Construido como una pirámide, el templo está rematado con una gran cúpula rodeada por torres de cristal. Una gran torre de cinco pisos, erigida en mármol color azul pálido, domina la fachada oriental de la pirámide. De noche, toda la estructura brilla con incontables *llamas continuas*, y un enorme símbolo reluciente de Boccob rota lentamente sobre la cúpula central. Todo este despliegue es ostentoso a la vez que sobrecogedor. Los clérigos de otros templos del lugar (en especial Lyra Ivessa, de la catedral de Pelor [zona 8]) creen que estos alardes son vergonzosos y de mal gusto, pero la estructura se ha ganado un hueco en los corazones de los ciudadanos menos religiosos de la villa.

El templo de Boccob cumple varias funciones en Marjal salino. Ante todo, es un lugar de adoración. Los libros de la vieja biblioteca se guardan en su interior, aunque sólo los fieles pueden hojear su contenido sin pagar una tasa de 1 po. El templo también actúa como casa gremial del gremio local de magos, que se asienta en la torre azulada y se conecta con el templo principal por medio de un corto pasadizo de piedra. Los magos del gremio señalan que está abierto a cualquiera de cualquier religión, pero quienes no adoran a Boccob se encuentran con que el gremio resulta poco confortable y embarazoso.

Por último, el templo es uno de los pocos lugares de la villa que vende objetos mágicos con regularidad. A diferencia del Mercado negro (zona 49) y la Tienda de curiosidades (zona 33), la mayoría de los artículos vendidos aquí han sido creados *in situ* por los magos o

inteligente de los cuatro (Vander) se enteró de que puede haber una pequeña fortuna en piezas de platino en el astillero (zona 27), y están preparando un asalto clandestino contra el edificio en cuanto puedan obtener un mapa en el Mercado negro (zona 49).

45. EL GREMIO DE ALBAÑILES

Este gran edificio de piedra se cierne sobre la cercana muralla de la ciudad. El patio del sur suele estar atestado con pilas de piedra y gravilla de importación; hay más dentro del almacén del edificio. El gremio de albañiles también actúa como punto de distribución de todo tipo de materiales de construcción en piedra que pueda necesitar la villa o las regiones cercanas. Hay pocos buenos lugares cercanos donde poder extraer piedra, por lo que debe ser importada.

Criaturas: el actual maestre gremial de los albañiles es un humano de rostro adusto llamado Yonshi Quansath. Es un cantero de talento, pero también un quejica aún más consumado; nada parece nunca lo bastante bueno para él. Sus tres motivos predilectos para enfadarse son los Peces sierra y el matadero (zona 44), Kailee Restinan, propietaria del Bote del lagarto (zona 18) que lo humilló en público hace tiempo, y Flanigan Lorsk, propietario de Transportes Gorrablanca (zona 29), quien parece obtener un placer especial gravando las importaciones de piedra de Yonshi.

Ganchos de aventura: Yonshi se dispone a hacer algo respecto a Flanigan Lorsk. Su plan es buscar a la prostituta predilecta de Flanigan en la Dríada bailarina (zona 47), asesinarla y echarle la culpa a él, eliminando a uno de sus peores problemas en la villa. Sin embargo, Yonshi aún no tiene muy claro como llevar a cabo su idea. Si se entera de que Flanigan siente apego por algún PJ concreto, puede tratar de asesinarlo a él, contratando a un agente de fuera de la villa para hacer el trabajo.

46. EL ORFANATO ARROYOPURO

Esta gran casa de estilo gótico parece un tanto fuera de lugar junto al resto de la arquitectura sencilla y humilde de Marjal salino. El orfanato, uno de los primeros edificios construidos en la ciudad, fue antaño el hogar de la familia Lassiter (zona 57). Cuando la nobleza de Marjal salino empezó a mudarse a Punta marjal, al oeste, la familia Lassiter también se fue. Durante varios años su mansión quedó desierta, hasta que una aristócrata emprendedora, llamada Audry Arroyopuro, la compró y restauró para transformarla en un orfanato.

Desde su fundación, el orfanato Arroyopuro ha ayudado a cientos de niños y pilluelos de la calle a reformarse y recibir una educación. Hoy, el albergue cuida a tres docenas de huérfanos, y Audry Arroyopuro ha tenido que contratar a cinco sirvientes para mantener el orden. La casa tiene un aspecto siniestro, pero los ciudadanos de Marjal salino están de acuerdo en que hace mucho bien. Por supuesto, existen rumores acerca de que algo siniestro ocurre en Arroyopuro, pero la mayoría de gente los descarta como intentos de algunos niños vengativos y crueles por manchar el nombre de una samaritana, que intenta mejorar las vidas de los desafortunados.

Criaturas: Audry Arroyopuro tiene casi 75 años de edad, pero sigue siendo ágil y aguda como un látigo. Su voz es chillona e imposible de ignorar, y dirige el orfanato con mano firme a la par que comprensiva. Sus cinco ayudantes se encargan del flujo regular de nuevos huérfanos, pero siempre hay algo (enfermedades, accidentes o fugas) que parece impedir que el orfanato llene sus plazas. En cualquier caso, los visitantes del lugar podrán ser testigos de que los niños son increíblemente educados y atentos; sólo un puñado de revoltosos habla sobre demonios en el sótano y brujas en el ático.

Gancho de aventura: por desgracia, los revoltosos tienen razón; Audry Arroyopuro es una sectaria de un perverso señor demonio llamado Graz'zt. Compró la casa a la familia Lassiter como tapadera para las actividades de su asamblea de sectarios; sus cinco "ayudantes" son adeptos de nivel 2, que rastrean la villa en busca de víctimas propicias con la excusa de buscar padres adoptivos. Audry es bastante hábil ponderando quién puede ser receptivo a sus ofertas de riqueza y poder, y hasta ahora ha reclutado a casi 150 ciudadanos de Marjal salino para su culto, muchos de ellos a costa de la iglesia de Pelor. A estos nuevos reclutas se les habla de una deidad emergente de la suerte llamada Jodai, y se les dice que si la adoran en secreto, su buena suerte aumentará de golpe. Cada uno de estos sectarios recibe una diminuta marca entre sus omoplatos, y en las semanas siguientes su suerte parece aumentar con cada rezo que elevan a Jodai en la privacidad de sus casas. Los planes de Audry para este culto y la fuente real de su extraña buena suerte aún están por descubrir, pero es seguro que el progreso de Marjal salino no es una de sus prioridades.

Los niños del orfanato están a salvo siempre que no husmeen mucho sobre lo que ocurre en el ático y el sótano. Son una tapadera excelente para Audry, y sólo los alborotadores (que tratan de destapar su secta) terminan alimentando a los animales infernales que mantiene encerrados en las perreras subterráneas.

Cualquiera que obtenga la marca de Jodai (en realidad, una marca de Graz'zt) y le eleve plegarias en secreto durante la noche, descubrirá que una de las habilidades en las que tenga al menos 1 rango (elegida al azar) obtiene un bonificador +1 profano. Además, le ocurrirán con mayor frecuencia pequeños golpes de suerte, como encontrar una pieza de plata en la calle u obtener un buen sitio en una taberna abarrotada. Con el tiempo, el alineamiento del personaje cambiará a maligno, momento en el cual Audry confiará plenamente en el converso.

47. LA DRÍADA BAILARINA

Parte sala de bailes, parte taberna, parte posada y parte burdel, la Dríada bailarina es uno de los edificios más notables de Marjal salino. Presenta una fachada colorista, que parece fuera de lugar en su ubicación cercana a los barrios bajos. Sus muros están jalonados de columnas de mármol talladas para semejar árboles, y una *imagen silenciosa* permanente de una escandalosa mujer contoneante, de piel pálida y cabello verde, ondula sobre la puerta principal en un escenario en miniatura que representa una cañada forestal.

En su interior, la sala principal está llena de mesas para jugar a las cartas, dados u otros juegos de azar, todos controlados por la casa. Hermosas mujeres vestidas como dríadas y ninfas anotan los pedidos junto a bellos mancebos vestidos como sátiros y pixis. Un gran escenario, en el extremo más alejado, muestra una réplica a escala real de la cañada en miniatura que hay sobre la entrada; las noches en las que la "dríada" baila sobre ese escenario suelen ser las más concurridas.

Los clientes pueden alquilar habitaciones en el piso superior para pasar la noche, pero la mayoría de la clientela lo hace para fines más carnales. Los camareros y camareras no sólo ofrecen bebidas en este lugar.

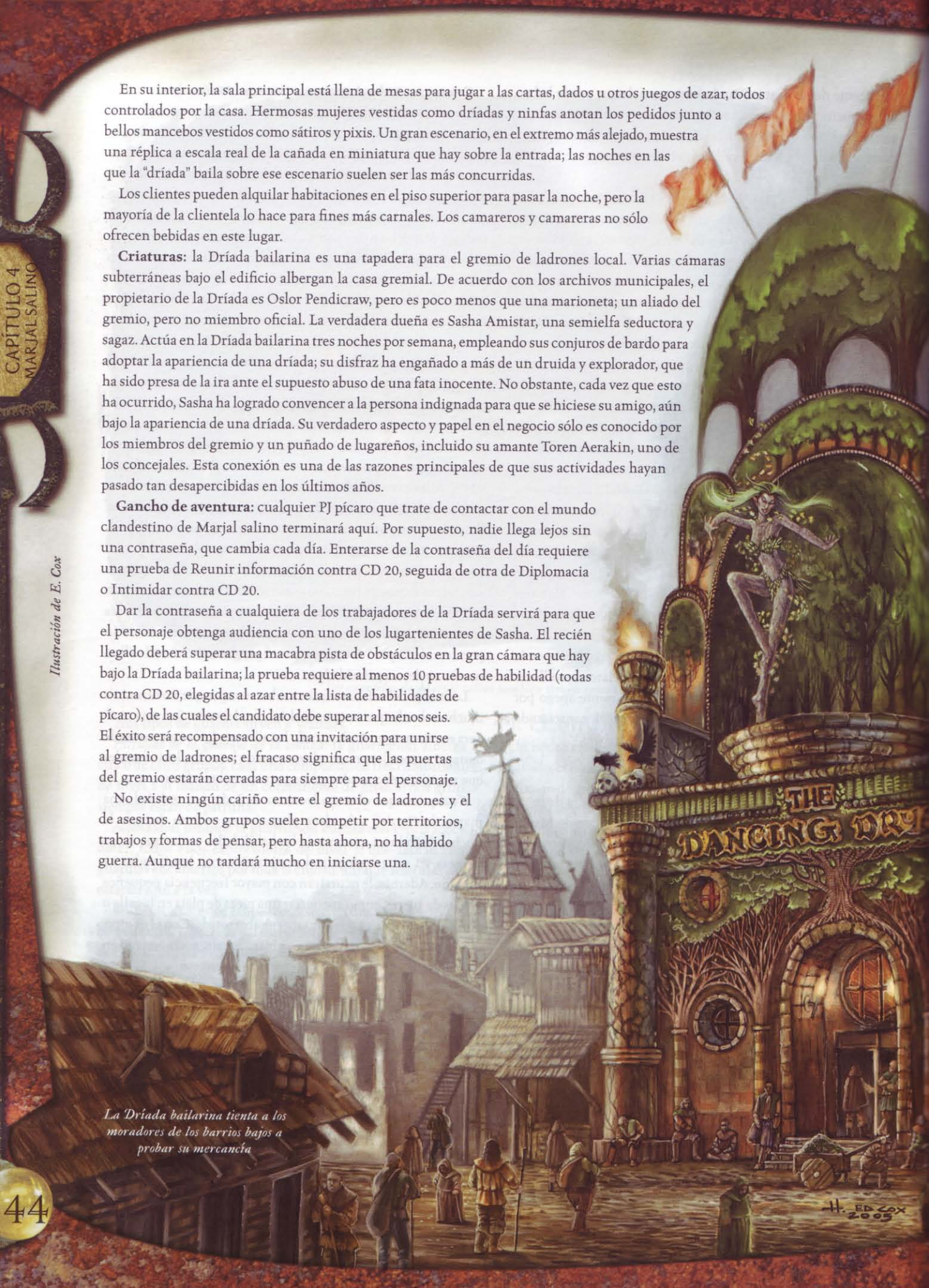
Criaturas: la Dríada bailarina es una tapadera para el gremio de ladrones local. Varias cámaras subterráneas bajo el edificio albergan la casa gremial. De acuerdo con los archivos municipales, el propietario de la Dríada es Oslor Pendicraw, pero es poco menos que una marioneta; un aliado del gremio, pero no miembro oficial. La verdadera dueña es Sasha Amistar, una semielfa seductora y sagaz. Actúa en la Dríada bailarina tres noches por semana, empleando sus conjuros de bardo para adoptar la apariencia de una dríada; su disfraz ha engañado a más de un druida y explorador, que ha sido presa de la ira ante el supuesto abuso de una fata inocente. No obstante, cada vez que esto ha ocurrido, Sasha ha logrado convencer a la persona indignada para que se hiciese su amigo, aún bajo la apariencia de una dríada. Su verdadero aspecto y papel en el negocio sólo es conocido por los miembros del gremio y un puñado de lugareños, incluido su amante Toren Aerakin, uno de los concejales. Esta conexión es una de las razones principales de que sus actividades hayan pasado tan desapercibidas en los últimos años.

Gancho de aventura: cualquier PJ pícaro que trate de contactar con el mundo clandestino de Marjal salino terminará aquí. Por supuesto, nadie llega lejos sin una contraseña, que cambia cada día. Enterarse de la contraseña del día requiere una prueba de Reunir información contra CD 20, seguida de otra de Diplomacia o Intimidar contra CD 20.

Dar la contraseña a cualquiera de los trabajadores de la Dríada servirá para que el personaje obtenga audiencia con uno de los lugartenientes de Sasha. El recién llegado deberá superar una macabra pista de obstáculos en la gran cámara que hay bajo la Dríada bailarina; la prueba requiere al menos 10 pruebas de habilidad (todas contra CD 20, elegidas al azar entre la lista de habilidades de pícaro), de las cuales el candidato debe superar al menos seis. El éxito será recompensado con una invitación para unirse al gremio de ladrones; el fracaso significa que las puertas del gremio estarán cerradas para siempre para el personaje.

No existe ningún cariño entre el gremio de ladrones y el de asesinos. Ambos grupos suelen competir por territorios, trabajos y formas de pensar, pero hasta ahora, no ha habido guerra. Aunque no tardará mucho en iniciarse una.

Ilustración de E. Cox



La Dríada bailarina tienta a los moradores de los barrios bajos a probar su mercancía

48. EL LENGUADO MACERADO

La mitad de esta taberna roñosa se alza sobre palafitos sobre las aguas del puerto, mientras que la otra mitad se asienta en tierra firme. Un cartel sobre la batiente puerta principal muestra un hombre con bigote, macerando un gran lenguado con un mazo de madera. Su interior apesta a grog rancio, pescado y sudor, aunque a los parroquianos habituales no parece importarles mucho. Una desvencijada barra atraviesa la zona sur, y varios agujeros abiertos en el suelo junto a la pared oriental dan al mar. Los clientes pescan desde esos agujeros o se alivian por ellos, según sea su necesidad. El nombre de la taberna proviene de su especialidad, el lenguado hecho pasta (con espinas, ojos y demás incluidos), frito con mantequilla y grog en grandes tortas.

Este establecimiento parece un ejemplo típico de taberna venida a menos, pero una prueba de Averiguar intenciones contra CD 25 revelará que muchos clientes sólo aparentan estar borrachos, y la mayoría permanece atenta y alerta. Como ocurre con la cercana Dríada bailarina (zona 47), el Lenguado macerado es la tapadera de un negocio más turbio: en este caso, el gremio de asesinos.

Un túnel secreto bajo la sección occidental de la barra desciende hasta un pasadizo parcialmente inundado, que avanza sinuosamente hacia el oeste hasta una pequeña red de cuevas bajo la mansión Rasivath (zona 56). Los Rasivath no tienen ni idea de que la casa gremial de los asesinos se oculta justo bajo su sótano.

Criaturas: la taberna y el gremio están dirigidos por el mismo hombre, un humano de mediana edad y ojos astutos llamado Ned Cimbreos. Ned ha vivido en Marjal salino la mayor parte de su vida, ganándosela mediante trabajos que a otras personas les darían escalofríos. Durante muchos años trabajó para Dircroft Cronan, del gremio de sastres (zona 23), hasta que una de sus misiones salió mal y Ned estuvo a punto de morir a manos de un grupo de aventureros que le habían caído antipáticos a Dircroft. Desde entonces Ned ha ido ascendiendo escalones en el gremio de asesinos, llegando a ser su maestro hace bastante poco. Avaricioso y peligroso, la atención de Ned nunca trae nada bueno.

Actualmente sólo unos 10 asesinos pertenecen al gremio, pero su huella en la escena social de Marjal salino es notable; el habitante medio de la villa cree que hay un nido de docenas de asesinos oculto en algún lugar. Los miembros son pícaros que se han hartado del gremio de ladrones y han huido de él (por norma general, tras fingir su muerte).

Gancho de aventura: cualquiera que tenga algún prejuicio contra los PJs, así como un exceso de oro y carencia de escrúpulos o valor para enfrentarse a ellos, puede cerrar un trato para acabar con ellos. Es más probable, no obstante, que algo que hagan los PJs (un favor por aquí, una heroicidad por allá) desencadene una serie de acontecimientos que termine por animar a los asesinos a atacar al gremio de ladrones. Se ha estado fraguando una guerra entre ambos gremios desde hace tiempo, y no se necesita mucho para iniciarla.

49. EL MERCADO NEGRO

Las chozas y barracas que delimitan esta calle emplean el acantilado como cimentación. Este edificio no es ninguna excepción; es poco más que un cobertizo apoyado contra la roca. Las puertas y ventanas están tapiadas, y atisbar por los huecos revela lo que parece ser una simple casa abandonada. Los

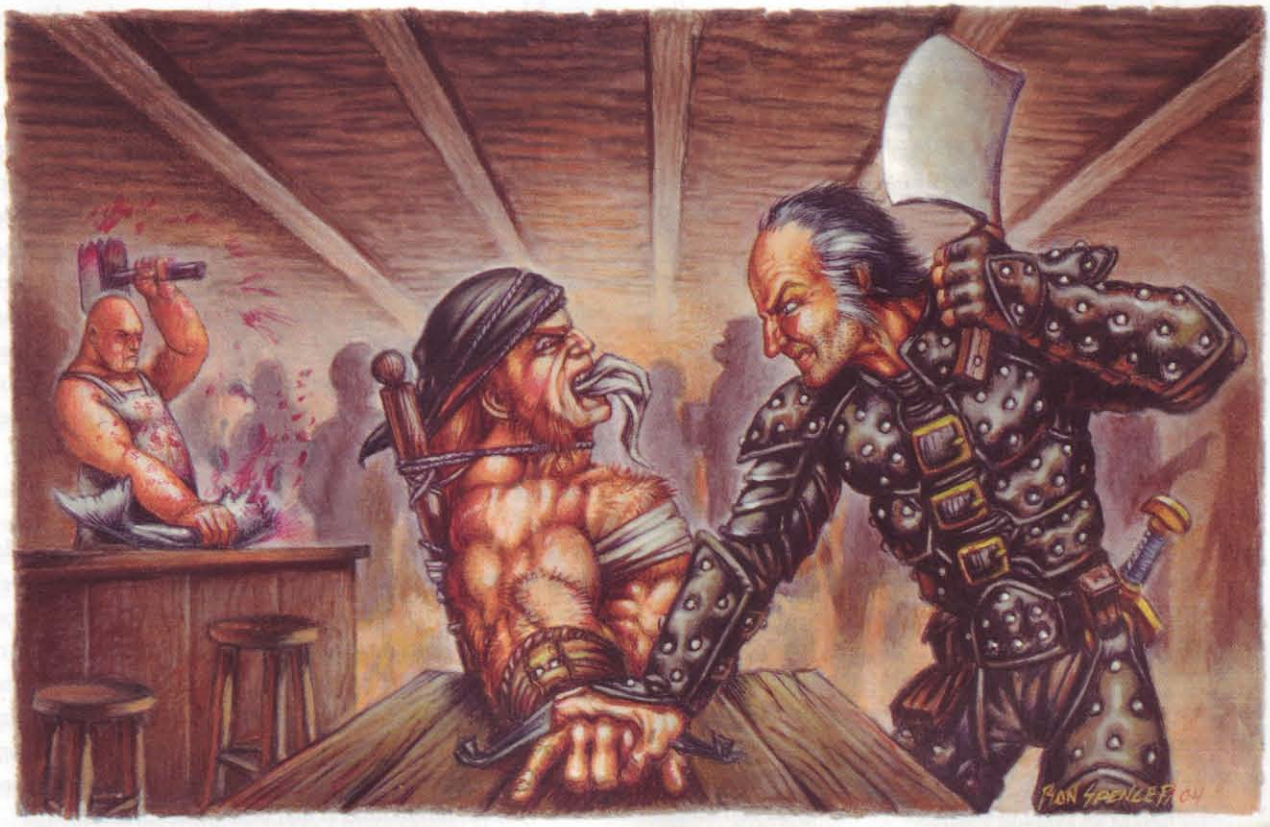


Ilustración de R. Spencer

Ned Cimbreos, del Lenguado macerado, impone algo de disciplina a un matón local

personajes que pretendan entrar en el edificio podrán hacerlo a través de la pared norte, que se ha derrumbado por completo. Quienes posean la dote Rastrear podrán realizar una prueba de Supervivencia contra CD 15, para notar algo interesante: varios rastros de huellas parcialmente borradas cubren el suelo del interior del chamizo.

Eso se debe a que esta chabola es la entrada al Mercado negro de Marjal salino, uno de los secretos mejor guardados de la villa. Una puerta secreta en la pared del acantilado (Buscar CD 25) ofrece acceso a varias cámaras subterráneas bajo Cumbres salinas. Normalmente, la puerta está cerrada con llave y vigilada desde el túnel interior. Un PJ puede abrirla mediante una prueba de Abrir cerraduras contra CD 30 y entrar tras decir al guardia (humano Gue2/Pcr1) la contraseña correcta. Averiguar este santo y seña requiere una prueba de Reunir información contra CD 20, seguida de una prueba de Diplomacia o Intimidar contra CD 20.

El propio Mercado negro consiste en varias habitaciones conectadas a un túnel de media milla, que se abre a una cueva submarina al oeste de la villa, donde el mercado obtiene sus mercancías de manos de contrabandistas, piratas y demás calaña. Varios mercaderes venden sus productos en este lugar, coordinándose para regular sus actividades y protegerse mutuamente. Varias organizaciones, incluido el gremio de ladrones (zona 47), el gremio de asesinos (zona 48), la casa Lassiter (zona 57) y el gremio de caldereros (zona 52) financian y apoyan el Mercado negro.

Los personajes que deseen comprar artículos del Mercado negro deberán encontrar a alguno de sus agentes en la villa, mediante una prueba de Reunir información contra CD 25. Un fallo por 5 o más significa que el interés de los PJs habrá llegado a oídos de los guardias, que se pondrán en contacto con ellos para hacerles algunas preguntas; en ese caso, los personajes no podrán tratar de acceder al Mercado negro durante una semana. El éxito significa que el agente contactado está dispuesto a atender la petición de los PJs: hará la compra en su nombre y les entregará la mercancía en un lugar acordado. Para salvaguardar los secretos del Mercado, a los extranjeros nunca se les permite entrar en las cuevas subterráneas.

Como regla general, se puede comprar cualquier cosa en el Mercado negro (hasta el límite de 3.000 po de la villa) sin mayores complicaciones. Los clientes también pueden hacerse con artículos más caros, pero con mayor dificultad.

Los objetos con un precio entre 3.001 y 4.500 po tardan 2d6 días en llegar y tienen un incremento del 25% en su precio.

Los objetos con un precio entre 4.501 y 6.000 po tardan 1d4 semanas en llegar y tienen un incremento del 50% en su precio.

Los objetos con un precio entre 6.001 y 15.000 po tardan varios meses en llegar y cuestan al menos el doble de su precio habitual.

Criaturas: todos los mercaderes del Mercado negro son pícaros de nivel 3; además, cinco ogros bárbaros de nivel 3 viven en el mercado y ofrecen la protección que sea necesaria. La fuerza organizativa tras el mercado, y la criatura que lo mantiene tan vivo como secreto, es un hechicero doppelgánguer con mente de empresario, llamado Vlistur. Vive en un reducido número de habitaciones ocultas bajo el mercado y considera que su secretismo es su mayor responsabilidad, sobre todo porque recibe comisiones de todos sus mercaderes.

Gancho de aventura: aunque ilegal, el Mercado negro también tiene su uso. Los personajes conocidos por operar al margen de la ley pueden recibir la visita clandestina de alguno de los maestres gremiales o concejales, para que ayuden a mantener su existencia en secreto; quizá un paladín local de visita en la catedral de Pelor haya obtenido una lista de nombres de los agentes del Mercado. El concejo valora el Mercado negro por muchas razones, y puede contratar a los PJs para destruir o sacar de circulación con sigilo dicha lista.

50. LA CASA DE NETTIE LA LOCA

Única en los barrios bajos, esta casa está construida en piedra en lugar de madera, y cuenta con un tejado de paja. Cuando llegan las tormentas de invierno las soporta con facilidad, mientras que los edificios que se alzan en el resto del promontorio resultan dañados por los fuertes vientos y las olas que rompen con la fuerza suficiente para superar las rocas.

Criaturas: hace mucho, antes de que Marjal salino fuese considerada una villa, un excéntrico druida llamado Quander construyó esta casa. Vivió en ella durante varias décadas, hasta que un buen día se adentró en el mar y se ahogó. En los años que siguieron a ese suceso los lugareños evitaron la zona, pero con el tiempo fue inevitable que se construyesen otros edificios cada vez más cerca. Finalmente, una valiente mujer llamada Nettie decidió que no pasaba nada por mudarse al edificio. El hecho de que poco después desarrollase varios tipos de escandalosa demencia no pasó desapercibido a sus vecinos. Aunque Nettie ayuda a veces a los menesterosos con su magia, sigue siendo una figura sospechosa e inquietante.

Gancho de aventura: al día siguiente de mudarse a la casa de piedra de Quander, Nettie descubrió un extraño amuleto de oro y se volvió loca. El amuleto está poseído por un espíritu maligno, un infernal descarnado y perturbado que responde al nombre de Loliakra. En los días malos, Loliakra se hace con el control y se divierte empleando a Nettie para vociferar, desvariar y forjar planes para reforjar su cuerpo ausente a partir de los trozos de madera que trae la corriente marina. En los días buenos, Nettie destruye esos planes para evitar que Loliakra dé con una solución y hace lo que puede por ayudar a sus vecinos. El origen del amuleto maldito y la ubicación del cuerpo físico de Loliakra se dejan en manos del DM.

51. EL GREMIO DE BARRENDEROS

Esta gran estructura, encaramada en lo alto de un saliente cada vez más precario, está marginada por una buena razón: se trata del gremio de barrenderos. Es uno de los pocos negocios prósperos de los barrios bajos, además de la base de operaciones de un gran número de trabajadores no cualificados que patrullan sin pausa las calles de Marjal salino con sus carritos de limpieza. Limpian las calles y callejones de todo tipo de basura y desechos, los traen a este lugar y los queman en el pozo de la parte trasera del edificio, o la arrojan sin ceremonias al mar desde el acantilado.

Criaturas: la única persona que vive aquí es el maestre gremial, un infecto humano llamado Tarn Ticklip. Cobra los pagos de la ciudad a su gremio por los trabajos prestados, pero el dinero apenas basta para las docenas de trabajadores que empujan sus carritos por toda la villa.

Gancho de aventura: la gente tira cualquier cosa. La única fuente de diversión de Tarn es rebuscar en la basura ajena. A lo largo de los años, ha acumulado un montón de objetos sorpresivamente valiosos, como joyas, edictos oficiales y demás basura útil o interesante. Si los PJs se libran de algo que no quieran volver a ver, es posible que Tarn dé con ello y se lo venda al mejor postor.

52. EL GREMIO DE CALDEREROS

Este extraño edificio parece estar construido a partes iguales en madera, piedra y hierro. Numerosas chimeneas expulsan humo en su desigual tejado, y los sonidos de martillos, silbatos y golpes metálicos resuenan cada poco en su interior. Un cartel sobre la puerta muestra un juego de engranajes conectados.

Este edificio, la casa gremial de los caldereros, es una visión relativamente nueva en Marjal salino. Todo tipo de inventores, relojeros, piñoneros, fabricantes de lentes y metalistas son bienvenidos en este lugar. El gremio de caldereros está dedicado a la construcción de artefactos mecánicos y ópticos, como relojes, lupas y demás inventos no mágicos aunque no por ello menos maravillosos.

Criaturas: el maestro calderero actual es un humano espigado de nombre Andrati Paterwalus, un fabricante de juguetes de gran talento cuyos ruiseñores, langostas y ranas articulados causan furor entre los hijos de los nobles. Los jóvenes menos afortunados no pueden permitirse estos caros juguetes y se contentan con acudir a las frecuentes demostraciones de estos prodigios mecánicos, realizadas en los campos que hay al oeste de la villa. Los niños nobles se han aficionado a enfrentar sus juguetes entre sí, por lo que han construido intrincados campos de batalla en estos prados. Andrati pone el grito en el cielo por el daño causado a los juguetes en estas chiquilladas, por supuesto, pero dado que su reparación significa un montón de trabajo para su gremio, procura gritar en voz baja.

Gancho de aventura: el secreto de Andrati es que sus invenciones no son ni mucho menos totalmente mecánicas; en realidad son constructos en miniatura. Los construye, y enmascara sus auras mágicas con una variante del conjuro *indetectabilidad*, que ha desarrollado él mismo. Irónicamente, su genio le otorgaría una posición importante en el gremio de magos (zona 39) si revelase la verdad, pero opina que esa organización está demasiado obsesionada consigo misma y le gusta decir por lo bajo que sus miembros no disfrutan de la vida. Andrati podría ser un contacto excelente para los PJs que compartan sus ideas.

53. LA MANSIÓN FASTRALLI

Esta mansión parece bastante nueva. No crecen enredaderas en el muro de piedra exterior, y la pintura azul de su exterior se ve brillante e impoluta. Un escudo de armas sobre su verja muestra a un halcón con un anillo en su boca sobre campo azul.

Criaturas: la familia Fastralli es la última incorporación a la nobleza de Marjal salino. Provienen de un largo linaje de talladores de gemas y joyeros, y han invertido mucho en el gremio de joyeros (zona 14) y su maestro, Rodelik Karneth. De hecho, la intervención de la familia fue la que situó a Rodelik en el camino del bien. Oona Fastralli, una mujer maternal que disfruta de su nueva riqueza y estatus social, lidera a la familia.

Gancho de aventura: los Fastralli aún tratan de averiguar quienes son sus aliados en esta ciudad desconocida, y pueden contratar a los PJs más escurridizos para que investiguen la estima en que les tienen los demás nobles.

54. LA MANSIÓN AERAKIN

Esta extensa mansión está bien conservada, pero su antigüedad es patente. La torre de cuatro plantas que se cierne sobre la entrada empequeñece las dos plantas de la mansión propiamente dicha. Sobre la puerta cuelga un escudo de armas con una sirena con los brazos alzados sobre campo verde, que sujeta un pergamino en su mano izquierda y una varita en la derecha.

Criaturas: la familia Aerakin es de rancio abolengo en Marjal salino, descendiente de uno de los cuatro aventureros que reclamaron esta región hace tanto tiempo. Hoy, Toren Aerakin es el noble gobernante más joven de Marjal salino, habiendo quedado al mando de su familia tras la muerte de sus padres y abuelo a causa de una repentina y fatal enfermedad. Los rumores de la villa dicen que Toren los envenenó, pero el joven aristócrata ataja con vehemencia estas habladurías y ya ha hecho multar a varios vecinos por calumnias. Otro tema de gran controversia es el hecho de que Toren aún no tiene esposa; comparte la mansión con sus dos hermanos y cuatro hermanas menores. Toren heredó el cargo de concejal de manos de su abuelo, y ha resultado ser uno de los concejales más sensatos y razonables de la historia reciente de la villa.

Gancho de aventura: la situación social de Toren es compleja. Durante muchos años ha sido el amante secreto de la maestre del gremio de ladrones, Sasha Amistar (zona 47). Siempre había pensado que tendría tiempo de sobra para arreglar las cosas antes de heredar, pero la repentina muerte de sus padres y de su abuelo lo ha dejado entre la espada y la pared. Sus nuevas responsabilidades han empezado a pasar factura. Aunque Sasha disfruta siendo la amante de uno de los concejales (y de los obvios beneficios para su gremio), Toren se está obsesionando con apartarla de su vida y convertirla públicamente en su mujer. Cuando su desesperación sea lo bastante alta, puede contratar a los PJs para convencer a Sasha de que renuncie a su cargo y se case con Toren, algo más fácil de decir que de hacer.

55. LA MANSIÓN AELTYN

Los muros y tejado de esta mansión, por lo demás de aspecto atractivo, han sido pintados en un estridente tono naranja. Un escudo de armas engarzado sobre su puerta muestra un pez naranja sobre un campo aguamarina oscuro.

Criaturas: la familia Aeltyn representa la honorable senda del pescador. Sus antepasados no sólo construyeron el astillero (zona 27), sino también los muelles y puentes de Marjal salino.

Loris Aeltyn es el actual cabeza de familia. Uno de sus primeros actos tras heredar el título fue pintar la casa de naranja para hacer juego con el pez familiar, una perca naranja. Su esposa, hijos y parientes quedaron horrorizados por su decisión, pero ya se han acostumbrado a que los demás nobles se burlen del color de su hogar.

Gancho de aventura: los Aeltyn siguen siendo muy activos en la industria pesquera, y si los PJs causan problemas a los pescadores honestos, la familia se enterará enseguida y exigirá una compensación.

56. LA TORRE RASIVATH

A diferencia de otras grandes mansiones de Marjal salino, esta hacienda noble está dominada por una elevada torre de piedra y varios robles de aspecto anciano. El escudo de armas fijado en su verja de entrada muestra un roble rodeado de rayos de luz blanca, sobre campo marrón.

Criaturas: los Rasivath remontan su linaje a uno de los cuatro aventureros fundadores de Marjal salino; su antepasado era el druida Zestran Rasivath, y siguen honrando su memoria al vivir en comunidad con la naturaleza. Es por ello que su mansión ocupa un lugar mucho menor en sus tierras que las de otras casas nobles. Los Rasivath son también los únicos nobles no humanos de Marjal salino. A pesar de ser medianos, su hogar está a escala de las criaturas humanoides, como deferencia hacia los demás nobles. Sara Rasivath, una envejecida mediana que suele visitar a los druidas de la isla del Roble (zona 63), dirige la familia.

Gancho de aventura: los Rasivath no sospechan la infamia que acecha bajo su mansión; el gremio local de asesinos se reúne justo bajo su sótano. Los miembros de la familia a veces oyen ruidos o voces provenientes del subsuelo, pero han llegado a la conclusión de que se trata de los espíritus protectores de sus antepasados. Los Rasivath incluso alardean de que su casa está encantada, aunque los demás nobles los ignoran. No hay ningún acceso desde el sótano al gremio que se oculta bajo él; los asesinos acceden a su casa gremial a través de un largo túnel desde el Lenguado macerado (zona 48). Si el gremio fuese descubierto, cualquier asesino podría activar una palanca que derrumbase los túneles y abriese un boquete en el sótano de los Rasivath. Los asesinos esperan que el escándalo generado les dé la cobertura necesaria para reagruparse y mudarse.

Egan Lassiter, noble dirigente de la casa Lassiter

Ilustración de G. Kubic

57. LA CASA LASSITER

Esta bella mansión es tan señorial como clásica. Un sinfín de gárgolas se asoman a los aleros de sus tejados, casi tantas como pararrayos jalonan sus vértices. Un escudo de armas sobre la puerta muestra una daga con una llave cruzada, sobre campo dorado.

Criaturas: los Lassiter son una de las familias originales de Marjal salino, descendientes de Moria Lassiter, uno de los aventureros fundadores de la villa. Siguen tomando parte activa en los asuntos locales, sobre todo en el gremio de mercaderes (zona 17), el teatro (zona 24) y el museo (zona 38). También tienen lazos con el Orfanato Arroyopuro (zona 46). Egan Lassiter es el actual noble gobernante. Sus opiniones suelen generar acalorados debates en el concejo (del cual es miembro), y cuenta con casi tantos enemigos como aliados en la villa.

Gancho de aventura: la familia Lassiter es en realidad uno de los mayores peligros de Marjal salino. Todos ellos adoran en secreto a Vecna, y Egan Lassiter es su sumo sacerdote. Muchos otros pertenecen a la secta, y se reúnen en las catacumbas excavadas en el lecho de roca sobre el que se asienta la mansión. También existe un templo subterráneo bastante extenso, consagrado a Vecna, en el subsuelo de la hacienda, y a la secta ha logrado reunir a un número sorprendente de muertos vivientes y ajenos para proteger sus secretos. Uno de los mayores es la fundación de la secta a Graz'zt en el orfanato Arroyopuro. Los Lassiter planean descubrir esta secta por medio de sus agentes si creen que su secreto personal pueda ser revelado, y esperan que el alboroto causado por los adoradores del demonio desvíe la atención de sí mismos. Denunciar a los sectarios Lassiter y librar a Marjal salino de este cáncer maligno es una tarea para los PJs más osados.

58. LA CASA LICORAMBARINO

Esta mansión de sólida construcción parece haber sido diseñada para un uso práctico, más que como ostentación de riqueza. Pero también presenta un aspecto algo descuidado, con sus terrenos algo desatendidos y comidos por la vegetación. Su escudo de armas muestra un sabueso plateado saltando sobre la luna, sobre campo negro.

Criaturas: los Licorambarino han sufrido una mala racha en los últimos tiempos, y Tobias Licorambarino, el cabeza de familia, está a punto de quedarse sin ideas. Su familia ganó su fortuna con el vino y dispone de extensos viñedos al oeste. Hace poco, no obstante, sus posesiones se han visto asoladas por bandadas

de pertinaces cuervos y varanos de los pantanos colindantes (lo cual es más preocupante). Tobias cree que los hombres lagarto están tras los ataques a sus tierras, y ya se ha cansado de pedir explicaciones en la Embajada de los lagartos (zona 22). Ahora sólo aspira a que todos los lagartos de la villa sean expulsados, y a poner precio a la cabeza de todos los hombres lagarto y varanos de las zonas agrestes.

Gancho de aventura: en realidad, los agobios de Tobias no son culpa de los hombres lagarto (aunque sus repetidos desaires ante las quejas del noble no hacen nada por mejorar la situación). Los ataques de los animales a sus tierras están siendo orquestados por una ex-amante amargada llamada Skie Rayncliff, a quien Tobias dejó embarazada durante una tórrida aventura. En lugar de aceptar a su hijo ilegítimo, el noble rompió su relación y pagó para que Skie y su hijo nonato se mudasen a una lejana ciudad del norte. Skie tuvo un aborto durante el viaje, cuando su caravana fue atacada por gigantes, pero se las arregló para sobrevivir. Llena de ira contra Tobias, volvió al sur, ganó un dinero como ladrona y lo empleó para contratar a un siniestro explorador llamado Baswulf Tisk, quien la ayuda a arruinar la vida de su antiguo amante. Planea revelar su indiscreción al resto de la familia, pero no antes de hacerle sufrir con los ataques a sus viñedos.

59. LA CASA TIMERTIKOS

Esta grandiosa mansión, uno de los edificios más impresionantes de toda la colina, tiene una fachada tallada con imágenes de animales fantásticos, un tema que se repite en las formas de los arbustos que cubren sus terrenos. El escudo de armas de la puerta muestra un casco alado sobre un par de guanteletes cruzados, sobre campo rojo.

Criaturas: descendientes de Orrin Timertikos, famoso paladín y uno de los cuatro aventureros que fundaron la villa, los Timertikos han gozado de representación en el concejo desde el primer día. En la actualidad, Erolin Timertikos sirve a Marjal salino no sólo como concejal, sino como alcalde. Ha ostentado el cargo durante casi tres décadas, y su popularidad sigue siendo elevada. No obstante, ya empieza a entrar en años y ahora su preocupación principal es la designación de un nuevo alcalde, para que el resto del concejo lo ratifique tras su muerte. Le gustaría que uno de sus hijos aceptase el puesto, pero ninguno parece interesado en el tema.

Erolin Timertikos, Ilmo. señor alcalde de Marjal salino

Gancho de aventura: si uno de los PJs demuestra ser especialmente galante, honrado y carismático en sus tratos con Marjal salino y su gente, Erolin puede tomar nota y elegirlo como posible candidato a próximo alcalde. Ser candidato a alcalde conlleva grandes beneficios, y el liderazgo de la villa puede terminar en manos de un PJ.

60. LA MANSIÓN ANDRIGAL

Esta pudo ser hace tiempo una mansión orgullosa e impresionante, pero sus días de gloria se han extinguido hace mucho. El edificio está en ruinas, sus tejados hundidos, las ventanas tapiadas, la pintura desconchada y sus terrenos llenos de maleza. El óxido y el musgo campan a sus anchas. Un escudo de armas erosionado cuelga torcido sobre las puertas, cerradas con cadenas de eslabones oxidados; la heráldica que pudiera haber adornado su superficie se ha desvanecido hace tiempo.

Criaturas: la mansión Andrigal es la mayor fuente de rumores e historias descabelladas entre los habitantes de Marjal salino. Existía antes que la propia villa, en una época en que estas tierras eran propiedad de los Andrigal, una pía familia al servicio de San Cuthbert. Cuando se fundó Marjal salino, los Andrigal ayudaron a que los incipientes negocios prosperasen, pero su mayor proyecto fue la construcción de una gran catedral a San Cuthbert. El patriarca de la familia, Jarthis Andrigal, quería que fuese el mayor regalo de su clan a la pujante ciudad. Con la catedral casi terminada, Jarthis pidió a la hija de un antiguo amigo que aceptse el cargo de suma sacerdotisa. Su nombre era Soshyn Anamar, y en realidad era la amante secreta de Jarthis.

La noche en que llegó a la villa, Jarthis la invitó a cenar en su mansión y trató de obtener de ella lo que él consideraba que era su justa recompensa por conseguirle el honorable puesto de suma sacerdotisa. La mujer se negó y las cosas se pusieron violentas. En la pelea subsiguiente, la joven rompió por accidente el brazo de Jarthis. Furioso, la golpeó con una estatuilla de San Cuthbert y la dejó inconsciente. Creyendo que la había matado, pidió a sus parientes ayuda para librarse del cuerpo en una tinaja de disolvente. Cuando el líquido comenzó a quemarle el cuerpo, la mujer se despertó en plena agonía. Tuvo el tiempo justo para ver a Jarthis y sus hermanos junto a ella, y darse cuenta de lo ocurrido, antes de que los Andrigal rematasen el trabajo con una pala.

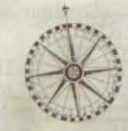
Ese fue el principio del fin para la familia. Aunque nadie se enteró jamás de la muerte de Soshyn (Jarthis nunca había hecho

Ilustración de G. Kubic

La mansión Andrigal

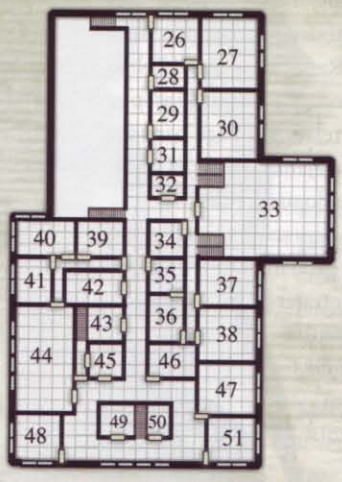
Leyenda

1. Puerta principal
2. Entrada
3. Guardarropa
4. Excusado
5. Antecámara
6. Salón de baile
7. Almacén
8. Sala de banquetes
9. Estudio
10. Cocina
11. Despensa
12. Bodega
13. Pasillo
14. Aposentos del mayordomo
15. Almacén
16. Aposentos del servicio
17. Aposentos del cocinero
18. Aseo
19. Sala de trabajo
20. Entrada a las criptas
21. Cuarto de la ropa blanca
22. Almacén
23. Sala de reuniones
24. Habitación del jardinero
25. Invernadero
26. Sala de estar
27. Sala de juegos
28. Almacén
29. Sala de fumadores
30. Salita de dibujo
31. Sala de trofeos
32. Almacén
33. Biblioteca
34. Sala de lectura
35. Aposentos de la doncella
36. Cuarto de entrenamiento
37. Aposentos del servicio
38. Salita de los sirvientes
39. Aposentos de la niñera
40. Enfermería
41. Habitación de convalecencia
42. Guardería
43. Habitación de la comadrona
44. Conservatorio
45. Almacén
46. Habitación de pasatiempos
47. Clase privada
48. Estudio
49. Almacén
50. Excusado
51. Solario
52. Sala familiar
53. Dormitorio
54. Dormitorio
55. Dormitorio
56. Dormitorio
57. Museo
58. Sala de taxidermia
59. Salita de invitados
60. Dormitorio de invitados
61. Salita de invitados
62. Dormitorio de invitados
63. Baño
64. Dormitorio
65. Dormitorio
66. Suite
67. Bodega de fruta
68. Bodega de vino
69. Almacén del sótano
70. Almacén secundario
71. Sala del pozo
72. Madrigueras de muertos vivientes
73. Salas de preparación
74. Cripta inacabada
75. Criptas familiares
76. Almacén
77. Capilla
78. Almacén
79. Almacén
80. Sala de guarda
81. Criptas de los guerreros
82. Gran cámara
83. Criptas de los fundadores
84. Cripta de Jarthis Andrigal
85. Guarida de Soshyn Anamar



Cuarto piso

Tercer piso

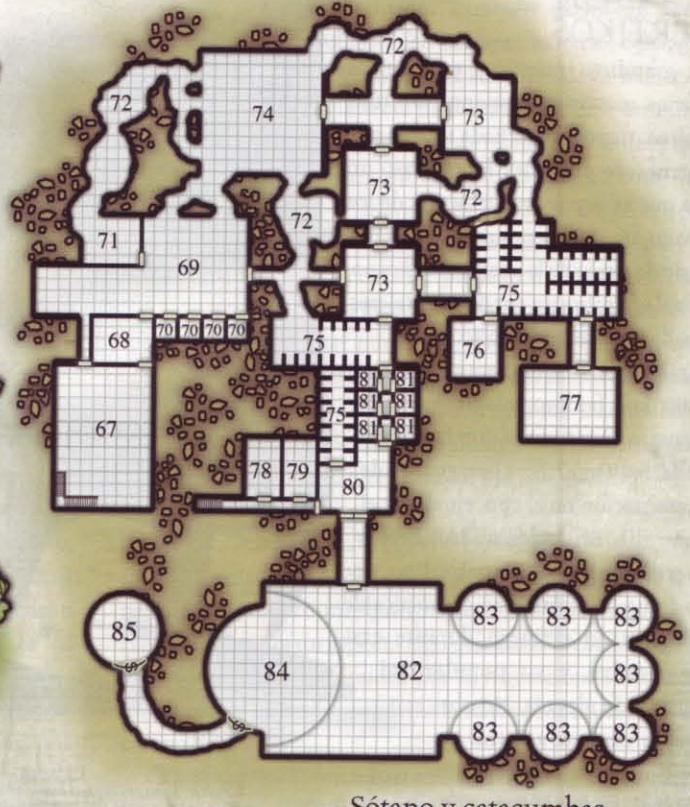


Primer piso

Segundo piso

Una casilla equivale a 5'

Planta baja



Sótano y catacumbas

públicos sus planes de nombrarla suma sacerdotisa, ni siquiera que había acudido a Marjal salino), los lugareños vieron cómo la familia se volvía solitaria y ermitaña de golpe. Se detuvieron los trabajos en la catedral y, en los meses siguientes, los nobles empezaron a desaparecer de la vida social. Un día, los concejales de la villa hicieron una visita a la hacienda y quedaron sobrecogidos al descubrirla convertida en un matadero. Alguien había recorrido todas las habitaciones recientemente, dando muerte de forma horrible a todos los Andrigal. El cuerpo de Jarthis jamás fue encontrado, y la gente supuso que la matanza era cosa suya y había huido del lugar. La mansión fue clausurada, la catedral se terminó y fue reconsagrada a la fe de Pelor y la vida siguió su curso en Marjal salino. Los Andrigal pronto dejaron de ser tema de conversación, excepto por algún rumor ocasional extendido en voz baja.

Gancho de aventura: en la villa se da por hecho que la mansión Andrigal está encantada. Los niños suelen retarse a correr hasta la puerta principal y llamar a ella tres veces, y también cuentan la historia del pequeño Baxter Larenby, que aceptó una apuesta para dormir en la casa. Dicen que nunca salió de ella; los guardias de la ciudad fueron a buscarlo y volvieron con las manos vacías, sin haber encontrado nada relacionado con el chico, pero pálidos y silenciosos por lo que *sí* habían visto. Dos meses después, Baxter salió tambaleándose de la casa. Sus ojos estaban empañados de cataratas, su cuerpo no era más que una bolsa de piel y huesos y le habían amputado los dedos de manos y pies. Baxter no dijo ni una palabra en los siguientes cuatro meses, hasta que un día subió a uno de los acantilados y se arrojó al mar. Nadie ha pasado una noche en la mansión Andrigal desde entonces.

Las historias sobre la mansión son ciertas, aunque no es la familia Andrigal la responsable. Todo el clan fue asesinado hace mucho por la traicionada clériga Soshyn, que se alzó de su sacrílega tumba convertida en vampiresa. Dejó los cuerpos donde quedaron tras acabar con todos ellos, excepto el del semielfo llamado Jarthis a quien ha mantenido vivo en el sótano durante todos estos años, oculto en una habitación insonorizada para atormentarlo cada noche. Jarthis ha vivido el último siglo de su vida en una agonía constante.

Soshyn se ha alimentado de Marjal salino durante casi todo ese tiempo, pero tiene cuidado en atrapar sólo a visitantes solitarios y su existencia sigue siendo un secreto. A menudo atrae a sus víctimas al puente del Umbral de la marisma (zona 35), mediante un *sombrero de disfraz* que usa para adoptar el aspecto físico que tenía en vida: una seductora mujer de 23 años de edad. En su forma verdadera, que sólo revela mientras arrebata la vida de su víctima, su cuerpo está horriblemente quemado, blancuzco y carcomido; el terrible daño causado a su carne por el disolvente la acompañará para siempre en su muerte en vida.

Soshyn es una de las criaturas más peligrosas de Marjal salino, y no deberías enfrentarla a los PJs hasta que sean de un nivel elevado.

Ilustración de B. Hagan

La mansión Andrigal, una estructura antaño orgullosa y hoy ruinosa... y según dicen algunos, encantada

Cuando creas que están listos para aceptar el reto, haz que una de sus víctimas logre escapar y cuente la historia de una horrible mujer putrefacta que la atacó en el puente. Tras mucha investigación, los PJs deberían terminar en la mansión Andrigal y las catacumbas inferiores, que están infestadas por los lacayos muertos vivientes de Soshyn y varios infernales poderosos que ha invocado con su magia divina (corrompida por su nuevo patrón, Nerull).

61. EL FORO DE PUNTA MARJAL

Esta estructura de piedra, un foro rodeado de múltiples columnas y vigilado por dos grandes estatuas de caballeros montados, se abre a la intemperie. En el centro del foro se alzan cuatro estatuas más: un paladín, un pícaro, una maga y un druida, a imagen y semejanza de los cuatro aventureros que fundaron Marjal salino hace tantos años.

Los nobles suelen reunirse en este lugar para discutir los temas del día o simplemente deleitarse con las vistas. Desde este punto privilegiado, la vista de Marjal salino, la isla del Roble y el mar no tiene rival.

El puente de piedra que conecta el foro con la isla del Roble es una maravilla arquitectónica, sostenido sólo por cuatro delgados pilares que descienden hasta el suelo y el lecho marino.

62. LA FORTALEZA DE LA ISLA DEL ROBLE

Esta pequeña y chaparra fortaleza está abandonada. En el pasado, el concejo mantuvo una reducida guarnición de guardias en este lugar, con la idea de convertir la isla en una base naval. Los planes se desecharon cuando un grupo de druidas se presentó voluntario para cuidar la isla, ocupar el faro de su extremo y avisar a la villa en caso de ataque desde el mar. La fortaleza aún sigue en pie, vacía y cubierta por las plantas trepadoras, y se ha convertido en el punto de encuentro predilecto de los jóvenes nobles enamorados que desean tener un lugar privado lejos de sus padres.

63. LA ISLA DEL ROBLE

Esta isla de tamaño considerable emerge de la desembocadura del río del Martín pescador. Con unos 250' de elevación sobre el nivel del mar, alcanza casi la misma altura que las tierras altas de Marjal salino en su zona más elevada. Robles y un puñado de abetos cubren su superficie, halcones y águilas anidan en sus ramas, y pequeños roedores y conejos corretean entre la maleza a ras de suelo.

Criaturas: la isla del Roble es atendida por un grupo de cinco druidas que sirven a Ehlonna y cuentan con el liderazgo de una druida llamada Lira Tolivar. Pasan gran parte de su tiempo relajándose en el bosque, pero siempre están atentos a la presencia de enemigos provenientes del sur; se toman su papel de guardianes de la isla de Marjal salino muy en serio.

Lira Tolivar, líder de los druidas de la isla del Roble

64. LOS MEGALITOS

Dos enormes obeliscos, con un menhir posado en horizontal sobre ellos (*NdC: o sea, un dolmen*), dominan el océano desde este punto. Los druidas creen que este lugar es el más sagrado de la isla y llevan a cabo aquí sus rituales y ceremonias religiosas. Al amanecer y el anochecer, las vistas desde este farallón son poco menos que grandiosas.

Gancho de aventura: los druidas no saben que los megalitos fueron erigidos hace siglos por un pirata de temperamento agrio llamado Pete Ojo de cerdo, que marcó con ellos la ubicación de uno de sus tesoros ocultos. Un mapa que lleve a los PJs hasta las piedras puede causarles algunos problemas con los druidas. Incluso aunque estén convencidos de que se puede encontrar el tesoro del pirata, serán reacios a mover las piedras sin que los PJs les hagan un gran favor a cambio.

65. EL FARO DE MARJAL SALINO

La segunda estructura artificial de la isla del Roble es un alto faro de mármol azul. Una inspección detallada (y una prueba de Conocimiento de conjuros contra CD 26) revelará que toda la estructura está construida con conjuros de *muro de piedra* y *transformar piedra*. El faro tiene unos 100' de alto y su fuente de luz consiste en varias *llamas continuas* sobre una lente enorme. Hay un pequeño edificio anexo a la base de la torre, donde los druidas se recogen las noches en que el clima es demasiado duro para dormir a cielo abierto.

Un enorme cuerno recorre toda la altura de la torre. Una persona que esté en lo alto del faro puede usarlo para crear un sonido grave y retumbante, que se puede escuchar por todo Marjal salino. Se trata de la alarma en caso de aproximación del enemigo por mar. Cada equinoccio de primavera, los druidas hacen sonar el cuerno para anunciar un nuevo año y que los ciudadanos no se olviden de su sonido.

Gancho de aventura: los druidas han cuidado el faro durante muchas décadas, y su constante brillo familiar en la costa es ya todo un hito en el paisaje. Si algo les ocurriese a los druidas y el faro se extinguiese, los ciudadanos podrían dejarse llevar por el pánico. Pero nadie tendrá el valor suficiente para ir a investigar, excepto, quizá, los PJs.

Ilustración de G. Kubic

Ilustración de A. Swekel

Como DM, tienes un millar de personajes a tu disposición. Es tu misión representar a toda la gente con la que se encuentran los PJs, desde regios monarcas enanos a lanceros anónimos, así como a cada monstruo que se topen, desde temibles contempladores a hienas gruñidoras. Más aún, debes recordar cómo se comportó el tabernero de Marjal salino la última vez que pasaron por allí los PJs, lo cual ocurrió hace dos meses en tiempo de juego y más de seis en la vida real.

La importancia de un PNJ se puede medir con un sencillo criterio: el grado de interacción de los PJs con él. Si los PJs pasan tiempo hablando con el tabernero cada sesión de juego, para ellos será más importante que el monarca del reino (a quien los PJs quizá nunca conozcan), que el doppelgánguer que se hace pasar por sacerdote (a quien los PJs quizá nunca descubran) o que el guardia negro que asola la campiña circundante (a quien los PJs pueden combatir y derrotar en una sola sesión).

Con el tiempo, los PNJs verdaderamente importantes tendrán vida propia, los personajes desarrollarán relaciones duraderas con ellos y tratarán a algunos con el afecto de verdaderos amigos, y a otros con el desprecio de enemigos amargos. Sea cual sea la naturaleza de estas relaciones, interpretar a estos PNJs de manera consistente es una parte vital a la hora de ser un buen DM. Después de todo, cada vez que los PJs interactúan con uno de tus PNJs importantes, los jugadores se están zambullendo en el mundo y la historia que estás creando para ellos.

CONTACTOS

Mientras corran aventuras en tu mundo de campaña, los personajes jugadores se encontrarán con incontables PNJs. Algunos serán malvados u observadores imparciales, y algunos pueden servir incluso como alivio cómico, pero unos pocos se convertirán en aliados valiosos a quienes acudirán los PJS en busca de ayuda, información o simple compañía. Un PJ que se encariñe lo suficiente con uno de estos aliados puede querer contratarlo como allegado o incluso aprendiz, pero en su mayor parte, estos individuos no pasarán de ser amigos de confianza.

Arcanos desenterrados (en sus páginas 179 y 180) te ofrece una serie de guías para resolver contactos. Si buscas un sistema más sencillo, que requiera menos papeleo y recompense a los PJs por interactuar y rolear con tus PNJs, puedes emplear el sistema que te ofrecemos en este capítulo.

CÓMO OBTENER UN CONTACTO

Un PJ que desee obtener un contacto debe elegir primero a un PNJ. Si la actitud de esa persona hacia él es peor

Tabla 5–1: contactos de ejemplo

Contacto	Clase	Favores sin cobrar	Frecuencia
Agosti de la Costa sombría	Mag5	Traducir cualquier escrito no mágico	1/semana
Cyrnic el Puro	Clr5	Ofrecer curación (curar heridas leves)	1/mes
Deogol Lanzacuchillos	Pcr4	Falsificar un documento	1/mes
Farhaan Nicabar	Clr6	Suavizar un conflicto con las autoridades locales	Una vez
"Gato montés" Rodorsson	Bbr5	Ayudar a entrenar a un animal (consulta Trato con animales)	Una vez
Ialdabode	Psi5 (Tpt)	Emplear *leer pensamientos* con un prisionero	1/mes
Jal Omari	Cal3	Acompañar en una aventura de hasta 1 día de duración	Una vez
Nisha de los Muchos ojos	Pcr7	Obtener información sobre una personal del lugar	Una vez
Orkatz de la Ciudad verde	Ext5	Ayudar a investigar un tema concreto (+2 a la prueba de Saber del PJ)	1/semana
Vasilii el Gordo	Ext5	Tasar una obra de arte, una joya o gema	1/semana

que solícita, el primer paso debe ser mejorarla mediante una prueba de Diplomacia con éxito (un personaje puede forzar a alguien a hacerle un favor mediante una prueba de Intimidar, pero no obtendrá ninguna relación a largo plazo mediante esa habilidad). Una vez que la actitud del PNJ sea solícita, el jugador podrá declarar su intención de convertirlo en su contacto.

Un PJ puede disponer de un número de contactos igual a su bonificador de Carisma (mínimo uno). Además, un personaje que se una a un gremio (consulta 'Gremios', página 223) obtendrá un contacto gremial adicional. Con este sistema, el personaje no obtiene automáticamente nuevos contactos a cada nivel. Cuando haya posibilidad de obtener un nuevo contacto (porque el Carisma del personaje aumente de alguna forma), el PJ deberá buscar y reclutar a uno de la forma habitual.

CÓMO USAR LOS CONTACTOS

El comportamiento de un contacto hacia los PJs está en un punto intermedio entre un allegado y un empleado. El contacto no arriesgará su vida por el PJ ni lo acompañará en sus aventuras, pero podrá ofrecer la información que se le pida, influirá en otros grupos u organizaciones en su favor o realizará pruebas de habilidad, siempre que hacerlo no le cueste dinero (si hay algún gasto relacionado con sus actividades, el PJ deberá cubrirlo). Además, un contacto puede pasar por alto alguna vez sus tarifas habituales por algún servicio prestado al personaje. Este tipo de favor sólo será prestado por cada contacto cada cierto tiempo, como se especifica en la tabla 5–1: contactos de ejemplo.

EMPLEADOS

La *Guía del Dungeon Master* indica los precios de contratar a diversos plebeyos de nivel 1, pero los aventureros suelen necesitar los servicios de un especialista: un PNJ que sea especialmente bueno haciendo algo. Cuanto mayor sea el nivel del especialista, mejor será en su campo y más costarán sus servicios. Un especialista dispone de una selección ventajosa de dotes, habilidades y aptitudes de clase que, combinadas, le permiten sobresalir en una actividad específica.

Dado que la mayoría de PNJs especialistas no se centran en el combate o la defensa, no suelen acceder a acompañar a los PJs en sus aventuras. Convencer a un especialista para que lo haga suele conllevar un aumento del doble o el triple de su tarifa, y también puede exigir una parte del tesoro encontrado, incluso aunque no ayude en combate.

En las siguientes secciones se ofrecen algunas descripciones sobre los diversos tipos de especialista. Se indican las clases de personaje, habilidades y dotes que pueda poseer cada tipo, pero no estadísticas completas de combate. Los especialistas suelen ser expertos, aunque algunos se hacen multiclase para obtener beneficios adicionales relacionados con sus oficios. Técnicamente, los lanzadores de conjuros también son especialistas, pero no aparecen en esta sección, ya que el precio por hacer que un PNJ lance un conjuro o encargar la creación de un objeto mágico no entra dentro de este campo.

Los aventureros no cuentan como especialistas, pero se describen en esta sección porque los PNJs aventureros suelen acompañar a los grupos de PJs durante periodos prolongados.

Los aventureros y especialistas siempre usan las puntuaciones de característica de élite (15, 14, 13, 12, 10 y 8).

AVENTUREROS

A diferencia de un especialista, un aventurero no tiene reparos a la hora de acompañar a otros en misiones arriesgadas. Cuando los PJs decidan que su grupo necesita un miembro adicional para una misión concreta (ya sea un clérigo que ofrezca curación adicional, un pícaro que limpie el camino de trampas, o un guerrero que de más pegada al ataque), deberían contratar a un aventurero.

Los aventureros casi siempre pertenecen a una sola clase (los aventureros multiclase deberían considerarse un tipo único de PNJs, que no pueden ser comprados únicamente con dinero). Puedes usar las tablas de las páginas 113 a 126 de la *Guía del Dungeon Master* para generar sus estadísticas con rapidez.

Normalmente, la tarifa diaria en piezas de oro de un aventurero es igual a su nivel de personaje al cuadrado, más una parte de cualquier tesoro ganado (la mitad de la parte equitativa que le correspondería). Sin embargo, puede cobrar 10 veces su precio habitual y exigir una parte del tesoro igual a la de los demás, si su nivel de personaje es igual o superior al nivel medio de el grupo.

Los aventureros no ganan puntos de experiencia, por lo que si los PJs necesitan un aventurero de mayor nivel en misiones subsiguientes, deberán contratar a otro. Un PJ que se encariñe con un aventurero concreto puede obtener la dote Liderazgo y reclutarlo como allegado, siempre que su puntuación de Liderazgo sea lo bastante alta.

ESPECIALISTAS

Las habilidades de los especialistas varían enormemente, pero cada uno elige una en concreto para concentrar sus esfuerzos y pondrá su mejor puntuación (15) en la característica asociada con ella. La habilidad elegida dependerá de la vocación del especialista. Por ejemplo, un diplomático elegirá sin duda Diplomacia, y un investigador seguramente entrene su habilidad de Reunir información. De igual forma, un adiestrador animal necesita Trato con animales, un sabio requiere alguna habilidad de Saber y un cerrajero, Abrir cerraduras.

La tarifa diaria de un especialista depende del modificador de su habilidad elegida, no de su nivel de personaje. Por tanto, el primer paso para determinar el coste de contratarlo para un servicio es calcular su modificador de habilidad.

Modificadores de habilidad de los especialistas

Dado que la mayoría de especialistas son humanos, en este apartado detallaremos cómo mejora un especialista humano su modificador en su habilidad elegida. Consulta la nota al pie 'Especialistas no humanos', para obtener algunas ideas sobre cómo ajustar los bonificadores de habilidad de otras razas.

La tabla 5–2: modificadores de habilidad para especialistas humanos, analiza los modificadores de habilidad de un especialista humano en base a su nivel. También indica el nivel mínimo al que puede acceder a bonificadores adicionales, como objetos mágicos que aumenten sus puntuaciones de característica o le concedan bonificadores de competencia, dotes que concedan bonificadores inusuales, o herramientas de gran calidad.

Característica clave: a nivel 4, un especialista humano aumenta la característica relacionada con su habilidad clave en 1 punto, hasta 16, lo que implica un bonificador +1 a su habilidad elegida. Seguirá aumentando esa misma puntuación de característica siempre que pueda hacerlo (cada cuatro niveles de personaje). La adquisición de objetos que aumenten la puntuación de característica también se ha sumado en esta columna.

Dotes: un especialista escoge cualquier dote que pueda mejorar su habilidad elegida tan pronto como le sea posible. Dado que tiene derecho a dos dotes a nivel 1 por ser humano, escogerá Soltura con una habilidad (que le suma +3 a su modificador total), y cualquier otra que mejore habilidades (como Alerta o Persuasivo) y le conceda un +2 a su habilidad elegida y otra. Artesanía, Concentración, Interpretar, Oficio y Saber son las únicas habilidades para las que no existen dotes de este tipo, por lo que un especialista que haya elegido una de estas habilidades tendrá un modificador 2 puntos inferior al indicado en la tabla 5–2.

Tabla 5–2: Modificadores de habilidad para especialistas humanos

Nivel	Caract. clave	Mod. habilidad	Origen del bonificador	Coste
1.º	15	+13	Dotes, equipo de gran calidad	2 po
2.º	15	+14	—	2 po
3.º	15	+17	Competencia +2	3 po
4.º	16	+22	Competencia +5	4 po
5.º	16	+23	—	4 po
6.º	16	+24	—	504 po
7.º	18	+26	Objeto de característica +2	505 po
8.º	19	+27	—	505 po
9.º	19	+28	—	505 po
10.º	19	+29	—	506 po
11.º	19	+30	—	1.007 po
12.º	20	+31	—	1.007 po
13.º	22	+33	Objeto de característica +4	1.007 po
14.º	22	+35	—	1.008 po
15.º	24	+37	Objeto de característica +6	1.008 po
16.º	26	+39	Bonif. inherente +1	2.008 po
17.º	26	+40	—	2.009 po
18.º	26	+41	—	2.009 po
19.º	27	+42	Bonif. inherente +1	2.009 po
20.º	28	+44	—	2.009 po

Equipo de gran calidad: un especialista dispondrá de un instrumento o herramienta de gran calidad adecuado a su profesión. Este objeto le concede un bonificador +2 de circunstancia a sus pruebas de habilidad.

Competencia: a nivel 3, un especialista elige la dote Favorito del gremio (página 227), lo que le reporta un bonificador +2 de competencia a su habilidad elegida. A nivel 4, puede permitirse un objeto mágico que le conceda un bonificador +5 de competencia a su prueba de habilidad.

Objeto de característica: a nivel 7, un especialista puede permitirse comprar un objeto que mejore su puntuación de característica clave en +2. A nivel 13, cambiará dicho objeto por otro que le conceda un +4, y a nivel 15, por uno que le conceda un +6.

Bonificador inherente: a nivel 16, un especialista puede permitirse el uso de un objeto o conjuro que le conceda un bonificador +1 inherente a su puntuación de característica clave. A nivel 19, podrá permitirse un segundo incremento.

Otros ajustes: como se describe en 'Sinergia de las habilidades' (página 66 del *Manual del jugador*), se aplica un bonificador +2 a las pruebas de las siguientes habilidades, siempre que el especialista tenga 5 rangos en la habilidad relacionada (entre paréntesis): Conocimiento de conjuros (Saber [arcano]), Diplomacia (Enga-

ESPECIALISTAS NO HUMANOS

Todos los especialistas detallados en la anterior sección son humanos. Un especialista de otra raza puede obtener beneficios adicionales, en forma de bonificadores raciales a las pruebas o características clave.

Como regla general, los especialistas no humanos deberían ser más difíciles de encontrar que sus homólogos humanos. Si, no obstante, un PJ desea contratar a un artesano semicelestial o un erudito elfo gris, empieza ajustando la puntuación de la característica clave y los modificadores de habilidad de la tabla 5-2, para adecuarlos a sus bonificadores raciales. Ya que un especialista no humano empieza con una sola dote, elegirá Soltura con una habilidad a nivel 1 y Favorito del gremio a nivel 3. Ya que debe esperar a nivel 6 para obtener una dote que mejore su habilidad, como Alerta o Persuasivo, un especialista no humano de nivel 1 a 5 tendrá un modificador de habilidad 2 puntos inferior a un especialista humano con puntuación de característica similar.

Una vez hayas calculado su modificador de habilidad total, determina su tarifa diaria de forma normal (consulta 'Coste de contratar a un especialista', en la página 156).

ñar), Equilibrio (Piruetas), Intimidar (Engañar), Juego de manos (Engañar), Montar (Trato con animales), Piruetas (Saltar), Reunir información (Saber [local]), Saber (Naturaleza) (Supervivencia), Saltar (Piruetas) y Tasación (Artesanía). Por tanto, a nivel 2, un especialista que haya elegido una de estas habilidades aumentará a 5 los rangos en la habilidad relacionada. El bonificador resultante de sinergia no se incluye en la tabla 5–2. Los bonificadores de sinergia también se aplican a Buscar, Disfrazarse, Escapismo, Supervivencia, Trepar, Usar objeto mágico y Uso de cuerdas bajo ciertas condiciones, pero dado que no se aplican todo el tiempo, no modifican las tarifas del especialista.

Coste de contratar a un especialista

El coste base para contratar a un especialista depende de su modificador de habilidad total, no de su nivel de personaje. Contratar a un especialista más habilidoso puede costar más al día, pero también reduce el tiempo requerido para fabricar objetos concretos. En la mayoría de casos, contratar a un artesano estándar de nivel 1 es la opción más barata, aunque su modificador de Artesanía sería sólo de +4.

Coste total: el coste total de contratar a un especialista es su coste base (consulta más adelante) mas cualquier tasa adicional.

Coste base: si se contrata a un especialista para fabricar un objeto concreto, el coste será igual al valor de los materiales, más su tarifa diaria multiplicada por los días necesarios para terminar su creación. Su tarifa diaria en piezas de oro será igual a su modificador de habilidad total (calculado según se explica en la sección anterior) dividido entre 5 (mínimo 5 po/día) redondeado hacia abajo.

Tasas adicionales: a veces los especialistas cobran tasas adicionales al coste de su tarea, como se indica en la tabla 5-3:

TABLA 5–3: TASAS ADICIONALES DE LOS ESPECIALISTAS

Razón	Tasa unitaria
Tarea peligrosa	500 po
Especialista consumado (nivel 6 a 10)	500 po
Especialista de alto nivel (nivel 11 a 15)	1.000 po
Especialista de nivel extraordinario (nivel 16 a 20)	2.000 po

Aunque la tabla 5–2 muestra modificadores de habilidad para especialistas de hasta nivel 20, existe un puñado de especialistas de niveles excepcionalmente altos en la mayoría de mundos de juego. Como regla general, los personajes deberían necesitar un buen esfuerzo de investigación para encontrar a un especialista de nivel 11 a 15. Un especialista de nivel 16 a 20 debería tener un estatus casi legendario, y aunque esta persona podría ser fácil de localizar, quizá viva en una región

Ilustración de E. Fiegenschhuh

Regdar y Jozan consultan con una erudita gigante de las nubes en sus aposentos

remota. Encontrar a un especialista de un nivel semejante debería ser toda una aventura en sí mismo.

TARIFAS DE ESPECIALISTAS DE EJEMPLO

El especialista más rentable es aquel que puede elegir 10 en sus pruebas de habilidad para lograr el resultado deseado. Esta sección presenta tarifas de especialistas a ese nivel de habilidad, que ofrecen los servicios más buscados por los aventureros.

Aunque estos precios son bastante bajos, los servicios prestados sólo suelen estar disponibles en grandes ciudades o lugares donde se puedan encontrar normalmente especialistas de alto nivel. Algunos de los servicios descritos en la tabla 5-4 tiene un coste elevado porque requieren individuos de nivel alto, incluyen un *plus* de peligrosidad, o ambas cosas.

Tabla 5–4: tarifas de los especialistas

Servicio	Tiempo	Coste
Abrir cerradura (sencilla)	1 asalto	2 po
Abrir cerradura (corriente)	1 asalto	3 po
Abrir cerradura (de calidad)	1 asalto	3 po
Abrir cerradura (asombrosa)	1 asalto	506 po
Descifrar un mensaje escrito sencillo	1 minuto/pag.	2 po
Descifrar un mensaje escrito normal	1 minuto/pag.	2 po
Descifrar un mensaje escrito complejo	1 minuto/pag.	3 po
Diplomático[1] (amistoso a solícito)	1 minuto	2 po
Diplomático[1] (indiferente a solícito)	1 minuto	4 po
Diplomático[1] (malintencionado a solícito)	1 minuto	1.006 po
Diplomático[1] (hostil a solícito)	1 minuto	1.508 po
Entrega verbal: mensaje simple	Variable	1 po
Entrega verbal: mensaje complejo	Variable	2 po
Identificar poción	1 minuto	3 po
Información (noticias frescas)	1d4+1 horas	1 po
Información (infrecuente)	1d4+1 horas	2 po
Información (peligrosa/oculta)	1d4+1 horas	503 po
Sabio (pregunta básica)	Inmediato[2]	1 po
Sabio (pregunta difícil)	Inmediato[2]	2 po
Sabio (pregunta muy difícil)	Inmediato[2]	4 po
Tasación (objeto estándar)	1 minuto	1 po
Tasación (objeto exótico)	1 minuto	2 po

1 Este precio también se aplica a matones o sicarios empleados para Intimidar a un objetivo.

2 El precio indicado es para respuestas rápidas de unas pocas palabras. Normalmente, un sabio necesitará tiempo para buscar y reunir información si se le piden más detalles. En ese caso, el tiempo requerido aumenta a 1d12 días, durante los cuales el sabio pedirá un pago diario por sus servicios.

APTITUDES ÚNICAS

No todos los PNJs son iguales. Igual que los PJs pueden obtener beneficios y aptitudes inusuales en el transcurso de una campaña, algún acontecimiento extraño o golpe de suerte puede dotar a un PNJ con poderes normalmente fuera de su alcance. Considera, por ejemplo, al viejo ermitaño que vive en la colina y que tiene visiones periódicas sobre el futuro, o al asesino siniestro que acecha por las noches e ignora el daño sufrido con facilidad pasmosa. Asignar aptitudes únicas a los PNJs no solo añade un toque de sabor y color a tus partidas, sino que ayuda a que los jugadores estén siempre alerta aunque se conozcan las reglas al dedillo. Un jugador experimentado cuyo personaje se encuentre con un explorador con un arco y un lobo, puede suponer que se trata de un explorador de al menos nivel 4, pero no esperará que reaccione a un ataque descubriendo otro par de brazos, cada uno con un arma en su mano.

La tabla 5–5: aptitudes únicas de los PNJ, ofrece una amplia gama de opciones de ataque o habilidades especiales que puedes asignar a cualquier PNJ. Puedes tirar los dados para obtener una al azar, o elegir la que te parezca más apropiada.

Aunque algunas de estas aptitudes imitan a conjuros, y otras aumentan su poder si el PNJ es de nivel alto o tiene puntuaciones de característica inusualmente buenas, todas ellas se pueden emplear con PNJs de cualquier nivel. Sin embargo, la tabla 5-5 también indica un ajuste al VD para cada aptitud, pensado para que te puedas asegurar de que el PNJ resultante no sea un desafío demasiado duro para los PJs. Como regla general, ningún PNJ debería tener una aptitud única que aumente su VD más allá de 3 puntos por encima del nivel medio de los PJs que se lo encuentren. Un personaje que pueda crear un efecto de *círculo de muerte*, por ejemplo, sería una sorpresa desagradable para un grupo de personajes de nivel bajo.

Estas aptitudes únicas han sido pensadas para su uso por parte de los PNJs, no de los PJs. Dado que los personajes jugadores pueden quedar expuestos a circunstancias inusuales o extravagantes que les podrían conceder aptitudes similares, la tabla 5-5 también indica un ajuste de nivel para cada aptitud. Puesto que estas aptitudes no han sido equilibradas para su uso por parte de los PJs, estos ajustes de nivel son bastante liberales.

No abuses de las aptitudes únicas; deberían ser siempre la excepción a la regla. Existen principalmente como herramienta para crear un PNJ memorable que se convierta en el centro de una aventura. Después de todo, si dos de cada tres PNJs poseen brazos adicionales o aptitudes sortílegas innatas, la novedad ante tales poderes se desvanecerá con rapidez. Nuestro consejo es que no consultes esta tabla más de una vez por cada dos niveles que suba el grupo.

Tabla 5–5: aptitudes únicas de los PNJs

d20	Ajuste VD	Ajuste de nivel	Aptitud única
1	+1	+2	Miembros aberrantes
2	+2	+5	Profundamente lastimero
3	+2	+4	Adepto arcano
4	+1	+2	Divinidad
5	+2	+4	Testigo de portentos
6	+1	+2	Tocado por los dragones
7	+1	+3	Espíritu feérico
8	+0	+1	Gracia de los ajenos
9	+2	+5	Tocado por la tumba
10	+0	+1	Ángel guardián
11	+0	+1	Alma gemela
12	+2	+5	Ligado a la naturaleza
13	+2	+5	Vida pasada
14	+0	+1	Sensible al veneno
15	+0	+2	Prodigio
16	+1	+5	Profeta
17	+2	+4	Portador de esporas
18	+3	+7	Tocado por las tormentas
19	+4	+12	Belleza ultraterrena
20	+2	+5	Siamés enano

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ÚNICAS

La siguiente sección describe las aptitudes únicas de los PNJs indicadas en la tabla 5–5, y ofrece un breve trasfondo que explica cómo puede haber obtenido el PNJ esta habilidad.

Adepto arcano (Sb): el PNJ proviene de un largo linaje de héroes o villanos lanzadores de conjuros, y ha heredado parte del talento mágico de sus antepasados. Posee un número limitado de aptitudes sortílegas que imitan conjuros de mago/hechicero. El PNJ puede usar un efecto de nivel 1 hasta tres veces al día, un efecto de nivel 2 dos veces al día o un efecto de nivel 3 una vez al día. Se debe elegir una de esas tres opciones durante la creación del personaje, así como el conjuro o conjuros concretos que pueda imitar. Una vez realizada, esta elección no se puede alterar. Para cualquiera de estos efectos, el nivel de lanzador del PNJ será igual a su nivel de personaje, y la CD de la salvación igual a 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + el modificador de Car del PNJ. Si el PNJ sube niveles en una clase lanzadora de conjuros arcanos, la CD de la salvación para cada uno de sus conjuros aumentará en 1.

Alma gemela (Sb): el alma de este PNJ está ligada a la de otro PNJ (o puede incluso que a la de un PJ), en una analogía metafísica de los cuerpos físicos compartidos por los siameses. El PNJ conoce en todo momento el estado de salud de su alma gemela, como si hubiese un conjuro de *situación* en efecto permanente sobre él, y podrá contactar con su alma gemela una vez a la semana como si usase *recado*, como aptitud sortílega. Una vez al mes, el PNJ puede usar *escudar a otro* (nivel de lanzador igual a su nivel de personaje) sobre su alma gemela, sin importar la distancia entre ellos, siempre que estén en el mismo plano. No necesita línea de visión ni de efecto sobre su alma gemela para activar esta aptitud. Si su alma gemela y él están en planos diferentes, el PNJ sufrirá un penalizador –2 a su Sabiduría y Carisma, hasta que ambos estén en el mismo plano. Normalmente, el vínculo compartido por dos individuos es recíproco, pero a veces el alma gemela de un PNJ no comparte esta aptitud y pueden pasar muchos años sin que sepa siquiera que existe tal vínculo.

Ángel guardián (Sb): el PNJ está protegido por un espíritu solícito y vigilante; quizá sea uno de sus antepasados, un ajeno o fata benévolo, o algún otro ser sobrenatural. El espíritu protege al PNJ de todo daño, concediéndole un bonificador +2 de desvío a la CA.

Belleza ultraterrena (Sb): la belleza del PNJ es asombrosa, lo que le concede un bonificador +4 a todas sus pruebas basadas en Carisma. Además, puede emplear *dominar monstruo* una vez a la semana (nivel de lanzador igual al nivel de personaje; CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ). El PNJ puede mantener un único efecto de *dominación* cada vez; si domina a una nueva criatura mientras tiene a otra bajo su control, la primera criatura *dominada* será libre.

Divinidad (Sb): tanto si es consciente como si no, el PNJ desciende de una deidad, aunque sólo una fracción diminuta de esta divinidad persiste en su cuerpo mortal. Elige un Dominio concedido por la deidad en cuestión. El PNJ podrá usar los poderes concedidos de dicho Dominio como si fuese un clérigo de nivel igual a su nivel de personaje. Además, obtiene un bonificador +2 sagrado (o profano) a uno de estos grupos de tiradas (a su elección): tiradas de ataque y pruebas de iniciativa, todas las pruebas de habilidad o todos los TS. Hay que elegir una de esas tres opciones durante la creación del personaje, así como el conjuro o conjuros concretos que pueda imitar. Una vez realizada, esta elección no se puede alterar. Si el PNJ sube niveles en una clase lanzadora de conjuros divinos, la CD de la salvación para cada uno de sus conjuros aumentará en 1.

Espíritu feérico (Sb): el alma del PNJ está imbuida de magia feérica. Quizá tenga antepasados entre las fatas, sea hijo de unos viajeros que se refugiaron en un montículo feérico durante una tormenta, o haya vivido durante 100 años como amante de una dríada en un reino atemporal. Sea cual sea la causa, su contacto con las fatas le ha concedido la habilidad de hacer que su voz sea suave y melodiosa, o terrible e intimidante a voluntad, lo que le concede un bonificador +10 introspectivo a las pruebas de Diplomacia o Intimidar, respectivamente. Mejor aún, puede emplear *miedo* y *hechizar monstruo* una vez al día cada uno, como aptitudes sortílegas (salvación CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ).

Gracia de los ajenos (Sb): tanto si es consciente como si no, el PNJ desciende de ajenos, y la influencia de estos antepasados modifica su apariencia. Si sus antepasados eran celestiales, su piel será suave, sus ojos dorados y su pelo blanco o plateado. Si, por el contrario, sus antepasados eran infernales puede poseer cuernos rudimentarios, un pie terminado en pezuña, o quizá su aliento huela a azufre. Aunque no llega a ser un tiflin o aasimar, el personaje obtendrá RE 5 (fuego y frío). Más impresionante aún, podrá emplear un conjuro de dominio de clérigo (de hasta 2.º nivel) una vez a la semana, como aptitud sortílega (salvación CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ). El conjuro debe elegirse en el momento de la creación del personaje de entre los siguientes Dominios: Bien, Caos, Ley o Mal. Una vez hecha, la elección no podrá cambiarse. Mientras esté activa su aptitud sortílegas, los rasgos ultraterrenos del PNJ se volverán más acusados.

Ligado a la naturaleza (Sb): el PNJ siempre ha sentido un vínculo inexplicable hacia la naturaleza, y puede hacer que el mundo natural haga su voluntad. Se siente como en casa en entornos naturales y se irrita con facilidad en las zonas urbanas. Debido a su conexión con la naturaleza, el PNJ puede *hablar con los animales* y *hablar con las plantas* a voluntad, como aptitudes sortílegas (nivel de lanzador igual a su nivel de personaje). También puede emplear los siguientes conjuros como aptitudes sortílegas (nivel de lanzador igual al nivel de personaje; CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ), una vez a la semana cada una: *comandar plantas, convocar aliado natural V* y *viajar mediante plantas.*

Miembros aberrantes (Ex): el PNJ nació con un par de brazos o piernas de más. Puede ser capaz o no de recoger las extremidades adicionales en su cuerpo, para ocultar su naturaleza inusual; si puede hacerlo, obtendrá un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse hechas para ocultar su verdadera naturaleza. Un PNJ con un par de brazos adicionales obtiene Combate con múltiples

armas como dote adicional. La velocidad terrestre de un PNJ con un par de piernas adicionales aumenta en 20'.

Portador de esporas (Sb): la nave en la que el PNJ y sus padres viajaron desde su tierra natal se hundió cerca de una isla desierta, lo que causó la muerte de todos excepto él. El PNJ se vio obligado a sobrevivir a base de hongos pálidos y extraños, la única forma de nutrición disponible en la isla. Finalmente fue rescatado, pero desde entonces ha sentido un terrible deseo de volver a aquella isla.

Los hongos que consumió el PNJ lo infectaron con unas esporas sobrenaturales, que le conceden una protección total contra el daño en puntos de golpe y daño de característica causado por hongos y cienos, incluido el limo verde y los mohos peligrosos. Tres veces al día, como acción estándar, puede exhalar una densa nube de pálidas esporas hacia una casilla adyacente de 5'×5'. La nube de esporas seguirá en esa casilla durante un número de asaltos igual a su nivel de personaje, o hasta que sea disipada por un fuerte viento. Cualquier criatura que atraviese la nube deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Con del PNJ) o sufrir 1d4 puntos de daño de Constitución. Se requiere un nuevo TS por cada asalto de exposición. Una criatura reducida a 0 puntos de Constitución a causa de la exposición a estas esporas morirá, y su cuerpo eclosionará al instante, liberando una colonia de extraños hongos de color pálido. Si el PNJ portador de esporas está en un radio de 30' y falla un TS de Voluntad contra CD 15, se verá forzado a gastar una acción estándar en comerse los hongos.

Prodigio (Ex): el PNJ puede ser asombrosamente fuerte, increíblemente diestro, inusitadamente saludable, inquietantemente inteligente, inusualmente sabio o arrebatadoramente bello. Obtiene un bonificador +2 a una de sus puntuaciones de característica, y un bonificador +4 adicional a cualquier prueba basada en ella (incluidas las pruebas de habilidad y característica), lo que mejora dichas pruebas en un total de +5.

Profeta (Sb): el PNJ nació un día de gran significado astronómico. Sus ojos son totalmente blancos y sin pupilas, aunque puede ver como cualquier otra criatura normal de su raza. En épocas de grandes tumultos, suele tener visiones extrañas que imitan al conjuro *augurio* (nivel de lanzador 20). Si el PNJ desea tener una visión relacionada con un tema concreto, podrá usar una aptitud sortílega de *adivinación* una vez por semana (nivel de lanzador 20), pero si lo hace, sufrirá dos niveles negativos durante 24 horas. El PNJ se encuentra en todo momento bajo un conjuro de *presciencia* (nivel de lanzador 20).

Profundamente lastimero (Sb): el PNJ es horrendamente feo y desagradable de contemplar. Cualquier criatura a 30' que vea la verdadera apariencia del PNJ deberá superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ) o quedar mareada durante 1d4 asaltos. A partir de entonces, la criatura afectada podrá mirar al PNJ sin sufrir efectos negativos. Cada día, el PNJ podrá afectar con esta aptitud a un número de criaturas igual a su nivel de personaje. Las criaturas más cercanas serán afectadas primero, y aquellas con menos DG antes que aquellas con más DG.

Sensible al veneno (Ex): un extraño insecto o araña de colores chillones emponzoñó al PNJ cuando era niño. Desde entonces, ha sido capaz de detectar la presencia del veneno y no tiene nada que temer de él. El PNJ puede usar *detectar veneno* como aptitud sortílega. Esta aptitud siempre está activa, y el nivel de lanzador del PNJ será igual a su nivel de personaje. El PNJ también es inmune al veneno.

Las aptitudes únicas dan a estos PNJs un toque especial (de izda. a dcha.): un enano profundamente lastimero, un humano prodigio con fuerza asombrosa, un mediano portador de esporas, una semielfa de belleza ultraterrena y un gnomo con un siamés enano.

Ilustración de S. Ellis

Siamés enano (Ex): el PNJ nació con un vestigio de cabeza (y posiblemente uno o dos brazos o piernas atrofiados) unidos a su cuerpo; los restos de un gemelo que no llegó a formarse por completo. La cabeza crece en algún punto del cuerpo del PNJ y tiene su propia voz y personalidad. Una vez por asalto, esta segunda cabeza puede realizar una acción estándar independiente a las ejecutadas por el resto del cuerpo. Esta acción se debe elegir de la siguiente lista: lanzar un conjuro conocido por el PNJ (sólo componentes verbales), activar una aptitud sortílega poseída por el PNJ, activar un objeto mágico, o intentar una prueba de habilidad o característica, basada en una puntuación de característica mental (Inteligencia, Sabiduría o Carisma).

Testigo de portentos (Sb): el PNJ fue testigo en su infancia de un acontecimiento sobrenatural horrendo o asombroso; quizá el lanzamiento de un conjuro de *milagro* o *deseo*, la aparición de un dios, la apertura de un *portal* al Abismo, o algún otro hecho de importancia similar. Como resultado, sus ojos brillan con un color antinatural. Puede ver igual de bien con los ojos cerrados o abiertos (e incluso si los lleva vendados), y puede fingir ceguera para evitar llamar la atención. Una vez al día, cuando sus ojos estén abiertos y descubiertos, el PNJ puede hacer uso de un ataque de mirada que llena de emociones intensas a quienes lo ven. Su mirada es efectiva a 30', y cualquiera sujeto a ella puede resistir su efecto con un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ). Si falla su TS, la víctima será afectada por uno de los siguientes efectos de conjuro, a elección del PNJ: *confusión, desesperación aplastante, furia, heroísmo, miedo* o *terribles carcajadas de Tasha*. El efecto posee un nivel de lanzador igual al nivel de personaje del PNJ. El PNJ puede cambiar el efecto de su mirada una vez por asalto, como acción gratuita. Cada vez que la active, puede emplear esta aptitud durante un número consecutivo de asaltos igual a su nivel de personaje.

Tocado por la tumba (Sb): el PNJ nació de una madre muerta, logrando sobrevivir de algún modo hasta la edad adulta. Disfruta de inmunidad ante los efectos de muerte y consunción de energía, y puede emplear *detectar muertos vivientes* como aptitud sortílega (siempre activa). El nivel de lanzador del PNJ es igual a su nivel de personaje. Además, podrá comandar muertos vivientes como un clérigo maligno de un nivel igual a su nivel de personaje, y emplear *reanimar a los muertos* y *crear muertos vivientes* como aptitudes sortílegas, una vez por semana cada una (nivel de lanzador igual al nivel de personaje del PNJ).

Tocado por las tormentas (Sb): el PNJ nació en el momento álgido de una tormenta de intensidad sobrenatural. Mientras su madre daba a luz, su hogar fue golpeado varias veces por los relámpagos. La casa no sufrió daños, pero su madre murió en el parto. Debido a este acontecimiento, el PNJ luce una marca de nacimiento en algún lugar de su cuerpo.

El PNJ posee inmunidad a la electricidad, y cualquier ataque que cause este tipo de daño le curará 1 pg por cada 3 puntos de daño que hubiese causado. Esta curación no le permite superar su cantidad máxima normal de pg. El PNJ también puede emplear *llamar a la tormenta de relámpagos* y *controlar el clima* como aptitudes sortílegas (nivel de lanzador igual al nivel de personaje; CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Car del PNJ), una vez por semana cada una.

Tocado por los dragones (Sb): uno de los antepasados más remotos del PNJ era un dragón de algún tipo, y sus aptitudes mágicas latentes han emergido en él. Elige un tipo de energía de entre las siguientes: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido. El PNJ será inmune a dicho tipo de daño. Además, podrá expulsar una línea de 30' de energía del tipo elegido, como un arma de aliento, una vez al día; este ataque causa 1d6 por nivel de personaje, del tipo de energía correspondiente. Un TS de Reflejos con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del PNJ + modificador de Con del PNJ) reduce el daño a la mitad.

Vida pasada (Sb): el PNJ ha recordado una vida pasada, en la que puede haber sido un monarca, un tirano, un gran héroe, un villano o incluso una persona de un mundo totalmente distinto. Debido a esta unión con su yo pasado, obtiene un bonificador +2 introspectivo a sus tiradas de ataque, TS y pruebas de habilidad. También obtiene las siguientes aptitudes (a elegir en el momento de la creación del personaje), dependiendo de la naturaleza exacta de su vida anterior: furia mayor una vez al día como un bárbaro de nivel 11, conocimiento de bardo como un bardo de nivel 11, expulsar (o reprender) muertos vivientes una vez al día como un clérigo de nivel 11, forma salvaje una vez al día como un druida de nivel 11, una dote de guerrero adicional, la aptitud de cuerpo diamantino de un monje de nivel 11, castigar al mal una vez al día como un paladín de nivel 11, un enemigo predilecto (bonificador +6) como un explorador de nivel 11, ataque furtivo como un pícaro de nivel 11 (+6d6), una dote metamágica o de creación de objetos adicional, o la aptitud para usar un conjuro de hechicero de 5.º nivel como aptitud sortílega una vez al día.

PNJs COMPLEJOS DE EJEMPLO

Los ejemplos de PNJ descritos en las páginas 110 a 126 de la *Guía del Dungeon Master* son muy valiosos para DM atareados que no tengan tiempo para generar estadísticas para todos los PNJs de su campaña. Aún así, estas tablas no son útiles en todas las situaciones. En concreto, no incluyen PNJs multiclase ni personajes con clases de prestigio.

Cada uno de estos personajes representa a un arquetipo clásico de personaje multiclase o de prestigio, y pueden emplearse de inmediato con pocos o ningún ajuste. Todos estos PNJs son humanos, pero puedes cambiar su raza con relativa facilidad, quitando la dote y rangos de habilidad indicados en cada descripción y empleando la información de las páginas 126 y 127 de la *Guía del Dungeon Master*.

La mayoría de estos PNJs son de nivel bastante elevado, principalmente porque como PNJs complejos que tienen una combinación inusual de clases, suelen ser más memorables que los PNJs de una única clase. De esta forma, son villanos recurrentes, poderosos aliados o líderes de organizaciones excelentes.

Los bloques de estadísticas de las siguientes 12 páginas se presentan en un nuevo formato. Los detalles de este formato se detallan en la página 173.

ANTIPALADÍN (NE 14)

Los talentos del antipaladín no se ajustan bien al papel de lacayo, por lo que su mejor papel será el de líder malvado. En una partida de alto nivel, no obstante, podría adoptar un papel menor, como especialista al servicio de una iglesia maligna, general del ejército de un rey corrupto, o miembro de una fuerza de élite de antipaladines de choque a sueldo de un señor demoníaco o archiinfernal.

ANTIPALADÍN VD 14

Humano Pld 7/Grd 7
LM, NM o CM; humanoide Mediano
Inic -1; **Sentidos** Avistar +2, Escuchar +2
Aura desesperación (10', -2 a los TS)
Idiomas común, vínculo de empatía

CA 25, toque 10, desprevenido 25
pg 91 (14 DG)
Fort +14, **Ref** +6, **Vol** +9
Vel 20' (4 casillas)
C/C *espada larga +1 sacrílega* +19/+14/+9 (1d8+4/19-20 más veneno) o *espada larga +1 sacrílega* +17/+12/+7 (1d8+4/19-20 más veneno) y golpe con escudo +16 (1d6+1)
A distancia púas del escudo +14 (1d10/19-20)
Atq base +14; **Prs** +17
Opciones de atq Ataque poderoso, Hendedura, veneno (veneno de escorpión Grande, CD 18, 1d6 Fue/1d6 Fue), castigar al bien 4/día (+3 ataque, +7 daño), ataque furtivo +3d6
Acciones especiales comandar muertos vivientes 6/día (+5, 2d6+8, 5.º), imponer manos 21 puntos/día
Conjuros de guardia negro preparados (NL 7):
3.º: *contagio* (CD 15)
2.º: *campanas fúnebres, curar heridas moderadas* (CD 14)
1.º: *curar heridas leves, fatalidad* (CD 13), *infligir heridas leves* (toque c/c +17, CD 13)
Aptitudes sortílegas (NL 7)
A voluntad: *detectar el bien*
1/día: *convocar monstruos I* (sólo malignos; NL 14)
Características Fue 17, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 16
CE aura maligna, bendición oscura, compartir conjuros, empleo de venenos, siervo infernal
Dotes Ataque poderoso, Combate con dos armas, Golpear con escudo mejorado, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada larga)
Habilidades Esconderse +5, Diplomacia +20, Montar +11, Saber (religión) +5, Saltar –15
Posesiones *armadura completa +3, escudo con púas, espada larga +1 sacrílega, guanteletes de fuerza de ogro, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1*, 5 dosis de veneno de escorpión Grande, 5 dosis de veneno de avispa gigante (CD 18, 1d6 Des/1d6 Des), símbolo sacrílego de plata, 30 ppt, 60 po

Antipaladín no humano: elimina todos los rangos en Diplomacia (lo que lo deja en +3). Elimina Soltura con un arma (espada larga)

SIRVIENTE CABALLO DE GUERRA PESADO INFERNAL VD –

LM, NM o CM; bestia mágica Grande (animal aumentado)
Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +6, Escuchar +7
Idiomas comunicarse con el guardia negro, vínculo de empatía

CA 17, toque 10, desprevenido 16
pg 60 (8 DG); **RD** 5/mágico
RE frío 10, fuego 10; evasión mejorada; **RC** 13
Fort +16, **Ref** +8, **Vol** +8

Vel 50' (10 casillas)
C/C 2 pezuñas +10 (1d8+5) y mordisco +5 (1d4+2)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** +15
Opciones de atq castigar al bien 1/día (+8 de daño a rival bueno)

Características Fue 20, Des 13, Con 17, Int 7, Sab 13, Car 6
Dotes Aguante, Ataque natural mejorado (pezuña), Correr
Habilidades Avistar +6, Escuchar +7, Saltar +25

Antipaladín

Ilustración de M. Cotie

ARTISTA MARCIAL (NE 10)

El artista marcial suele ser un vagabundo que viaja de pueblo en pueblo, buscando su iluminación o a alguien con quien poner a prueba su pericia en combate. También puede ser un maestro o filósofo del combate, una figura mística que viva en un lugar remoto. Por otro lado, varios artistas marciales podrían pertenecer a una banda secreta de asesinos o ladrones especializados, que controle una ciudad entre bastidores.

ARTISTA MARCIAL (GUERRERO) **VD 10**

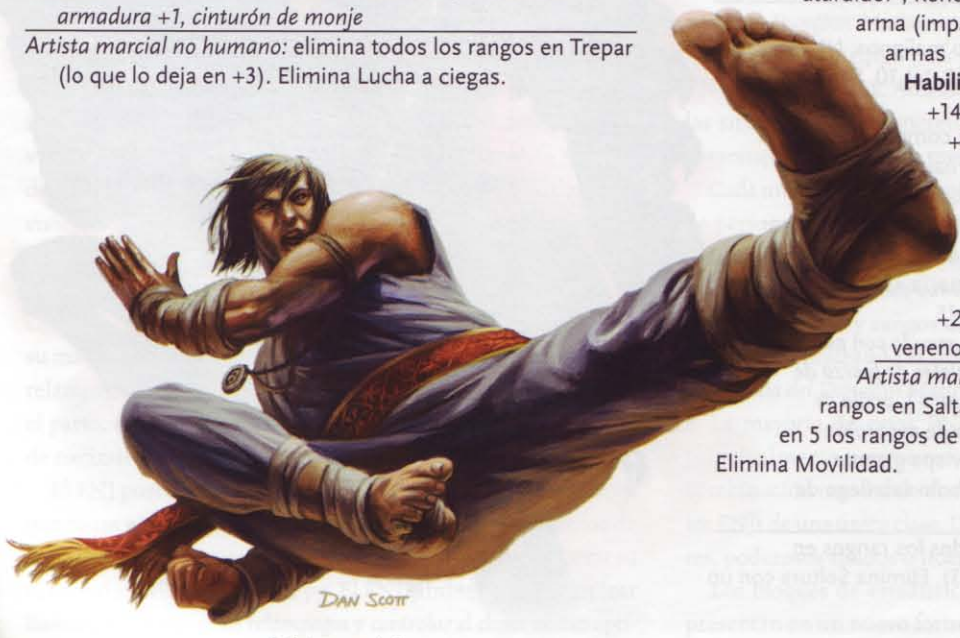
Humano Mnj 5/Gue 5
LB, LN o LM; humanoide Mediano
Inic +2; **Sentidos** Avistar +2, Escuchar +2
Idiomas común

CA 18, toque 16, desprevenido 16; Esquiva, Movilidad
pg 59 (10 DG)
Inmune enfermedades mundanas
Resistencia evasión
Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +9 (+11 contra encantamientos)

Vel 40' (8 casillas)
C/C impacto sin armas +12/+7 (1d10+5) o impacto sin armas +11/+11/+6 (1d10+5) con ráfaga de golpes
Atq base +8; **Prs** +11
Opciones de atq Ataque elástico, Ataque poderoso, impacto *ki* (mágico), Lucha a ciegas, Puñetazo aturdidor 7/día (CD 17), Reflejos de combate

Características Fue 16, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8
CE caída ralentizada 20', movimiento rápido
Dotes Ataque elástico[A], Ataque poderoso, Especialización con un arma (impacto sin armas), Esquiva[A], Lucha a ciegas, Movilidad[A], Puñetazo aturdidor[A], Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (impacto sin armas), Voluntad de hierro
Habilidades Equilibrio +12, Intimidar +4, Piruetas +12, Saber (religión) +8, Saltar +22, Trepar +16
Posesiones *amuleto de armadura natural +1, brazales de armadura +1, cinturón de monje*

Artista marcial no humano: elimina todos los rangos en Trepar (lo que lo deja en +3). Elimina Lucha a ciegas.



Artista marcial

Ilustración de D. Scott

Artista marcial opcional

Esta versión del artista marcial es de inclinaciones más sutiles. Este monje puede ser un batidor especializado de algún monasterio, o un asesino a medio entrenar. Más diestro y ágil que el artista marcial guerrero, este individuo prefiere acercarse furtivamente a su enemigo y atacarlo con rapidez desde las sombras, confiando en el veneno y los ataques furtivos para incapacitarlo. Estos artistas marciales son combatientes especialmente duros en grupo, cuando sus aptitudes de piruetas, uso de venenos y ataque furtivo pueden ser letales.

ARTISTA MARCIAL (PÍCARO) **VD 10**

Humano Mnj 5/Pcr 5
LB, LN o LM; humanoide Mediano
Inic +8; **Sentidos** Avistar +15, Escuchar +10
Idiomas común

CA 18, toque 18, desprevenido 18; Esquiva, Esquiva asombrosa, Movilidad
pg 60 (10 DG)
Inmune enfermedades mundanas
Resistencia evasión
Fort +7, **Ref** +12, **Vol** +7 (+9 contra encantamientos)

Vel 40' (8 casillas)
C/C impacto sin armas +11/+6 (1d10) o kama de gran calidad +11/+6 (1d6 más veneno) o impacto sin armas +10/+10/+5 (1d10) con ráfaga de golpes o kama de gran calidad +10/+10/+5 (1d6 más veneno) con ráfaga de golpes
Atq base +6; **Prs** +6
Opciones de atq ataque furtivo +3d6, impacto *ki* (mágico), Puñetazo aturdidor 7/día (CD 17), Reflejos de combate, veneno (CD 14, 1d4 Fue/1d4 Fue)

Características Fue 10, Des 18, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 12
CE caída ralentizada 20', encontrar trampas, movimiento rápido, sentido de las trampas +1
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Puñetazo aturdidor[A], Reflejos de combate[A], Soltura con un arma (impacto sin armas), Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +15, Equilibrio +14, Escapismo +12, Esconderse +17, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +17, Piruetas +19, Saltar +10, Uso de cuerdas +4 (+6 con nudos)
Posesiones kama de gran calidad, *guantes de Destreza +2*, cinturón de monje, 6 dosis de veneno de araña Mediana

Artista marcial no humano: elimina todos los rangos en Saltar (lo que lo deja en +2) y reduce en 5 los rangos de Escuchar (lo que lo deja en +5). Elimina Movilidad.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

El cazador de recompensas funciona mejor como un acechador especializado, que ha sido empleado por los enemigos de los PJs para perseguirlos y matarlos o capturarlos. También puede ser el maestro de un gremio de ladrones, o una figura siniestra en posesión de información necesaria para los PJs. Este asesino en concreto se especializa en matar humanos, pero es muy sencillo cambiar su enemigo predilecto (y la aptitud de azote de su arco largo) si se desea.

CAZADOR DE RECOMPENSAS **VD 12**

Humano Exp 3/Pcr 4/Asn 5
LM, NM o CM; humanoide Mediano
Inic +3; **Sentidos** Avistar +14, Escuchar +14
Idiomas común, elfo, silvano

CA 19, toque 13, desprevenido 19; esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada
pg 60 (12 DG)
Resistencia evasión
Fort +6 (+8 contra veneno), **Ref** +14, **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas)
C/C estoque de gran calidad +13/+8 (1d6 más veneno)
A distancia *arco largo +1 de azote de humanos* +14/+9 (1d8+1/19-20 más veneno) o *arco largo +1 de azote de humanos* +12/+12/+7 (1d8+1/19-20 más veneno) con Disparo rápido
Atq base +9; **Prs** +9
Opciones de atq ataque furtivo +5d6, ataque mortal (CD 17), Disparo a quemarropa, Disparo preciso, enemigo predilecto (humanos +2), veneno (veneno de víbora negra, CD 11, 1d6 Con/1d6 Con)

Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas*
Conjuros de asesino conocidos (NL 5):
2.º (3/día): *gracia felina, invisibilidad, pasar sin dejar rastro*
1.º (4/día): *caída de pluma, disfrazarse, impacto verdadero, saltar*

Características Fue 10, Des 16, Con 12, Int 15, Sab 8, Car 14
CE empatía salvaje +5 (+1 bestias mágicas), empleo de venenos, encontrar trampas, sentido de las trampas +1
Dotes Aguante[A], Crítico mejorado (arco largo), Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Disparo rápido[A], Rastrear[A], Soltura con una habilidad (Supervivencia), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Cazador de recompensas

Habilidades Avistar +14, Buscar +22, Disfrazarse +10, Esconderse +22, Escuchar +14, Montar +5, Moverse sigilosamente +17, Reunir información +10, Saltar +14, Supervivencia +8 (+15 siguiendo rastros), Trato con animales +8, Trepar +19
Posesiones equipo de combate más *camisote de mallas +2 de las sombras, arco largo +1 de azote de humanos* con 20 flechas, estoque de gran calidad, *anillo de escalada, lentes de detección, brazales de arquería menores,* 5 dosis de veneno de víbora negra, 2 dosis de pólvoras de asaltante oscuro (ingestión, CD 18, 2d6 Con/1d6 Con + 1d6 Fue), 30 ppt, 5 po

Ataque mortal ataque furtivo puede matar al objetivo o paralizarlo durante 1d6+5 asaltos (Fort CD 17 niega)
Cazador de recompensas no humano: elimina todos los rangos en Saltar (lo que lo deja en -1). Elimina Voluntad de hierro.

Ilustración de D. Scott

CHAMÁN TRIBAL (NE 13)

Un chamán tribal suele ser el líder religioso o espiritual de una tribu de bárbaros. Sin embargo, también podría ser un nómada ermitaño o el jefe de una banda de mercenarios bárbaros.

CHAMÁN TRIBAL (EN FURIA) **VD 13**

Humano Brb 6/Drd 7
Humanoide Mediano no legal
Inic +1; **Sentidos** Avistar +3, Escuchar +19
Idiomas común

CA 15, toque 10, desprevenido 15; esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada
pg 109 (13 DG)
Resistencia +4 contra aptitudes sortílegas de las fatas
Fort +13, **Ref** +5, **Vol** +12

Vel 30' (6 casillas); zancada forestal
C/C *gran hacha +1* +16/+11/+6 (1d12+7/×3)
Atq base +11; **Prs** +15
Opciones de atq Ataque poderoso, Embestida mejorada, furia 2/día (7 asaltos)
Equipo de combate *poción de escudo de la fe* (+4), *poción de curar heridas moderadas*
Conjuros de Drd preparados (NL 7):
4.º: *descarga flamígera* (CD 17)
3.º: *colmillo mágico mayor, curar heridas moderadas, veneno* (CD 16)
2.º: *fuerza de toro, resistencia de oso, resistir energía, trepar cual arácnido*
1.º: *curar heridas leves* (2), *flamear* (toque a distancia +12, toque en c/c +13), *hablar con los animales, zancada prodigiosa*
0: *curar heridas menores, detectar veneno, orientación divina, purificar comida y bebida, remendar, virtud*

Características Fue 19, Des 12, Con 17, Int 8, Sab 17, Car 10
CE compañero animal, empatía salvaje +9 (+5 bestias mágicas), movimiento rápido, pisada sin rastro, sentido de las trampas +2, vínculo con el compañero
Dotes Ataque poderoso, Conjurar en combate, Conjuros naturales, Embestida mejorada, Fabricar armas y armaduras mágicas, Reflejos rápidos
Habilidades Escuchar +19, Intimidar +9, Montar +3, Saber (Naturaleza) +8, Supervivencia +19 (+21 en entornos naturales al aire libre), Trato con animales +16
Posesiones equipo de combate más *armadura de pieles +1, gran hacha +1, amuleto de armadura natural +1, piedra ioun rosa turbio*, 15 po

Chamán tribal no humano: elimina todos los rangos en Escuchar (lo que lo deja en +3). Elimina Conjurar en combate.

Cuando no está en furia, el chamán tribal posee las siguientes estadísticas:

Un chamán tribal

Ilustración de B. Hagan

CA 17, toque 12, desprevenido 17
pg 83 (13 DG)
Fort +11, **Vol** +10
C/C *gran hacha +1* +14/+9/+4 (1d12+4/×3)
Prs +13
Características Fue 15, Con 13

COMPAÑERO ANIMAL DEINÓNICO **VD –**

N; animal Grande
Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Avistar +10, Escuchar +10

CA 16, toque 11, desprevenido 14
pg 34 (4 DG)
Fort +8, **Ref** +6, **Vol** +2

Vel 60' (12 casillas)
C/C 2 garras +6 (2d6+4) y 2 zarpas +1 (1d3+2) y mordisco +1 (2d4+2)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +11

Características Fue 19, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Dotes Correr, Rastrear
Habilidades Avistar +10, Esconderse +8, Escuchar +10, Saltar +26, Supervivencia +10

GENIO (VD 14)

El genio se mueve entre bastidores. Puede ser el maestre de un gremio de ladrones, el benigno gobernante de una ciudad-estado o una siniestra figura que manipule los designios de la nación desde las sombras. Un genio es un villano excelente para tu campaña, ya que los diligentes PJs descubrirán que es la fuerza impulsora tras varias aventuras *a priori* inconexas. Por otro lado, podría ser un aliado secreto de los PJs: un PNJ que sepa muchas cosas y pueda ayudar a los personajes en sus misiones, pero sin perder el anonimato.

GENIO VD 14

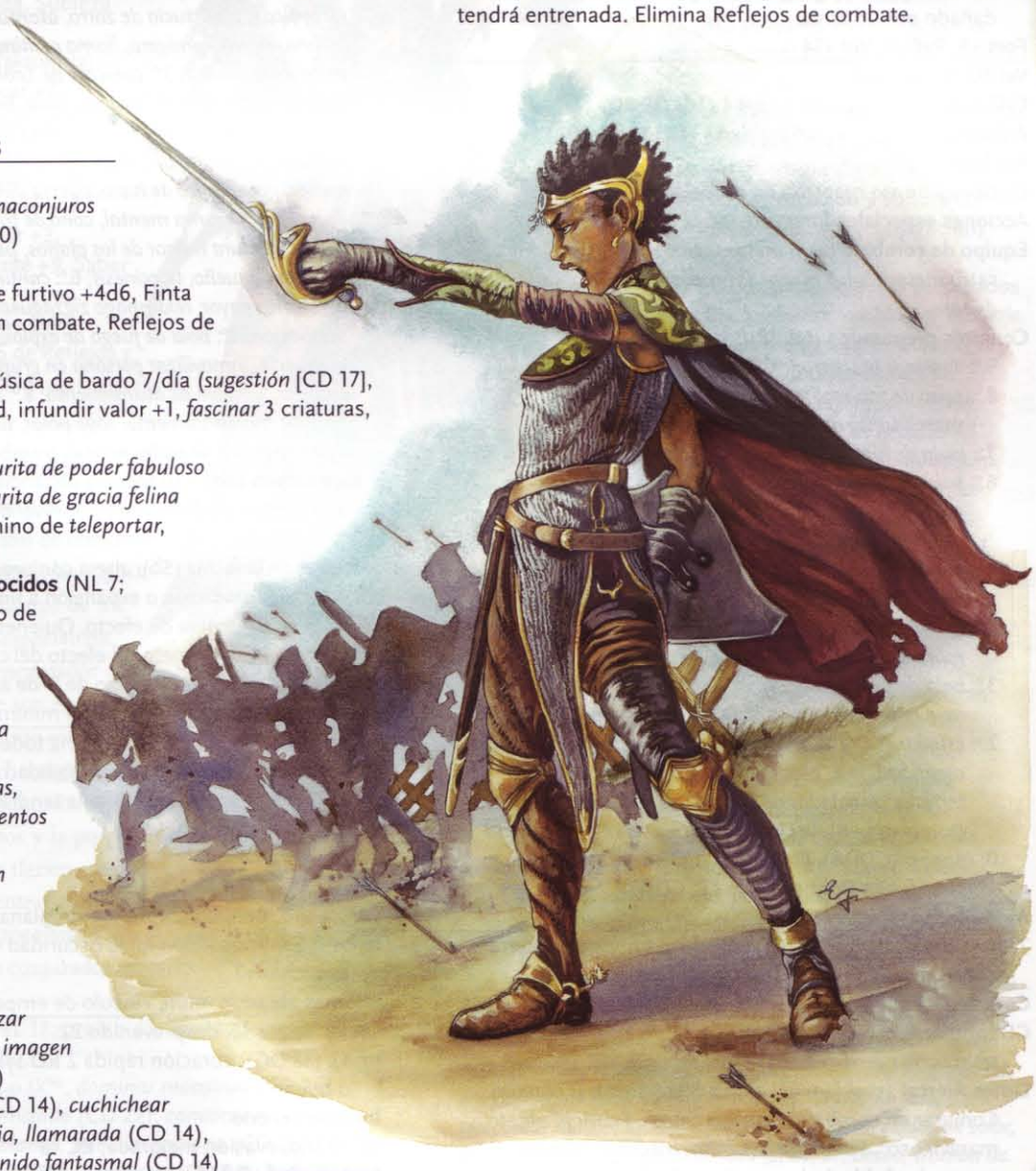
Humano Pcr 7/Brd 7
N; humanoide Mediano
Inic +2; **Sentidos** Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, elfo, mediano

CA 22, toque 12, desprevenido 22; esquiva asombrosa
pg 42 (14 DG)
Resistencia evasión
Fort +3, **Ref** +12, **Vol** +8

Vel 30' (6 casillas)
C/C *estoque +1 almacenaconjuros* +13/+8 (1d6+1/15-20)
Atq base +10; **Prs** +10
Opciones de atq ataque furtivo +4d6, Finta mejorada, Pericia en combate, Reflejos de combate
Acciones especiales música de bardo 7/día (*sugestión* [CD 17], inspirar gran aptitud, infundir valor +1, *fascinar* 3 criaturas, contraoda)
Equipo de combate *figurita de poder fabuloso (cuervo de plata), varita de gracia felina* (45 cargas), pergamino de *teleportar*, pergamino de *volar*
Conjuros de bardo conocidos (NL 7; probabilidad de fallo de conjuros arcanos 5%):
3.º (1/día): *geas menor* (CD 17), *labia*
2.º (3/día): *curar heridas moderadas, detectar pensamientos* (CD 16), *don de lenguas, sugestión* (CD 16)
1.º (4/día): *alineamiento indetectable, disfrazarse, hechizar persona* (CD 15), *imagen silenciosa* (CD 15)
0 (3/dia): *atontar* (CD 14), *cuchichear mensaje, leer magia, llamarada* (CD 14), *mano de mago, sonido fantasmal* (CD 14)

Características Fue 10, Des 15, Con 8, Int 14, Sab 12, Car 18
CE conocimiento de bardo +9, encontrar trampas, sentido de las trampas +2
Dotes Crítico mejorado (estoque), Finta mejorada, Pericia en combate, Persuasivo, Reflejos de combate, Sutileza con las armas
Habilidades Averiguar intenciones +18, Diplomacia +28, Disfrazarse +24 (+26 interpretando), Engañar +26, Falsificación +12, Interpretar (oratoria) +24, Intimidar +24, Juego de manos +13, Moverse sigilosamente +5, Reunir información +24, Saber (local) +19, Usar objeto mágico +24
Posesiones equipo de combate más *cota de mallas élfica +1 ilusoria, escudo ligero +1 de acero, estoque +1 almacenaconjuros (curar heridas graves), capa de Carisma +2, amuleto de armadura natural +1, botas élficas, morral práctico de Heward, ceño de persuasión*, pergamino de *hablar con los muertos*, 65 ppt, 46 po

Genio no humano: elimina todos los rangos en Saber (local). Esta habilidad ya no podrá usarse, ya que el genio no la tendrá entrenada. Elimina Reflejos de combate.



Genio

Ilustración de E. Fiegenschuh

MAGO MAESTRO (NE 18)

El mago maestro puede ser el fundador de un gremio de magos, el consejero de un rey, un excéntrico amable y sabio o el siniestro y amenazador villano al que se enfrentarán los personajes al final de la campaña.

El mago maestro descrito aquí es caótico neutral. Si cambias su alineamiento de forma demasiado radical, deberías cambiar también su familiar a una criatura más adecuada al nuevo.

MAGO MAESTRO — VD 18

Humano Mag 13/Acm 5
CN; humanoide Mediano
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', *ver lo invisible, visión arcana*; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas común, dracónico, elfo, *don de lenguas* permanente, vínculo de empatía

CA 19, toque 14, desprevenido 17
pg 83 (18 DG)
Resistencia *escudo de fuego* contingente se activa cuando es dañado por un arma
Fort +8, **Ref** +8, **Vol** +14

Vel 30' (6 casillas)
C/C daga de gran calidad +9/+4 (1d4/19-20)
A distancia daga de gran calidad +11 (1d4/19-20)
Atq base +8; **Prs** +8
Opciones de atq maestría en modelado
Acciones especiales fuego arcano
Equipo de combate *cetro metamágico menor* (maximizar), *cetro metamágico menor* (apresurar), 2 *pociones de fuerza de toro*
Conjuros preparados (NL 18):
9.º: *dominar monstruo* (CD 27)
8.º: *cono de frío* maximizado (CD 23), *horrible marchitamiento* (CD 25), *mente en blanco*
7.º: *jaula de fuerza, locura* (CD 25), *proyectar imagen* (CD 24)
6.º: *bola de fuego* maximizada (CD 21), *disipar magia mayor, sugestión en grupo* (CD 24), *transformación de Tenser*
5.º: *debilidad mental* (CD 23), *dominar persona* (CD 23), *muro de fuerza, teleportar* (2)
4.º: *confusión* (CD 22), *hechizar monstruo* (CD 22), *muro de fuego* (CD 22), *piel pétrea*
3.º: *bola de fuego* (CD 21), *inmovilizar persona* (CD 21), *rayo relampagueante* (CD 21), *sugestión* (CD 21), *volar*
2.º: *estallar* (CD 20), *falsa vida, gracia felina, imagen múltiple, oscuridad, rayo abrasador* (toque a distancia +10), *terribles carcajadas de Tasha* (CD 20), *toque de idiotez* (toque c/c +8), *ver lo invisible, visión en la oscuridad*
0: *atontar* (CD 18), *llamarada* (CD 18), *mano de mago, toque fatiga* (toque en c/c +8; CD 17)
Aptitudes sortílegas (NL 18)
2/día: *dedo de la muerte* (CD 24), *desplazamiento, puerta dimensional*

Características Fue 10, Des 14, Con 14, Int 24, Sab 12, Car 8
CE compartir conjuros, escudriñar sobre el familiar, familiar, *resistencia* permanente (ya incluida)
Dotes Alerta[A] (si el familiar está a 5'), Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Fabricar cetro[A], Fabricar objeto maravilloso[A], Familiar mejorado, Inscribir rollo de pergamino[A], Maximizar conjuro, Prolongar conjuro, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Soltura con una escuela de magia (evocación), Soltura con una habilidad (Conocimiento de conjuros)
Habilidades Artesanía (alquimia) +28, Avistar +3, Concentración +23, Conocimiento de conjuros +33, Escuchar +3, Saber (arcano) +28, Saber (geografía) +14, Saber (historia) +22, Saber (los Planos) +28
Posesiones equipo de combate más daga de gran calidad, *brazales de armadura +5, anillo de protección +2, anillo de magia II, diadema de intelecto +6, morral práctico de Heward*, estatuilla de *contingencia* por valor de 1.500 po, 4 dosis de polvo de granito/diamante (para el conjuro *piel pétrea*) por valor de 250 po cada una, 19 ppt, 8 po
Libro de conjuros conjuros preparados más 0: *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, luz, marca arcana, perturbar muertos vivientes, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, resistencia, salpicadura de ácido, sonido fantasmal*; 1.º: *alarma, armadura de mago, comprensión idiomática, contacto electrizante, disco flotante de Tenser, dormir, hipnotismo, identificar*; 2.º: *astucia de zorro, atontar monstruo, cerradura arcana, esfera flamígera, llama continua, ráfaga de viento, truco de la cuerda*; 3.º: *cubículo de Leomund, desplazamiento, disipar magia, don de lenguas, furia, heroísmo, luz del día, muro de viento, nube apestosa, vista arcana*; 4.º: *desesperación aplastante, escudo de fuego, esfera elástica de Otiluke, geas menor, grito, muro de hielo, puerta dimensional, tormenta de hielo*; 5.º: *bruma mental, cono de frío, contactar con otro plano, ligadura menor de los planos, permanencia, recado, símbolo de sueño, telecinesis*; 6.º: *contingencia, geas/empeño, heroísmo mayor, relámpago zigzagueante, símbolo de persuasión*; 7.º: *bola de fuego de explosión retardada, dedo de la muerte, inmovilizar persona en grupo, palabra de poder cegador, símbolo de aturdimiento*; 8.º: *cerradura dimensional, horrible marchitamiento, rayo polar, símbolo de locura*; 9.º: *deseo, palabra de poder mortal, tromba de meteoritos.*

Fuego arcano (Sb): +10 toque a distancia, rango 600', causa 5d6 puntos de daño +1d6 por nivel de conjuro utilizado para crearlo.
Maestría de la forma (Sb): altera conjuros de explosión, como cilindro, emanación o expansión a fin de dejar uno o más "hoyos" en el área de efecto. Quienes estén en uno de estos hoyos no están sujetos al efecto del conjuro. Cada hoyo debe ser al menos un cubo de 5' de arista. Cualquier conjuro maleable tiene una dimensión mínima de 5' en lugar de 10'.
Mago maestro no humano: elimina todos los rangos en Artesanía (alquimia). Esta habilidad ya no podrá usarse, ya que el mago maestro no la tendrá entrenada. Elimina Conjurar en combate.

QUÁSIT, FAMILIAR MEJORADO — VD –

CM; ajeno Menudo (caótico, extraplanario, maligno)
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas abisal, común, vínculo de empatía

CA 25, toque 15, desprevenido 22
pg 42 (18 DG); curación rápida 2 **RD** 5/hierro frío o bueno
Inmune veneno
RE 10 frío; evasión mejorada; **RC** 18
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +13

Vel 20' (4 casillas), Vl 40' (perfecta)
C/C 2 garras +13 (1d3-1 más veneno) y mordisco +8 (1d4-1 más veneno)
Espacio 2,5'; **Alcance** 0'
Atq base +8; **Prs** -1
Opciones de atq transmitir conjuros de toque, veneno (CD 19, 1d4 Des/2d4 Des)
Aptitudes sortílegas (NL 6):
A voluntad: *detectar el bien, detectar magia, invisibilidad* (sólo sobre sí mismo)
1/día: *causar miedo* (como el conjuro, pero 30' radio; CD 11)
1/semana: *comunión* (6 preguntas; NL 12)
Características Fue 8, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10
CE forma alternativa (como *polimorfar*, NL 12, en forma de murciélago o ciempiés monstruoso)
Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Artesanía (alquimia) +22, Avistar +7, Buscar +7, Concentración +21, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +8, Disfrazarse +0 (+2 actuando), Engañar +6, Esconderse +17, Escuchar +7, Intimidar +2, Moverse sigilosamente +9, Saber (los Planos) +22
Evasión mejorada (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos y mitad de daño si lo falla

Maestro especialista

Puedes diferenciar los encuentros contra magos variando muchos factores, uno de los cuales es la elección de conjuros. Una forma de hacerse una idea rápida sobre la elección de conjuros de un mago es convertirlo en especialista. Un encuentro con un encantador o contra a un nigromante son experiencias totalmente diferentes, tanto como luchar contra un dragón o un trasgo. Aunque ambos magos arrojan poderosos conjuros contra los PJs, sus efectos y la preparación de los personajes frente a ellos tienen como resultado un encuentro radicalmente distinto. Considera esta lista y libro de conjuros alternativos al mago maestro, ambos para un conjurador maestro.

Mago maestro

Conjuros preparados (NL 18; prohibidas las escuelas de ilusión y nigromancia):
9.º: *convocar monstruo IX*[AC], *dominar monstruo* (CD 26)
8.º: *cono de frío maximizado* (CD 22), *convocar monstruo VIII*[AC], *mente en blanco, nube incendiaria* (CD 26)
7.º: *convocar monstruo VII*[AC], *demencia* (CD 24), *jaula de fuerza, rociada prismática* (CD 24)
6.º: *bola de fuego* maximizada (CD 20), *bruma ácida, convocar monstruo VI*[AC], *disipar magia mayor, muro de hierro*
5.º: *convocar monstruo V*[AC], *debilidad mental* (CD 22), *muro de fuerza, nube aniquiladora* (CD 23), *teleportar* (2)
4.º: *confusión* (CD 21), *hechizar monstruo* (CD 21), *piel pétrea, puerta dimensional, tentáculos negros de Evard*
3.º: *bola de fuego* (CD 20), *inmovilizar persona* (CD 20), *nube apestosa* (CD 21), *rayo relampagueante* (CD 20), *sugestión* (CD 20), *volar*
2.º: *flecha ácida de Melf, gracia felina, nube brumosa, oscuridad, partículas rutilantes, rayo abrasador* (2) (toque a distancia +10), *telaraña* (CD 20), *terribles carcajadas de Tasha* (CD 19), *ver lo invisible, visión en la oscuridad*
1.º: *escudo* (2), *grasa* (2) (CD 19), *hechizar persona* (CD 18), *proyectil mágico* (2)
0: atontar (CD 17), detectar magia (2), leer magia, salpicadura de ácido
AC: conjuros afectados por la dote Aumentar convocación

Dotes reemplaza Soltura con una escuela de magia (encantamiento) y Soltura con una escuela de magia (evocación) por Aumentar convocación y Soltura con una escuela de magia (conjuración)

Libro de conjuros conjuros preparados más 0: *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, luz, marca arcana, perturbar muertos vivientes, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar, resistencia, salpicadura de ácido, sonido fantasmal*; 1.º: *agrandar persona, alarma, armadura de mago, caída de pluma, convocar monstruos I, detectar puertas secretas, identificar, soportar los elementos*; 2.º: *astucia de zorro, atontar monstruo, cerradura arcana, convocar plaga, estallar, llama continua, truco de la cuerda*; 3.º: *acelerar, afiladura, clariaudiencia/clarividencia, convocar monstruos III, corcel fantasmal, disipar magia, forma gaseosa, intermitencia, protección contra la energía, respiración acuática, sueño profundo*; 4.º: *ancla dimensional, bruma sólida, convocar monstruos IV, desesperación aplastante, detectar escudriñamiento, polimorfar, tormenta de hielo, transformar piedra*; 5.º: *bruma mental, creación mayor, dominar persona, inmovilizar persona, polimorfar funesto, romper encantamiento, vuelo de largo recorrido*; 6.º: *conocimiento de leyendas, desintegrar, globo de invulnerabilidad, ligadura de los planos, relámpago zigzagueante*; 7.º: *desplazamiento de plano, invertir gravedad, magnífica mansión de Mordenkainen, puerta en fase, teleportar mayor*; 8.º: *baile irresistible de Otto, explosión solar, laberinto, ligadura mayor de los Planos*; 9.º: *deseo, tromba de meteoritos, umbral*

Ilustración de M. Cottie

MATAGIGANTES (NE 10)

El matagigantes puede ser un héroe solitario que ha consagrado su vida a combatir a los gigantes, o el miembro de una fuerza bien entrenada de especialistas en eliminar gigantes que protege la frontera. Este PNJ puede convertirse en matador de algún otro tipo de criatura con bastante facilidad; cambia sus enemigos predilectos, la aptitud de azote de su hacha de batalla y el foco de su flecha asesina.

MATAGIGANTES (EN FURIA) **VD 10**

Humano Brb 5/Exp 5
CB; humanoide Mediano
Inic +2; **Sentidos** Avistar +13, Escuchar +13
Idiomas común, gigante

CA 16, toque 10, desprevenido 16; esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, Defensa con dos armas
pg 93 (10 DG); Duro de pelar
Fort +11, **Ref** +7, **Vol** +4

Vel 40' (8 casillas)
C/C *hacha de batalla +1 de azote de gigantes* +17/+12 (1d8+8/×3) o *hacha de batalla +1 de azote de gigantes* +15/+10 (1d8+8/×3) y hacha de mano de gran calidad +14 (1d6+2/×3)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +13/+8 (1d8+3/19-20)
Atq base +10; **Prs** +15
Opciones de atq Ataque poderoso, enemigo predilecto (gigantes +4), enemigo predilecto (bestias mágicas +2), furia 2/día (6 asaltos)
Equipo de combate *flecha asesina de gigantes, 2 pociones de curar heridas leves*

Características Fue 20, Des 15, Con 17, Int 12, Sab 10, Car 8
CE compañero animal, compartir conjuros, empatía salvaje +6 (bestias mágicas +2), movimiento rápido, sentido de las trampas +1, vínculo con el compañero
Dotes Aguante[A], Ataque poderoso, Combate con dos armas[A], Defensa con dos armas, Dureza, Duro de pelar, Rastrear[A], Soltura con un arma (hacha de batalla)
Habilidades Avistar +13, Escuchar +13, Montar +17, Saber (Naturaleza) +9, Saltar +8, Supervivencia +13 (+15 en entornos naturales al aire libre), Trato con animales +12, Trepar +17
Posesiones equipo de combate más *camisote de mallas +2, hacha de batalla +1 de azote de gigantes*, hacha de mano de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +3 Fue) con 20 flechas, 52 po

Matagigantes no humano: elimina todos los rangos en Trepar (lo que lo deja en +4 durante la furia). Elimina Dureza.

Cuando no esté en furia, el matagigantes posee las siguientes estadísticas:
CA 18, toque 12, desprevenido 18
pg 73 (10 DG)
Fort +9, **Vol** +2
C/C *hacha de batalla +1 de azote de gigantes* +15/+10 (1d8+5/×3) o *hacha de batalla +1 de azote de gigantes* +13/+8 (1d8+4/×3) y hacha de mano de gran calidad +12 (1d6+1/×3)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +13/+8 (1d8+3/19-20)
Prs +13
Características Fue 16, Con 13
Habilidades Saltar +6, Trepar +15

COMPAÑERO CABALLO DE GUERRA PESADO **VD –**

N; animal Grande
Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +5

CA 14, toque 10, desprevenido 13
pg 30 (4 DG)
Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +2
Vel 50' (10 casillas)
C/C 2 pezuñas +6 (1d6+4) y mordisco +1 (1d6+2)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +11

Características Fue 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Dotes Aguante, Correr
Habilidades Avistar +4, Escuchar +5

Matagigantes

Ilustración de S. Ellis

MERCENARIO ARCANO (NE 11)

El mercenario arcano puede representar a cualquier guerrero que desee mejorar sus habilidades marciales con magia arcana. Puede ser un guardaespaldas especializado, un guardia de un gremio de magos o un aventurero que busca su destino.

MERCENARIO ARCANO **VD 11**

Humano Gue 5/Hcr 6
LN; humanoide Mediano
Inic +2; **Sentidos** Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, vínculo de empatía

CA 15, toque 12, desprevenido 13
pg 61 (11 DG)
Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada larga +1* +12/+7 (1d8+5/19-20)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +11/+6 (1d8+2/×3)
Atq base +8; **Prs** +10
Opciones de atq Disparo a quemarropa, Disparo preciso
Equipo de combate *varita de proyectiles mágicos* (5.º), *poción de piel robliza* (+3), 4 *pociones de curar heridas leves*
Conjuros de hechicero conocidos (NL 6; probabilidad de fallo de conjuros arcanos 5%):
3.º (4/día): *heroísmo*
2.º (6/día): *ceguera/sordera* (CD 16), *fuerza de toro*
1.º (7/día): *agrandar persona, armadura de mago, montura, rayo de debilitamiento* (toque a distancia +10)
0 (6/día): *detectar magia, leer magia, luz, rayo de escarcha* (toque a distancia +10), *remendar, resistencia, salpicadura de ácido* (toque a distancia +10)

Características Fue 14, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 18
CE compartir conjuros, familiar
Dotes Alerta[A] (si el familiar está a 5'), Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Disparo a quemarropa[A], Disparo preciso[A], Especialización con un arma (espada larga), Fabricar armas y armaduras mágicas, Soltura con un arma (espada larga)[A], Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +1, Concentración +5, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +1, Intimidar +12, Montar +10, Saber (arcano) +9
Posesiones equipo de combate más *rodela +2, espada larga +1*, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, *capa de Carisma +2*, 44 po

Mercenario arcano no humano: elimina todos los rangos en Saber (arcano). Esta habilidad ya no podrá usarse, ya que el mercenario arcano no la tendrá entrenada. La pérdida de estos rangos elimina el bonificador de sinergia a las pruebas de Conocimiento de conjuros, lo que reduce su modificador a +9. Elimina Voluntad de hierro.

FAMILIAR SAPO **VD –**

N; bestia mágica Diminuta (animal aumentado)
Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas comunicarse con los anfibios, comunicarse con su amo, vínculo de empatía

CA 18, toque 15, desprevenido 17
pg 30 (6 DG)
Resistencia evasión mejorada
Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +8
Vel 5' (1 casilla)
C/C -
Espacio 1'; **Alcance** 0'
Atq base +8; **Prs** -9
Opciones de atq transmitir conjuros de toque

Características Fue 1, Des 12, Con 11, Int 8, Sab 14, Car 4
Dotes Alerta
Habilidades Avistar +4, Concentración +4, Esconderse +21, Escuchar +4, Intimidar +5, Montar +9

Mercenario arcano

Ilustración de W. O'Connor

SECTARIO (NE 6)

Para partidas de bajo nivel, un sectario puede ser la fuerza organizativa tras una secta secreta dedicada a algún dios olvidado. En partidas de nivel alto, el sectario es un buen lacayo de un dragón, muerto viviente, ajeno o elemental poderoso, que desee establecer una secta propia. Podría ser incluso un sacerdote local, que formase parte del gremio de ladrones.

No todos los sectarios son malvados; una secta de adoradores maniáticos del fin del mundo legales neutrales puede ser tan espeluznante y peligrosa como un grupo que adore demonios. Por otro lado, en una región en la que los malos ostenten el poder, los sectarios de este tipo pueden ser los adoradores de una deidad buena, obligados a vivir en los márgenes de una sociedad envilecida y corrupta.

El PNJ aquí presentado es un sectario de Nerull. Si deseas crear un sectario de otro dios, cambia los dominios del personaje y su alineamiento de forma adecuada. Sin embargo, si eliminas el Dominio de Superchería, el modificador de Engañar del sectario se reducirá en 3 puntos, ya que no será habilidad de clase para él.

SECTARIO **VD 6**

Humano Clr 3/Pcr 3
NM; humanoide Mediano
Inic +0; **Sentidos** Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas común

CA 13, toque 10, desprevenido 13
pg 36 (6 DG)
FORT +7, REF +5, VOL +8
Vel 30' (6 casillas)
C/C *guadaña +1* +7 (2d4+2/×4)
Atq base +4; **Prs** +5
Opciones de atq ataque furtivo +2d6
Acciones especiales comandar muertos vivientes 4/día (+1, 2d6+4, 3.º), toque mortal 1/día (3d6)
Equipo de combate *poción de pasar sin dejar rastro, poción de santuario*
Conjuros de Clr preparados (NL 3):
2.º: *alineamiento indetectable, cautivar* (CD 15), *invisibilidad*[D]
1.º: *causar miedo*[D] (CD 14), *curar heridas leves, niebla de oscurecimiento, orden imperiosa* (CD 14)
0: *crear agua, curar heridas menores, orientación divina, remendar*
D: conjuro de dominio. Deidad: Nerull. Dominios: Muerte, Superchería.

Características Fue 13, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 16, Car 12
CE encontrar trampas, sentido de las trampas +1
Dotes Competencia con arma marcial (guadaña), Conjurar en combate, Soltura con un arma (guadaña), Soltura con una habilidad (Engañar)
Habilidades Avistar +6, Concentración +8, Diplomacia +3, Disfrazarse +7 (+9 para interpretar), Engañar +13, Escuchar +6, Intimidar +3, Saber (local) +2, Saber (religión) +2, Uso de cuerdas +3

Una sectaria de Nerull

Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1, guadaña +1, capa de resistencia +1, filacteria de fidelidad,* 40 po

Sectario no humano: elimina todos los rangos en Concentración (lo que lo deja en +2) y Saber (local). Esta última habilidad ya no podrá usarse, ya que el sectario no la tendrá entrenada. Elimina Soltura con una habilidad (Engañar).

Ilustración de R. Gallegos

SEÑOR DE LOS MUERTOS VIVIENTES (NE 17)

El señor de los muertos vivientes es un villano clásico; quizá sea el líder de una nación de muertos vivientes o el vástago de una secta siniestra. Puede comandar muertos vivientes tanto como un clérigo o un hechicero (usando el conjuro *comandar muertos vivientes*), y también puede lanzar *reanimar a los muertos* en ambas clases. De esta forma, el número total de lacayos muertos vivientes que puede tener a sus órdenes resulta abrumador. A menudo emplea un *agujero portátil* para transportar a sus siervos durante el día, o para introducirlos de forma clandestina en territorio enemigo.

El señor de los muertos vivientes descrito aquí es un adorador de Wee Jas. Si deseas crear un señor de los muertos vivientes devoto de otra deidad, cambia sus dominios y alineamiento de forma adecuada.

Señora de los muertos vivientes

SEÑOR DE LOS MUERTOS VIVIENTES VD 17

Humano Clr 3/Hcr 4/Tgm 10
LM; humanoide Mediano
Inic +1; **Sentidos** Avistar +7, Escuchar +10
Idiomas común, vínculo de empatía

CA 19, toque 12, desprevenido 18
pg 97 (17 DG)
Fort +8, **Ref** +6, **Vol** +19

Vel 30' (6 casillas)
C/C daga de gran calidad +9/+4 (1d4-1/19-20)
A distancia daga de gran calidad +11 (1d4-1/19-20)
Atq base +9; **Prs** +8
Acciones especiales comandar muertos vivientes 8/día (+7, 2d6+8, 3.º), toque mortal 1/día (3d6)
Equipo de combate *botas de levitación, bastón de nigromancia* (42 cargas), *varita de enervación* (31 cargas), *varita de curar heridas moderadas* (39 cargas), *varita de infligir heridas graves* (22 cargas)
Conjuros de clérigo preparados (NL 13):
7.º: *destrucción*[D] (CD 24), *excursión etérea*
6.º: *caparazón antivida, crear muertos vivientes*[D], *dañar* (CD 23)
5.º: *desacralizar, libertad de movimiento* sin moverse, *plaga de insectos, rematar a los vivos*[D] (CD 22), *resistencia a conjuros*
4.º: *arma mágica mayor, curar heridas críticas, custodia contra la muerte, inmunidad a conjuros, ira del orden*[D] (CD 19; NL 14), *sabandijas gigantes*
3.º: *contagio* (CD 20), *curar heridas graves, hablar con los muertos* (CD 20), *protección contra la energía, reanimar a los muertos*[D], *vestidura mágica*
2.º: *arma espiritual, campanas fúnebres*[D] (CD 19), *curar heridas moderadas* (2), *estallar* (CD 17), *profanar, resistencia de oso*
1.º: *curar heridas leves* (2), *detectar muertos vivientes, esconderse de los muertos vivientes, orden imperiosa* (CD 16), *piedra mágica, protección contra el caos*[D] (NL 14), *reloj de la muerte*
0: *curar heridas menores* (2), *detectar magia, leer magia, orientación divina, remendar*
D: conjuro de dominio. Deidad: Wee Jas. Dominios: Ley, Muerte.
Conjuros de hechicero conocidos (NL 14; probabilidad de fallo de conjuros arcanos 15%):
7.º (3/día): *controlar muertos vivientes* (CD 24)
6.º (5/día): *crear muertos vivientes, velo* (CD 21)
5.º (7/día): *pesadilla* (CD 20), *teleportar* (CD 20), *transmigración* (CD 22)
4.º (7/día): *enervación* (toque a distancia +10), *piel pétrea, puerta dimensional, reanimar a los muertos*
3.º (7/día): *apacible descanso, forma gaseosa, nube apestosa* (CD 18), *toque vampírico* (toque c/c +8; CD 19)
2.º (7/día): *comandar muertos vivientes* (CD 19), *falsa vida, mano espectral, toque de necrófago* (toque c/c +8; CD 19), *visión en la oscuridad*
1.º (8/día): *dormir* (CD 16), *hechizar persona* (CD 16), *rayo de debilitamiento* (toque a distancia +10), *soportar los elementos, toque gélido* (toque c/c +8; CD 18)
0 (6/día): *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, luces danzantes, mano de mago, marca arcana, perturbar muertos vivientes* (toque a distancia +10), *prestidigitación, sonido fantasmal* (CD 15), *toque de fatiga* (toque c/c +8; CD 17)

Características Fue 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 20, Car 21
CE compartir conjuros, familiar
Dotes Alerta[A] (si el familiar está a 5' o menos), Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Fabricar bastón, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Soltura con una escuela de magia (nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (nigromancia)
Habilidades Avistar +7, Concentración +21, Conoc. de conjuros +16, Escuchar +10, Saber (arcano) +12, Saber (religión) +14
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +2, anillo de escudo de fuerza* (ya incluido), *anillo de protección +1*, daga de gran calidad, *capa de Carisma +4, presea de Sabiduría +4, agujero portátil*, gemas de ónice negro (valor total de 2.000 po, para *reanimar a los muertos* y *crear muertos vivientes*), 2 dosis de granito y polvo de diamante (250 po cada una, para *piel pétrea*), 98 po

Señor de los muertos vivientes no humano: elimina todos los rangos Concentración (lo que lo deja en +1). Elimina Conjurar en combate.

Ilustración de V. Rams

SUMO SACERDOTE (NE 20)

Este PNJ es el líder de una organización religiosa poderosa y extensa. Puede ser el líder de una orden de guardianes benevolentes que proteja a toda la nación, o el siniestro señor supremo de una teocracia cruel.

Este sumo sacerdote en concreto es un clérigo de Hextor. Si deseas crear un sumo sacerdote de otra deidad, cambia los Dominios y alineamiento de forma adecuada. Sin embargo, un cambio de alineamiento puede alterar sus aptitudes de comandar muertos vivientes y lanzamiento de conjuros espontáneos. Sus conjuros preparados pueden variar también, ya que un sumo sacerdote que pueda lanzar conjuros de *curar* de forma espontánea no los debería tener preparados. Puedes reemplazar los conjuros de *curar* preparados de este sumo sacerdote con facilidad, poniendo otros dos conjuros cualesquiera en cada nivel.

Cada día, el sumo sacerdote lanza *arma mágica mayor* sobre su mangual pesado (lo que aumenta su bonificador de mejora a +4) y emplea su aptitud sortílega de *vestidura mágica* sobre su escudo y armadura (aumentando el bonificador de mejora de cada uno a +5). Estos bonificadores adicionales ya están incluidos en su bloque de estadísticas. Si los PJS se encuentran con el sumo sacerdote durante las 6 horas del día en que estos conjuros no están activos (normalmente, mientras duerme), o si estos son disipados, ajusta la CA, ataque base y daño por arma de forma adecuada.

SUMO SACERDOTE **VD 20**

Humano Clr 17/Hie 3
LM; humanoide Mediano
Inic -1; **Sentidos** Avistar +9, Escuchar +9
Idiomas común, infernal

CA 32, toque 13, desprevenido 32
pg 94 (20 DG)
Fort +15, **Ref** +7, **Vol** +24

Vel 20' (4 casillas)
C/C *mangual pesado +4 sacrílego de velocidad* +22/+22/+17/+12 (1d10+10/17-20)
Atq base +13; **Prs** +17
Opciones de atq castigar 1/día (+4 ataque, +17 daño), alcance divino
Acciones especiales comandar muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+19, 17.º), lanzamiento espontáneo (*infligir*)
Equipo de combate *perla de poder* (3.er nivel), *varita de curar heridas moderadas* (34 cargas), *varita de luz abrasadora* (6.º nivel, 19 cargas), pergamino de *curar*

Conjuros preparados (NL 20):
9.º: *milagro, palabra de poder mortal*[D]
8.o: *aura sacrílega* (CD 27), *excursión etérea* prolongado, *palabra de poder aturdidor*[D], *tormenta de fuego* (CD 27)
7.º: *blasfemia* (CD 26), *curar heridas serias* apresurado, *desintegrar*[D] (CD 26), *destrucción* (CD 26), *luz abrasadora* apresurado
6.º: *campanas fúnebres* apresurado (CD 21), *convocar monstruos VI, curar, dañar*[D] (CD 25), *disipar magia mayor, palabra de regreso*
5.º: *curar heridas leves* apresurado, *descarga flamígera*[D] (CD 24), *desplazamiento de plano* (CD 24), *favor divino* apresurado, *rematar a los vivos* (CD 24), *resistencia a conjuros, visión verdadera*
4.º: *arma mágica mayor*[1], *curar heridas críticas* (2), *custodia contra la muerte, don de lenguas, poder divino*[D], *protección contra la energía* prolongado, *recado*
3.º: *ceguera/sordera* (CD 22), *contagio*[D] (CD 22), *curar heridas graves* (2), *disipar magia* (2), *profanar prolongado*
2.º: *alinear arma, arma espiritual, campanas fúnebres* (CD 21), *curar heridas moderadas* (2), *estallar*[D] (CD 21), *inmovilizar persona* (CD 21), *silencio* (CD 21)
1.º: *comprensión idiomática, curar heridas leves* (3), *favor divino, infligir heridas leves*[D] (CD 20), *orden imperiosa* (CD 20), *perdición* (CD 20), *santuario* (CD 20)
0: *curar heridas menores, detectar magia, leer magia, orientación divina* (2), *remendar*
D: conjuro de dominio. Deidad: Hextor. Dominios: Destrucción, Guerra.
1 Ya lanzado

Aptitudes sortílegas (NL 20):
4/día: *curar heridas moderadas* apresurado
2/día: *vestidura mágica*[1]
1 Ya usado

Características Fue 19, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 28, Car 14
CE aura maligna

Dotes Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Crítico mejorado (mangual pesado), Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Forjar anillo, Prolongar conjuro, Soltura con un arma (mangual pesado)[A]
Habilidades Concentración +23, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +25, Saber (religión) +24
Posesiones equipo de combate más *armadura de placas y mallas +1, escudo pesado de acero +1 animado, mangual pesado +1 sacrílego de velocidad, presea de Sabiduría +6, cinturón de fuerza de gigante +6, anillo de libertad de movimiento, anillo de protección +4, capa de resistencia +2, tomo de comprensión +2* (ya leído), pergamino de *restablecimiento*, símbolo sagrado de plata, 47 ppt, 55 po

Alcance divino (Sb) emplea conjuros de toque a un máximo de 30'

Sumo sacerdote no humano: elimina todos los rangos Diplomacia (lo que lo deja en +2). Elimina Conjurar en combate.

Una suma sacerdotisa de Hextor

Ilustración de M. Phillippi

CÓMO LEER LOS BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

El nuevo formato de los bloques de estadísticas se divide en cuatro secciones principales, separadas por líneas horizontales. Cada sección sirve a un propósito concreto, por lo que tendrás que consultar cada una de ellas en diversos momentos de cada encuentro. Las secciones, de arriba a abajo, son:

Identificación y encuentro

La sección superior identifica a la criatura y ofrece información necesaria al inicio de un encuentro.

Nombre: esta palabra o frase identifica a la criatura. A veces se da un número junto al nombre, para señalar cuántas criaturas iguales componen el encuentro.

VD: este número es el Valor de desafío de una criatura de este tipo.

Raza, clase y nivel: esta información sólo se incluye en el caso de personajes con niveles de clase.

Alineamiento: la abreviatura de una o dos letras que aparece aquí indica el alineamiento de la criatura.

Tamaño y tipo: la categoría de tamaño de la criatura, así como su tipo (y subtipo o subtipos, si ha lugar), se indican aquí.

Inic: este valor es el modificador de la criatura a su Iniciativa.

Sentidos: el apartado de Sentidos indica si la criatura posee visión en la oscuridad, visión en la penumbra, olfato, sentido de la vibración, sentido ciego, vista ciega o cualquier otra aptitud sensorial especial. Esta información va seguida por los modificadores de la criatura a Avistar y Escuchar (incluso aunque no posea rangos en dicha habilidad).

Aura: a veces, una criatura posee una aptitud especial que entra en efecto cada vez que cualquier otro ser se acerca a cierta distancia. Tales aptitudes, como el aura de desesperación del guardia negro o el aura de miedo de un diablo, se detallan en este apartado.

Idiomas: este apartado ofrece los idiomas que la criatura puede hablar o comprender, así como cualquier aptitud especial relacionada con la comunicación (como telepatía o *don de lenguas*) que posea.

Información defensiva

Esta sección ofrece la información que necesitas cuando los personajes ataquen a la criatura.

CA: este apartado indica la Clase de armadura de la criatura contra la mayoría de ataques normales, seguida de la CA contra ataques de toque (que ignoran la armadura) y la CA cuando está desprevenida (o cualquier otra situación en la que se niegue su bonificador por Destreza a la CA). Si la criatura posee dotes u otras aptitudes que modifiquen su CA bajo circunstancias concretas (como la dote Movilidad), se indicarán aquí y en el apartado de Dotes.

pg: este apartado ofrece el total de puntos de golpe normal de la criatura (normalmente, la suma de las tiradas medias de sus Dados de golpe), seguido de los DG de la criatura entre paréntesis. Si la criatura posee curación rápida, regeneración, reducción de daño (RD), o alguna otra aptitud que afecte a la cantidad de daño que sufre o al ritmo en que recupera sus pg, también se indicará aquí.

Inmune: cualquier inmunidad de la criatura se consignará en este apartado. Se incluyen las inmunidades a tipos concretos de energía o situaciones específicas (como inmunidad al veneno o efectos de *sueño*).

RE y RC: si la criatura disfruta de resistencia frente a algunos tipos de ataque, esa información aparecerá aquí. La resistencia a la energía se muestra en primer lugar, igual que el tipo de energía y el número de puntos de daño resistidos por ataque (10 ácido, por ejemplo). Esta información va seguida de cualquier otra resistencia que posea la criatura. Los TS que resulten alterados bajo ciertas circunstancias también aparecerán en este apartado. La Resistencia a conjuros (RC) de la criatura, si la tiene, se indicará en la misma línea, tras todas las demás resistencias.

Fort, Ref, Vol: este apartado ofrece los modificadores a los TS de la criatura.

Debilidades: en esta línea se indica cualquier debilidad o vulnerabilidad que posea la criatura, como sensibilidad a la luz o vulnerabilidad frente a un tipo concreto de energía.

Información ofensiva

Acude a esta sección cuando sea el turno de actuar en combate de la criatura. Todas sus opciones de combate (desde ataques en cuerpo a cuerpo a conjuros o pociones que pueda beber) se detallarán en esta sección, incluso aunque su naturaleza no sea estrictamente ofensiva.

Velocidad: este apartado empieza con la velocidad terrestre base de la criatura, en pies y casillas sobre el tablero de batalla. Después vienen las velocidades de cualquier otra forma de movimiento, si la posee.

C/C y A distancia: normalmente, estos apartados ofrecen información sobre todos los ataques que la criatura pueda realizar cuando ejecute una acción de ataque completo. El primer ataque descrito será el predilecto de la criatura, normalmente un ataque en cuerpo a cuerpo de algún tipo, aunque es posible (consulta el ejemplo que hay más abajo) que sea un ataque a distancia. Si la criatura sólo puede realizar un ataque (por ejemplo, cuando realiza una acción de ataque), emplea el primer bonificador indicado. A veces una criatura dispone de opciones separadas para ataques individuales y completos. Por ejemplo, un explorador mediano con las dotes Disparo rápido y Disparos múltiples podría tener estos apartados:

A distancia *arco largo +1* +8/+3 (2d6+2/×3) con Disparos múltiples o *arco largo +1* +10/+10/+5 (1d6+1/×3) con Disparo rápido
C/C espada larga de gran calidad +8/+3 (1d6/19-20)

Cada grupo de ataques va precedido por un encabezado en negrita, que indica si esos ataques son a distancia o cuerpo a cuerpo. Después viene el nombre del arma empleada, el modificador al ataque, la cantidad de daño causada por cada ataque con éxito, e información sobre los golpes críticos. Si el arma posee las características de crítico "por defecto" (amenaza con un 20 y daño ×2), esta parte de la información se omitirá.

Espacio: este apartado define el lado del cuadrado que ocupa la criatura sobre el tablero de batalla. Esta información se omite en cualquier criatura que ocupe 5'×5'.

Alcance: el Alcance define lo lejos que llega el alcance natural de la criatura, y también información sobre cualquier arma de alcance que use. Esta información se omite en cualquier criatura con un alcance de 5'.

Atq base: el Ataque base indica el bonificador de ataque base de la criatura, sin ningún modificador.

Prs: este apartado ofrece el bonificador de Presa de la criatura (ataque base + modificador por tamaño + bonificador de Fue).

Opciones de ataque: las aptitudes especiales que la criatura pueda emplear, para modificar sus ataques normales, aparecerán aquí. Estas aptitudes pueden incluir dotes como Ataque poderoso o Pericia en combate, o aptitudes especiales como castigar el mal o derribo.

Acciones especiales: este apartado indica cualquier ataque especial que la criatura pueda usar en su turno, en lugar de los ataques normales.

Equipo de combate: las posesiones que la criatura pueda usar en su turno aparecen aquí. Estos objetos incluyen pergaminos, pociones, varitas, bastones, cetros u objetos maravillosos.

Conjuros conocidos: este apartado aparece sólo en el caso de hechiceros o miembros de otras clases que no preparen sus conjuros. Comienza con el Nivel de lanzador (NL) de la criatura para sus conjuros. Si sus tiradas para superar la resistencia a conjuros se basan en otro número que no sea su NL (porque disponga de la dote Conjuros penetrantes, por ejemplo), su modificador total se indicará tras la expresión "conjuros pen.". Los conjuros conocidos se listan desde el nivel más alto hasta el 0, y cada conjuro incluye el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar algún conjuro con diferentes niveles de lanzador, dicha información se especificará en los conjuros pertinentes.

Conjuros preparados: este apartado aparece sólo en el caso de magos, clérigos y miembros de otras clases que preparen sus conjuros. Comienza con el NL de la criatura para sus conjuros. Si sus tiradas para superar la resistencia a conjuros se basan en otro número que no sea su NL (porque disponga de la dote Conjuros penetrantes, por ejemplo), su modificador total se indicará tras la expresión "conjuros pen.". Los conjuros preparados se listan desde el nivel más alto hasta el 0, y cada conjuro incluye el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar algún conjuro con diferentes niveles de lanzador, dicha información se especificará en los conjuros pertinentes.

El bloque de estadísticas de un clérigo también incluye el nombre de su deidad (si la tiene) y los dominios a los que tiene acceso. Cada conjuro de dominio que tenga preparado se señalará con una D en superíndice. Los poderes concedidos de sus dominios pueden aparecer como opciones de combate, resistencias, o quizá no aparezcan en ningún sitio, si sólo modifican datos reseñados en algún otro apartado. Por ejemplo, un poder de dominio que convierta algunas habilidades en habilidades de clase, no se incluiría en el bloque de estadísticas.

Aptitudes sortílegas: cualquier aptitud sortílega que posea la criatura aparecerá aquí. Este apartado comienza con el NL de la criatura para esta aptitudes. Igual que en el caso de los conjuros, este apartado también incluirá los bonificadores de ataque y CDs (si ha lugar).

Otra información

La mayoría de la información aquí incluida no será relevante durante un encuentro de combate. Una excepción importante es el texto explicativo de ciertas aptitudes especiales que aparecen en otro punto del bloque de estadísticas.

Características: las puntuaciones de característica de la criatura se indican aquí, en el orden habitual (Fue, Des, Con, Int, Sab y Car).

CE: cualquier cualidad especial que no se haya reseñado en otro lugar, aparecerá aquí. Este apartado suelen ser rasgos de clase u otras aptitudes que no suelen ser relevantes en combate.

Dotes: este apartado indica todas las dotes que posea la criatura, incluidas las que ya hayan aparecido en otros lugares del bloque de estadísticas.

Habilidades: este apartado muestra todos los modificadores de habilidad en los que la criatura posea rangos. También se muestran los modificadores de las habilidades sobre las que se apliquen bonificadores raciales, de sinergia u otros, aunque la criatura no posea rangos en ellas.

Posesiones: este apartado no es más que una lista de los objetos que la criatura lleva consigo. La expresión "equipo de combate" aparecerá primero, si es pertinente, para recordarte las demás posesiones que se han indicado con anterioridad.

Libro de conjuros: este apartado compila los conjuros del libro de conjuros de la criatura, si tiene uno. La anotación "conjuros preparados más" indica que los conjuros que la criatura tiene preparados también se incluyen en su libro, pero no se repiten por brevedad.

La porción final del bloque de estadísticas consiste en párrafos que explican algunas aptitudes especiales incluidas en otros apartados anteriores, en el orden en que aparecen.

Gancho

Cuando sea apropiado, aparecerá un apartado de Gancho al final del bloque de estadísticas, enmarcado en su propia sección. Se trata de un retazo de información que te ayudará a representar a la criatura de una forma colorista o memorable. Normalmente, esta información sólo se incluye si el bloque de estadísticas pertenece a un personaje único. Puede ser una cita favorita, un grito de batalla o una indicación sobre el tipo de personajes a los que será más propenso a atacar. Si el texto descriptivo que acompaña al bloque de estadísticas de la criatura o personaje ya incluye datos sobre su comportamiento o aspecto, que pueda servir como gancho para el juego de rol, el apartado de Gancho se omitirá.

Esta información no aparece en ninguno de los bloques de estadísticas de este libro, ya que los PNJs aquí descritos son arquetipos, en lugar de seres únicos.

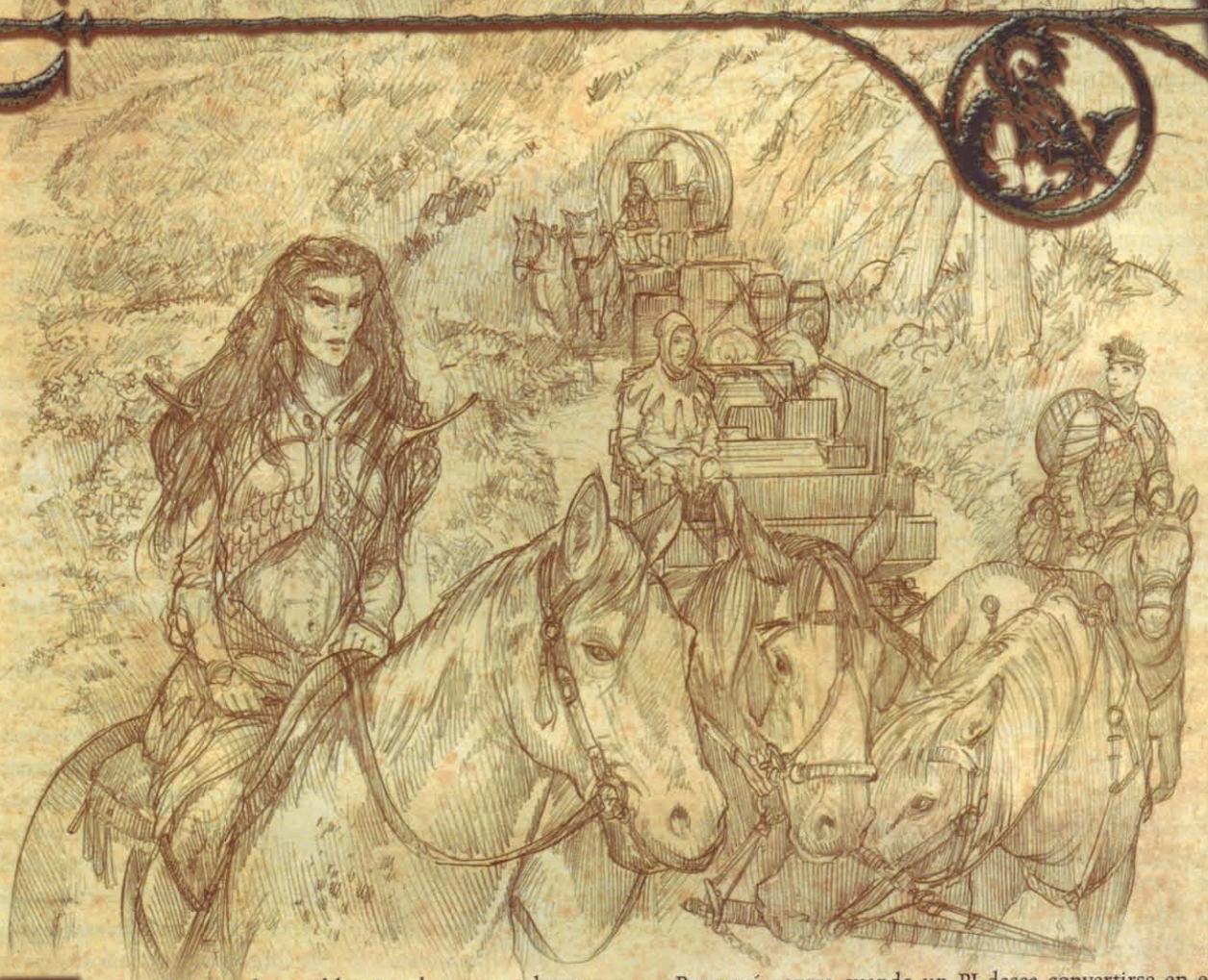


Ilustración de A. Swekel

Aunque su título, este libro, igual que su predecesor, contiene material diseñado para despertar el interés de los jugadores y sus personajes. Lo cual es intencionado. Los PJs son el centro de la historia, y nada ocurre (ni siquiera en los mundos de juego más elaborados) sin que lo experimenten de alguna forma, bien sea porque lo vean de primera mano o bien porque se enteren más tarde.

Así pues, este capítulo detalla formas de que puedas enriquecer la experiencia de los PJs en tu mundo de juego, y por extensión, de los jugadores que se sientan en tu mesa. Puedes hacer que los PJs empiecen como aprendices, o animarlos a que abran un negocio como actividad secundaria a sus aventuras (y fuente de incidentes futuros). Puedes ofrecerles nuevos poderes o recompensas: localizaciones mágicas como tesoro, beneficios del trabajo en equipo o espíritus afines. Por último, puedes diseñar nuevas clases de prestigio que ofrezcan a los jugadores exactamente lo que buscan para sus personajes, a la vez que los sumerges más en el mundo de tu creación.

MAESTROS Y ALUMNOS

Un personaje puede obtener la dote Liderazgo para ganar un allegado, quien servirá al PJ como ayudante general, guardaespaldas o compañero de trabajo. El allegado es un PNJ único, pero que permanece siempre supeditado a su amo.

¿Pero qué ocurre cuando un PJ desea convertirse en el aprendiz de un mago poderoso, u ofrece sus servicios a un afamado pícaro para aprender sus técnicas? Esta relación se puede modelar a semejanza de la dote Liderazgo, pero el PJ no obtendrá ningún beneficio tangible de convertirse en un allegado. No muchos jugadores querrán interpretar al lacayo servil de un PNJ.

En lugar de ello, el personaje puede elegir la dote Aprendiz. Un personaje que desee convertirse en maestro, una vez que haya superado a su instructor, puede optar a la dote Mentor.

EL APRENDIZAJE

Una vez que el personaje haya adquirido la dote Aprendiz, se le considera como tal. La primera cosa que debe hacer es elegir un tipo de mentor, de entre los listados más adelante. El DM puede crear nuevos tipos de mentor, empleando los aquí descritos como guía.

Al convertirse en un aprendiz, el personaje obtiene de inmediato dos nuevas habilidades de clase y dos puntos de habilidad adicionales, para gastarlos en ellas. Estas nuevas habilidades de clase se suman a la lista de habilidades de cualquier clase o clase de prestigio que gane. Las habilidades concretas que gane dependen del tipo de mentor que haya escogido.

Además, el personaje obtiene un beneficio concreto (cuyo tipo depende del tipo de mentor elegido) gracias a su maestro, e incluso puede acudir a él en busca de ayuda si la gravedad del asunto lo requiere. Se espera que los aprendices maduren y aprendan, por lo que sus mentores suelen ser reacios a intervenir continuamente para ayudarlos física o económicamente, o a tirar de algunos hilos en su nombre. Convencer a un mentor para que preste una ayuda de este tipo requiere una prueba de nivel (d20 + nivel del personaje) con éxito; la CD de la prueba queda en manos del DM, y puede ir desde 10 para favores sencillos a 25 si se trata de favores peligrosos, caros o ilegales. Una prueba con éxito significa que el mentor ayuda a su aprendiz de alguna forma (le deja un objeto mágico, lo acompaña en una misión breve, pide algún favor para conseguir una audiencia con el alcalde, etc.), pero exigirá el doble de la tarifa habitual la siguiente vez que el personaje suba de nivel. Cuando el personaje pida ayuda, no se hará caso de ninguna otra petición posterior hasta que suba a su siguiente nivel de experiencia.

Allá donde el mentor vaya, su alumno le seguirá

Ilustración de V. Rams

Cómo encontrar un mentor

Cuando un personaje decida convertirse en un aprendiz, primero deberá encontrar a un mentor adecuado. No valdrá cualquier PNJ. Igual que ocurre con la dote Liderazgo, el aprendizaje depende mucho del entorno social de la campaña, la ubicación exacta del PJ y la dinámica del grupo. Tienes total libertad para no permitir esta dote, si puede interferir en el transcurso de tu campaña. A diferencia de Liderazgo, el PNJ aliado no viajará con los PJs, por lo que no les quitará tesoros, PX ni protagonismo.

Un personaje puede intentar obtener un mentor de una raza, clase y alineamiento concretos, pero los detalles exactos quedan en manos del DM. Si un personaje elige a un mentor que difiera demasiado de su grupo de habilidades, intereses o metas, las ventajas de esta dote disminuirán en consonancia. El mentor tiene equipo como PNJ (consulta la tabla 4-23: valor del equipo de un PNJ, en la página 127 de la *Guía del Dungeon Master*) y deberá poseer la dote Mentor.

Expectativas de un aprendiz

Mantener el estatus de aprendiz no es barato. Se espera que éste abone una tarifa de 100 po cada vez que obtenga un nivel. Esta tasa cubre los costes de material, cuotas del gremio, regalos al mentor u otros gastos imprevistos. La tarifa se debe entregar al mentor cuanto antes (desde luego, antes de que el personaje obtenga otro nivel más), o el PJ se arriesgará a perder su categoría de aprendiz. Un personaje de nivel 1 no debe pagar su tasa hasta que llegue a nivel 2.

Además, un aprendiz debe practicar sus habilidades, estudiar e incluso llevar a cabo tareas menores para su maestro. Cada semana, debe pasar al menos 8 horas seguidas trabajando con su mentor y practicando sus habilidades. Si no logra cumplir este requisito, deberá recuperar un día adicional a la semana siguiente. Si abandona sus obligaciones de esta forma durante todo un mes, el mentor lo expulsará de su lado.

NUEVA DOTE: APRENDIZ

Un personaje con esta dote ha entrado como aprendiz al servicio de un maestro, para acelerar su aprendizaje y mejorar sus habilidades. Esta dote se debe elegir a nivel 1. Una vez que empieces a ganar experiencia por tu cuenta, tus métodos de aprendizaje estarán tan arraigados que no podrás beneficiarte de la relación mentor-aprendiz.

Prerrequisito: sólo a nivel 1.

Beneficios: cuando eliges esta dote, obtienes todos los beneficios descritos en esta sección para los aprendices.

NUEVA DOTE: MENTOR

Un personaje que elija esta dote ha ofrecido sus conocimientos y habilidades a un PNJ de nivel inferior, y lo acepta como su aprendiz.

Prerrequisitos: 8 rangos en al menos dos de las cuatro habilidades asociadas con tu categoría de mentor; Aprendiz: debes haber superado tu aprendizaje con éxito

Beneficios: cuando eliges esta dote, obtienes todos los beneficios descritos en esta sección para los mentores.

Tipos de mentor

Los ocho tipos de mentor descritos a continuación son bastante genéricos, y pueden comprender cualquier alineamiento, raza o clase. Un mentor artesano puede ser con la misma facilidad un mago gnomo caótico maligno o un pícaro humano legal bueno, por ejemplo.

Cada tipo de mentor va asociado con dos habilidades; como ya se ha dicho, el aprendiz gana estas habilidades como habilidades de clase. Además, cada mentor concede a su aprendiz beneficios adicionales, únicos de su oficio y vocación.

Artesano: un mentor artesano es hábil construyendo cosas. Un artesano concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Artesanía, y un 10% de descuento al comprar materias primas para los objetos que haga (incluidos aquellos fabricados con la habilidad de Artesanía o una dote de creación de objetos, pero no servicios o componentes de conjuros).

Habilidades asociadas: Saber (arquitectura e ingeniería), Tasación.

Artista: un mentor artista es un actor, músico, cuentacuentos o cualquier otra personalidad reconocida, a veces incluso alguien notable o famoso. Un mentor artista concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Diplomacia y la capacidad de pedir ayuda a algún admirador o seguidor, pagando un diezmo adecuado al nivel del aprendiz. El admirador será de un nivel de personaje igual a la mitad del del aprendiz (mínimo 1) y su alineamiento debe estar "a un paso" del de aquel, pero podrá ser de cualquier clase o raza. Este aliado servirá al aprendiz durante un tiempo limitado (normalmente un número de días igual a su bonificador de Carisma, con un mínimo de 1), como si fuese un allegado. Una vez el aprendiz haya solicitado la ayuda de un admirador, no podrá hacerlo de nuevo hasta que gane al menos un nuevo nivel.

Habilidades asociadas: Diplomacia, Interpretar.

Artista marcial: un mentor artista marcial ha perfeccionado un estilo de lucha concreto, a menudo bastante exótico. Un mentor artista marcial concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas Intimidar y un bonificador +2 a sus TS de Reflejos.

Habilidades asociadas: Concentración, Piruetas.

Criminal: un mentor criminal es un miembro de alto rango de un gremio de ladrones, un asesino, un jefe de bandoleros o cualquier bribón similar. Un mentor criminal concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Intimidar, y 100 po adicionales para gastar en su equipo como personaje principiante de nivel 1. Además, no se exige al PJ que pague la tarifa de 100 po a cada nivel, siempre que se comporte como un buen aprendiz. Se espera de él, no obstante, que cumpla encargos menores en nombre de su mentor, como seguir a alguien, vigilar un posible objetivo, o cosas así.

Habilidades asociadas: Engañar, Reunir información.

Filósofo: un mentor filósofo está dedicado a la obtención de conocimientos. En una zona civilizada puede ser un erudito o un bibliotecario, mientras que en regiones más agrestes quizá sea un chamán o un nómada. Un mentor filósofo concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a las pruebas de Concentración y un bonificador +2 a sus TS de Voluntad.

Habilidades asociadas: Averiguar intenciones y Saber (cualquiera).

Ember perfecciona sus habilidades, bajo la guía de un mentor artista marcial

Ilustración de R. Mimura

Forestal: un mentor forestal puede ser un cazador, un guardabosques o un batidor. Un mentor forestal concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a las pruebas de Supervivencia y la capacidad de seguir rastros como si tuviese la dote Rastrear, pero sólo cuando la CD sea 20 o inferior.

Habilidades asociadas: Saber (Naturaleza), Supervivencia.

Lanzador de conjuros: un mentor lanzador de conjuros podría ser un sacerdote de la religión del personaje, un maestro de un gremio de magos o un inventor en busca de un protegido. Los mentores lanzadores de conjuros no son tan útiles como los otros siete tipos de mentor para los personajes que no puedan lanzar conjuros por sí mismos. Un mentor lanzador de conjuros concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Conocimiento de conjuros. La tutela de un mentor lanzador de conjuros concede beneficios adicionales sólo si el aprendiz comparte la misma clase que él. El aprendiz sólo obtendrá estos beneficios especiales cuando obtenga un nivel en dicha clase, aunque conservará todos los demás de esta dote (las habilidades adicionales y el bonificador a las pruebas de Conocimiento de conjuros) sin importar la clase en la que elija subir nivel.

Si el aprendiz y su mentor son lanzadores de conjuros arcanos, obtendrá un conjuro conocido adicional a nivel 1. Los magos obtienen este conjuro en su libro, y los lanzadores espontáneos (como bardos o hechiceros) obtendrán un conjuro de nivel 1 adicional, además de los conocidos normalmente. A medida que el aprendiz gana niveles, será capaz de aprender técnicas de lanzamiento adicionales de su mentor; los magos podrán copiar conjuros del libro de su mentor sin coste alguno. Los lanzadores que no preparen sus conjuros (como bardos o hechiceros) obtendrán una flexibilidad mayor con los conjuros que conozcan. Cada vez que un aprendiz suba un nivel en una de estas clases, podrá elegir aprender un nuevo conjuro en sustitución de otro que ya conozca. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro desechado.

Si el personaje y su mentor son lanzadores de conjuros divinos que preparan conjuros (como clérigos, druidas, paladines o exploradores), podrá elegir un conjuro que conozca como conjuro predilecto. Puede ser un conjuro de cualquier nivel que pueda lanzar. Una vez al día, el aprendiz podrá lanzar de forma espontánea su conjuro predilecto, cambiándolo por cualquier conjuro preparado del mismo nivel. Sólo puede tener un conjuro predilecto a la vez, pero cada vez que gane un nuevo nivel en la clase asociada, podrá cambiar dicho conjuro predilecto por otro nuevo.

Habilidades asociadas: Saber (cualquiera), Usar objeto mágico.

Soldado: un mentor soldado es el comandante de un ejército, el capitán de una guarnición, un líder mercenario o cualquier otro tipo de jefe de una tropa militar. Un mentor soldado concede a su aprendiz un bonificador +2 de competencia a sus pruebas de Intimidar y un bonificador +2 a los TS de Fortaleza.

Habilidades asociadas: Intimidar, Saber (Local).

Estadísticas del mentor

El DM debería preparar las estadísticas del mentor. Un mentor tiene un nivel base de 5, modificado por el bonificador de Carisma del aprendiz (si ha lugar) y las siguientes situaciones. Estas situaciones sólo se aplican cuando la dote se adquiere por primera vez; si cualquiera de estos supuestos cambia con el tiempo (por ejemplo, el alineamiento del aprendiz), el nivel del mentor no se verá afectado.

Tabla 6–1: Modificadores al nivel del mentor

Condición	Modificador
Mentor y aprendiz son de la misma raza y clase	+1
Mentor y aprendiz son del mismo alineamiento	+2
Mentor y aprendiz comparten un aspecto del alineamiento	+1
Mentor y aprendiz son de alineamientos opuestos	–1
El aprendiz comienza con el máximo de rangos en al menos dos habilidades asociadas con su mentor	+1

Cómo convertirse en un ex aprendiz

En el caso de muerte o pérdida de un mentor, un aliado o asociado de éste (que sea de al menos su mismo nivel) suele adoptar el puesto del original. Los beneficios obtenidos por la dote Aprendiz no se ven alterados. Hay dos condiciones que sí pueden alterar los beneficios del aprendiz.

Sobrepasar al mentor: una vez el aprendiz haya alcanzado el 5.º nivel, se gradúa de su aprendizaje. Seguirá obteniendo los beneficios de la dote Aprendiz, pero ya no tendrá que entrenar junto a su mentor. Las habilidades asociadas con su maestro seguirán considerándose de clase a efectos de determinar el número máximo de rangos que puede gastar en ellas, y retendrá los demás beneficios secundarios, pero sólo podrá gastar rangos en una habilidad asociada como si fuese de clase si ha ganado un nivel en una clase que tenga dicha habilidad como clásea. No tendrá que seguir pagando las tarifas del mentor a cada nivel que gane. Si se lo permites, podrá cambiar de inmediato su dote Aprendiz por la dote Mentor (consulta más adelante).

Expulsión: las causas de expulsión incluyen acciones consideradas como destructivas por el mentor, no pagar las tarifas a tiempo o simplemente no pasar el tiempo requerido estudiando su arte durante un mes. Un personaje también puede elegir abandonar su aprendizaje de forma voluntaria; aunque la relación puede terminar de forma amistosa, los efectos a nivel de juego serán los mismos que si hubiese sido expulsado.

Un aprendiz expulsado pierde inmediatamente los efectos secundarios de la dote, y sus habilidades de clase como aprendiz se convierten en habilidades transcláseas hasta que adquiera un nivel en alguna clase que las tenga como cláseas. Una habilidad que se vuelva transclásea comenzará a atrofiarse; la siguiente vez que el personaje gane un nivel, cualquier rango que sobrepase el límite normal para sus habilidades transcláseas se perderá para siempre.

Cómo obtener un nuevo mentor

Si un personaje es expulsado, o abandona voluntariamente a su maestro antes de sobrepasar a su mentor, podrá buscar uno nuevo. El nuevo mentor puede ser de cualquier tipo. Encontrar un nuevo mentor lleva mucho tiempo. El antiguo aprendiz debe superar una prueba con éxito de Reunir información (CD 10 + nivel de personaje), y cada intento requiere un número de días

igual a su nivel de personaje. El éxito indica que ha encontrado un nuevo maestro; el fracaso revela que no, pero podrá seguir intentándolo.

Una vez el personaje tenga un nuevo mentor, deberá pagar de inmediato una tarifa de 100 po por cada nivel de personaje que posea. Después tendrá que pasar al menos 8 horas al día durante una semana consecutiva, estudiando y trabajando con su nuevo maestro, para familiarizarse con sus nuevos métodos de enseñanza. Tras ese tiempo, el aprendiz ganará las habilidades de clase asociadas con el mentor y sus beneficios secundarios, pero no los puntos de habilidad adicionales para las nuevas habilidades.

El nivel máximo del nuevo mentor será 1 inferior al del mentor anterior (mínimo 5). Un personaje que cambie constantemente de mentor, o sea expulsado cada poco, podrá llegar a encontrarse con que nadie lo quiere como aprendiz.

EL TUTELAJE

Aunque los mentores suelen pertenecer a un gremio u organización, a veces van por libre. De igual forma, aunque la mayoría de mentores tienen varios aprendices y dedican sus vidas a entrenarlos, otros prefieren concentrarse en un único pupilo de cada vez. Los PJs mentores deberían elegir esta segunda opción, ya que al acoger a un único aprendiz no tendrán que dedicarle todo su tiempo. Los beneficios por tener varios aprendices no se apilan de ninguna forma.

Un aprendiz es similar a un allegado, excepto porque aquel no acompaña al mentor en sus aventuras (como regla general). Un nuevo aprendiz siempre es un personaje de nivel 1. Su raza y sexo pueden variar, pero su clase debe ser idéntica a una de la que su mentor tenga al menos 1 nivel. De igual forma, el aprendiz debe tener la dote Aprendiz.

El mentor debe poseer al menos 8 rangos en dos de las cuatro habilidades asociadas a su tipo concreto.

Artesano: Artesanía (cualquiera), Oficio (cualquiera), Saber (arquitectura e ingeniería), Tasación.

Artista: Diplomacia, Interpretar, Oficio, Reunir información.

Artista marcial: Concentración, Equilibrio, Piruetas, Saltar.

Criminal: Abrir cerraduras, Engañar, Juego de manos, Reunir información.

Filósofo: Averiguar intenciones, Concentración, Saber (religión), Saber (cualquier otra).

Forestal: Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales, Trepar.

Lanzador de conjuros: Concentración, Conocimiento de conjuros, Saber (arcano), Usar objeto mágico.

Soldado: Intimidar, Montar, Trato con animales, Trepar.

Dado que el mentor pasa bastante tiempo enseñando a su aprendiz y practicando estas cuatro habilidades, obtendrá un bonificador +2 de competencia a las pruebas que involucren a cualquiera de ellas.

Aunque el aprendiz paga una tarifa a su mentor, el dinero se destina a pagar los diversos gastos relacionados con su aprendizaje. El aprendiz también puede pedir ayuda a su mentor alguna vez, normalmente en la forma de un préstamo o el lanzamiento de un conjuro. El mentor es libre de reaccionar ante estas peticiones como mejor crea conveniente, pero si las ignora demasiado a menudo, podrá perder al aprendiz.

Cómo encontrar un aprendiz

Cuando un PJ adquiere la dote Mentor, el DM debería preparar un pequeño grupo de entre tres y seis aspirantes a aprendiz, para que el personaje elija entre ellos. En este punto, los aprendices en potencia no necesitan estadísticas completas; nombre, raza, clase, sexo y una personalidad resumida en una frase corta serán suficientes. Cuando el PJ elija a uno, podrá generar sus puntuaciones de habilidad, empleando las puntuaciones de élite (15, 14, 13, 12, 10, 8). El aprendiz debe tener la dote Aprendiz, pero por lo demás los detalles quedan en manos del PJ.

Un nuevo aprendiz empieza a nivel 1, con el equipo adecuado a su clase.

Cómo conservar un aprendiz

El mentor es libre de tratar a su aprendiz como desee, confiándole tanta o tan poca responsabilidad como crea apropiado. La puntuación del mentor mide la lealtad de su aprendiz. Cuando obtenga por primera vez esta dote, su puntuación de mentor será igual a 1 + su modificador de Carisma, modificado por las siguientes condiciones.

Situación	Modificador
Nivel de personaje del aprendiz	+1 por nivel
El mentor concede un favor a su aprendiz	+1
El mentor niega un favor a su aprendiz	-2
El mentor ofrece comida y techo	+1
Cada semana que el mentor no pueda entrenar con su aprendiz el tiempo mínimo requerido	–1
El aprendiz resulta muerto como resultado directo de las acciones del mentor	–5

Cómo entrenar a un aprendiz

Los aprendices avanzan con el entrenamiento. Se espera que cada semana el mentor dedique al menos 8 horas consecutivas a entrenar con su aprendiz. Cumplir esta cantidad mínima de tiempo permite que el aprendiz avance en sus estudios y el mentor entrene sus habilidades. Si desatiende a su aprendiz, no sólo sufrirá un penalizador a su nivel de mentor, si no que perderá sus bonificadores a las pruebas de habilidad hasta que recupere el tiempo perdido con su pupilo.

Con el entrenamiento adecuado, el aprendiz ganará un nivel cada vez que el mentor también lo haga. También adquirirá el equipo adecuado para un PNJ de su clase (consulta el Capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master*).

Cuando el aprendiz alcance el 5.º nivel, se graduará y seguirá a su mentor como allegado igual que si aquel tuviese la dote Liderazgo.

Favores de un aprendiz

Es posible que, con el tiempo, un mentor llegue a requerir algún favor de su aprendiz. Para determinar si le concede dicha gracia, realiza una prueba de mentor tirando 1d20 y sumando la puntuación de mentor. Un favor pequeño, como ayudar en la creación de un objeto mágico o vigilar un lugar durante un día, sería una prueba contra CD 15. Un favor importante, como pedir su compañía durante una aventura breve relativamente segura, o vigilar un lugar durante varias semanas, será una prueba contra CD 25. Un favor enorme, como pedir su compañía durante una aventura prolongada, o que cree un objeto mágico para su mentor, será una prueba contra CD 40. Cada vez que el mentor pida un favor a su aprendiz, su puntuación de mentor disminuirá en 1 punto, sin importar si se lo conceden o no.

Cómo perder a un aprendiz

Si la puntuación de un mentor llega a 0 o menos, su aprendiz se mostrará descontento y lo abandonará. El mentor perderá de inmediato los bonificadores a sus habilidades asociadas.

El mentor también puede expulsar a su aprendiz en cualquier momento; los resultados son idénticos a cuando un aprendiz se va voluntariamente. Si su aprendiz muere podrá hacer que lo revivan, tras lo cual el pupilo puede abandonarlo (dependiendo de las circunstancias de su muerte).

El mentor puede buscar un nuevo aprendiz tras un mes. Si obtiene uno nuevo, su puntuación de mentor volverá a su nivel inicial, -1 por cada aprendiz previo perdido. Si un mentor pierde demasiados aprendices, pronto se encontrará con que nadie quiere entrar bajo su tutela debido a su pésima reputación.

A elección del DM, mudarse a un lugar nuevo y remoto puede eliminar las penalizaciones por haber perdido aprendices.

Por último, una vez el aprendiz haya llegado al 5.º nivel y se gradúe de su aprendizaje se convertirá en un allegado, como si el mentor tuviese la dote Liderazgo. El mentor puede despedirlo, si lo desea, sin sufrir efectos negativos ni ganarse su enemistad. En este punto ya no se considera un aprendiz perdido, si se decidiese a buscar otro en el futuro, aunque tendrá que encontrarlo en menos de 30 días si desea seguir beneficiándose de los bonificadores de habilidad.

CÓMO LLEVAR UN NEGOCIO

Los PJs de DUNGEONS & DRAGONS suelen tener una única fuente de ingresos: luchan contra monstruos y se quedan con sus tesoros. Las recompensas de reyes, barones o maestros gremiales agradecidos pueden complementar estos ingresos, pero en su mayor parte, los PJs se financian gracias a los tesoros.

Pero esta no es la única forma en la que los personajes pueden ganar dinero. Desde luego, no es la forma en que sobreviven los PNJs del mundo. Dependen de habilidades como Artesanía, Interpretar u Oficio para ganarse la vida. Los PJs de nivel bajo pueden recurrir a estas habilidades, para aumentar sus magros ingresos en el inicio de sus carreras aventureras.

Sin importar el tipo de negocio que regente un personaje, las reglas para determinar su éxito o fracaso son las mismas.

ESENCIA DE UN NEGOCIO

Las reglas introducidas aquí para regentar un negocio funcionan principalmente a base de una única prueba de habilidad, basada en la habilidad principal del negocio. El dueño realiza una prueba de habilidad especial, llamada prueba de beneficios, en la que puede elegir 10, pero no 20. La prueba de beneficios se realiza una vez por periodo contable, normalmente una vez al mes. La rentabilidad del negocio se determina por sus riesgo, y es modificada por su localización, las habilidades secundarias del dueño y varios factores más. El grado de éxito de la prueba de beneficios determina las ganancias que genera el negocio, o cuánto pierde, en el periodo contable pertinente.

Aunque las pruebas de beneficios suelen basarse en una habilidad de Artesanía u Oficio, representan más de lo que pueda hacer un único personaje para ganarse el pan. Un negocio es una inversión del dueño, y dirigir uno proporciona más beneficios de lo que podría ganar el personaje por su cuenta. De hecho, un personaje

TABLA 6–2: NEGOCIOS

Negocio	Habilidad Principal	Habilidades Secundarias	Gremio Asociado	Capital	Recursos	Riesgo
Compañía teatral	Interpretar	Especial	Servicios	Medio	Bajos	Bajo
Escuela de lucha	Ataque base	Artesanía, Intimidar	Mercenario	Bajo	Altos	Medio
Granja	Oficio (granjero)	Saber (Naturaleza), Trato con animales	Naturalista	Bajo	Bajos	Bajo
Organización criminal	Intimidar	Saber (local), habilidad principal de la tapadera	Criminal	Alto	Altos	Alto
Prestamista	Oficio (contable)	Diplomacia, Tasación	Gobierno	Medio	Medios	Medio
Salón de actos	Interpretar	Averiguar intenciones, Diplomacia	Servicios	Bajo	Medios	Bajo
Servicios	Artesanía u Oficio	Diplomacia, Tasación	Religioso o servicios	Medio	Bajos	bajo
Taberna	Oficio (tabernero)	Averiguar intenciones, Oficio (destilador o cocinero)	Mercantil o servicios	Medio	Medios	Alto
Tienda	Oficio (tendero)	Averiguar intenciones, Tasación	Arcano, religioso o mercantil	Medio	Bajos	Alto
Universidad	Saber	Diplomacia, Oficio (profesor)	Arcano, religioso o erudito	Alto	Medios	Bajo

que sea propietario de un negocio podrá realizar una prueba de beneficios en un mes dado, mientras trabaja por su cuenta ganando dinero cada semana con pruebas de Artesanía u Oficio (este oro se considera parte de los dividendos del negocio).

Para crear un nuevo negocio, un personaje debe elegir primero la categoría en la que se englobará. Después, el dueño debe pagar la inversión inicial, dependiendo del lugar en el que instale su local (consulta la tabla 6–3). En tercer lugar, pagará por los recursos iniciales de su negocio (incluido el propio local y sus empleados). Una vez haya completado estos tres pasos, estará listo para empezar a amasar pasta (o ir a la bancarrota, si las cosas se tuercen).

CATEGORÍAS DE NEGOCIOS

El primer paso para establecer un negocio es, obviamente, que el futuro dueño determine el campo en el que se va a especializar. De forma efectiva, el éxito de su negocio dependerá de una habilidad principal y dos habilidades secundarias. No hay un rango mínimo requerido en las habilidades principal o secundarias para poder iniciar el negocio, pero un comercio abierto por un personaje que posea malos modificadores en estas habilidades no durará mucho.

Esta sección presenta varios negocios arquetípicos en los que los PJs pueden querer probar suerte. Puedes crear nuevos tipos de negocio, usando los siguientes como modelo.

Habilidad principal: este apartado indica la habilidad principal del negocio; la habilidad que afecta directamente al éxito del negocio, y la que todo propietario debe tener.

Habilidades secundarias: este apartado indica la segunda y tercera habilidades más importantes para el negocio; consulta la tabla 6–5 para ver más detalles sobre cómo estas habilidades afectan a la empresa.

Capital: la cantidad relativa de dinero que el empresario necesita para abrir el negocio; consulta la tabla 6–3.

Recursos: la cantidad relativa de recursos (principalmente, local y empleados) que el dueño necesita para mantenerse activo (consulta la tabla 6–4). También determina el coste final de la operación, reflejado como un modif. a la prueba de beneficios.

Riesgo: indica la solidez relativa del negocio (consulta la tabla 6–6). Un negocio de bajo riesgo es de confianza y poco proclive a quebrar. Un negocio de alto riesgo es susceptible a cualquier cambio en el mercado, pero aunque suelen quedar en bancarrota con mayor facilidad que los de bajo riesgo, también ofrecen la oportunidad de ganar más dinero.

La tabla 6–2 resume todos estos factores, para mayor simplicidad.

Una organización criminal puede emplear métodos drásticos para obtener información

Compañía teatral

Una compañía teatral es similar a un salón de actos, en el sentido de que su propietario es un artista. Pero allí donde el dueño de un salón de actos está sujeto a un lugar, una compañía teatral viaja de un lugar a otro. Como resultado, las compañías teatrales pueden hacer mucho más dinero si tienen suerte, pero su existencia errante también evita que repitan éxito. Igual que ocurre con los salones de actos, los bardos y monjes son los mejores dueños de estos negocios.

Habilidad principal: Interpretar (cualquiera).

Habilidades secundarias: Interpretar (cualquier otra aparte de la principal), y otra a elegir entre las siguientes: Disfrazarse, Equilibrio, Escapismo, Juego de manos, Montar, Piruetas, Saltar, Trato con animales o Trepar. Una vez se haya elegido esta habilidad secundaria, no podrá cambiarse sin desbandar y reconstruir a la compañía.

Capital: medio.

Recursos: bajos.

Riesgo: bajo.

Escuela de lucha

La escuela de lucha representa a cualquier establecimiento creado para entrenar aspirantes en un método de combate concreto, ya sea lucha sin armas, caballería, arquería o armas de cuerpo a cuerpo. Las arenas de gladiadores son una de las formas más extendidas de escuela de lucha. Estas escuelas (y universidades) son únicas en cuanto a que sus clientes principales residen en ellas, lo que implica también conocimientos sobre cómo dirigir una taberna o negocio. Guerreros, monjes, paladines y exploradores son excelentes dueños de escuelas de lucha.

Habilidad principal: a diferencia de otros negocios, la "habilidad principal" de una escuela de lucha no es una habilidad. En lugar de ello, el dueño emplea su ataque base como habilidad principal. Si

Ilustración de W. O'Connor

la escuela se especializa en algún tipo concreto de arma, el dueño puede sumar cualquier bonificador por Soltura con un arma o Soltura mayor con un arma a la prueba de beneficios, pero ningún otro.

Habilidades secundarias: Artesanía (armero, fabricar arcos o fabricar armaduras), Intimidar.

Capital: bajo.

Recursos: altos.

Riesgo: medio.

Granja

Las granjas son negocios especializados, similares a tiendas y servicios, salvo que requieren su propio grupo de habilidades y recursos. Cuando un PJ decida abrir una granja, deberá determinar la naturaleza de los cultivos y cabezas de ganado principales. A menos que elija algo exótico, esta decisión será un puro trámite a efectos de juego. Las granjas son una buena elección para druidas y exploradores; incluso los bárbaros pueden ser granjeros excelentes, su pueden mantener su ira bajo control.

Habilidad principal: Oficio (granjero).

Habilidades secundarias: Saber (Naturaleza), Trato con animales.

Capital: bajo.

Recursos: bajos.

Riesgo: bajo.

Organización criminal

Una organización criminal puede ir desde algo tan simple como un negocio de protección ilegal entre un grupo de tenderos establecidos, hasta una compleja operación clandestina de contrabando o incluso un gremio de ladrones a gran escala. Los bardos y pícaros quizá sean los personajes más dotados para este tipo de negocio.

Por su naturaleza, las organizaciones criminales son ilegales. Por ello, toda organización criminal necesita una tapadera o fachada. Podría ser un matadero, un gremio, una librería o cualquier otro tipo de negocio. El coste y recursos adicionales de mantener la tapadera son insignificantes, pero tienen su impacto en el requisito de habilidades secundarias. Una organización criminal activa en una región malvada (un comerciante de esclavos en una nación en la que la esclavitud sea legal, por ejemplo) se considerará un servicio, tienda o cualquier otro negocio ordinario.

Habilidad principal: Intimidar.

Habilidades secundarias: habilidad principal del negocio que actúe como tapadera, Saber (local).

Capital: alto.

Recursos: altos.

Riesgo: alto.

Prestamista

Los prestamistas se ganan la vida invirtiendo y prestando dinero. Los prestamistas necesitan más dinero inicial, aunque los recursos necesarios son menores ya que no requieren mucho más que una caja fuerte y un modesto edificio a su alrededor. Los bardos y pícaros son los mejores prestamistas, aunque los clérigos también pueden tener talento para este negocio.

Habilidad principal: Oficio (contable).

Habilidades secundarias: Diplomacia, Tasación.

Capital: medio.

Recursos: medios.

Riesgo: medio.

Salón de actos

Un salón de actos es un local de entretenimiento, donde la gente puede disfrutar de la ópera, escuchar música, ver una obra teatral, etc. Los salones de actos suelen englobarse en edificios como teatros y salas de conciertos, por lo que tienen una estrecha relación con los negocios teatrales. Los bardos y monjes son los más dotados para llevar salones de actos.

Habilidad principal: Interpretar (cualquiera).

Habilidades secundarias: Averiguar intenciones, Diplomacia.

Capital: bajo.

Recursos: medios.

Riesgo: bajo.

Servicios

El sector servicios cubre un amplio abanico de negocios, especialmente aquellos relacionados con las habilidades de Artesanía u Oficio. Un herrero, un encuadernador, un constructor de barcos, un guía, un jardinero o un posadero ofrecen sus servicios al público. Si un negocio no entra de forma obvia en alguna de las demás categorías, lo más probable es que sea un servicio. Los servicios suelen ser fáciles de llevar, ya que la mayoría empieza de forma modesta y va creciendo según el volumen de ventas. Los servicios son tan variados que no ha ninguna clase concreta más apta que otra.

Habilidad principal: Artesanía (cualquiera) u Oficio (cualquiera).

Habilidades secundarias: Diplomacia, Tasación.

Capital: medio.

Recursos: bajos.

Riesgo: bajo.

Taberna

La taberna combina los rasgos de una tienda y un salón de actos. Los clientes que acuden a una taberna pagan por comida y bebida y por pasar un buen rato, incluso aunque el espectáculo no consista más que en los cotilleos locales. Cualquier tipo de personaje puede ser un buen tabernero, ya que cuanto más pintorescas y atrayentes sean la apariencia y personalidad del dueño, más probabilidades tendrá de captar nuevos clientes.

Habilidad principal: Oficio (tabernero).

Habilidades secundarias: Averiguar intenciones, Oficio (destilador o cocinero).

Capital: medio.

Recursos: medios.

Riesgo: alto.

Tienda

Las tiendas son similares a los servicios, excepto en que se concentran en la venta de productos, más que en su creación.

Una tienda puede ser tan humilde como un colmado, o tan impresionante como un gran emporio mágico. Este tipo de negocio también engloba a los mercaderes itinerantes. Los bardos y pícaros son tenderos de primera.

Habilidad principal: Oficio (tendero).

Habilidades secundarias: Averiguar intenciones, Tasación.

Capital: medio.

Recursos: bajos.

Riesgo: alto.

Universidad

Una universidad es similar a una escuela de lucha, ya que sus "clientes" principales viven *in situ* y son bastante estáticos. A diferencia de las escuelas de lucha, las universidades requieren un mayor capital inicial y no tantos recursos; el equipamiento y la proporción entre profesores y estudiantes son mucho más favorables. Esta categoría de negocios cubre cualquier cosa, desde una pequeña escuela privada a extensos *campus* en las grandes ciudades o internados exclusivos. Aunque se pueden enseñar muchos temas diferentes en una universidad, el propietario no tiene por qué ser un erudito en todos los campos de enseñanza. Bardos, clérigos, hechiceros y magos son las mejores elecciones para este negocio.

Habilidad principal: Saber (cualquiera).

Habilidades secundarias: Diplomacia, Oficio (profesor).

Capital: alto.

Recursos: medios.

Riesgo: bajo.

CÓMO CONSTRUIR EL NEGOCIO

Una vez el dueño haya elegido el tipo de negocio a abrir, deberá determinar dónde fundarlo. Los negocios, sin excepción, funcionan mejor cerca de ciudades grandes; incluso las granjas tienen más éxito cerca de núcleos urbanos. Por desgracia, cuanto más grande sea la urbe, más costará abrir y mantener el negocio. Los negocios en grandes asentamientos suelen pasar los primeros años abonando los préstamos que han pedido para poder abrir sus puertas.

Localización: este apartado indica la ubicación del negocio. Una localización en "tierras salvajes" significa que el negocio está a más de 20 millas de cualquier asentamiento civilizado. "Rural" quiere decir que el negocio está cerca de una aldehuela, villorrio o pueblo. "Villa" quiere decir que el negocio está en una villa pequeña o grande, o cerca de una. "Ciudad" indica que el negocio está en una ciudad pequeña o grande, o cerca de una. "Metrópoli" significa que el negocio está en una metrópoli (o asentamiento mayor), o cerca de una.

Modificador a los beneficios: este bonificador o penalizador se aplica a las pruebas de beneficios de un negocio en la localización indicada.

Capital: este apartado indica la cantidad de dinero en metálico (baja, media o alta) requerida para cubrir la inversión inicial en la región. Este dinero es a fondo perdido; es decir que una vez gastado para poner en marcha el negocio, se pierde y no podrá ser recuperado. Este dinero cubre todos los gastos intangibles de iniciar un negocio, incluidos sobornos a los funcionarios adecuados, la compra del equipo y la mercancía necesaria, publicidad, tasas e impuestos. El coste del local y los empleados no se incluye en este apartado, ya que se basan en el Requisito de recursos del negocio, como se indica en la tabla 6-4.

Tabla 6–3: Modificadores a los beneficios e inversión inicial

Localización	Modif. beneficios	Capital — Bajo	Capital — Medio	Capital — Alto
Tierras salvajes	–10	500 po	2.000 po	4.000 po
Rural	–4	2.000 po	4.000 po	8.000 po
Villa	+0	4.000 po	8.000 po	16.000 po
Ciudad	+2	8.000 po	16.000 po	32.000 po
Metrópolis	+4	16.000 po	32.000 po	64.000 po

La localización del negocio tiene poco o ningún impacto sobre la cantidad de edificios o empleados que necesita para mantenerse a flote, pero ambos factores representan recursos adicionales que deberán pagarse aparte de la inversión inicial.

Los costes de los edificios han sido extraídos de la tabla 3-27 de la *Guía del Dungeon Master*.

Tabla 6–4: Recursos mínimos para un negocio

Recursos necesarios	Tipo y coste del local	Empleados
Bajos	1 casa sencilla (1.000 po) o 2 caballos y un carro (500 po totales)[1]	0
Medios	1 casa elegante (5.000 po)	5
Altos	1 mansión (100.000 po)[2]	20

1 Los negocios que operan desde un carromato sufren un penalizador –2 a las pruebas de beneficios.

2 De forma alternativa, un negocio de recursos altos puede operar desde cualquier combinación de casas elegantes o torres que sumen en total 100.000 po.

BENEFICIOS DE LA DIRECCIÓN DE UN NEGOCIO

Dungeons & Dragons se basa en aventuras y emociones; el día a día del mundo empresarial puede ofrecer cualquier cosa menos eso. Para agilizar el juego, el funcionamiento de un negocio se simplifica y generaliza de forma drástica. Los negocios generan ingresos o pérdidas mensuales, basándose en una prueba de beneficios.

La prueba de beneficios

Cada mes, el dueño realiza una prueba de beneficios. Para realizar una de estas pruebas, el propietario realiza una prueba de la habilidad principal de su negocio. La prueba de beneficios será igual a 1d20 + habilidad principal + modificadores. De esta forma, un tabernero haría una prueba de Oficio (tabernero), mientras que un prestamista realizaría una prueba de Oficio (contable). Puede elegir 10 en la prueba de beneficios si posee al menos 1 rango en la habilidad principal del negocio. Nunca se puede elegir 20 en una de estas pruebas. El resultado de la prueba se modifica con los factores indicados en la tabla 6-5 (consulta más adelante).

Tabla 6–5: Modificadores a las pruebas de beneficios

Situación	Modif.
El dueño tiene al menos 5 rangos en ambas habs. secundarias	+1
El dueño tiene al menos 10 rangos en ambas habilidades secundarias	+2
El dueño tiene 15 rangos o más en ambas habs. secundarias	+3
El dueño es miembro de un gremio asociado	+1
El dueño pasa menos de 8 horas a la semana ayudando en el negocio	–8
El dueño pasa más de 40 horas a la semana ayudando en el negocio	+2
El dueño tiene la dote Espabilado para los negocios (ver más abajo)	+2
El negocio está situado en tierras salvajes	–10
El negocio está situado en una zona rural	-4
El negocio está situado en una ciudad	+2
El negocio está situado en una metrópoli	+4
El negocio es de recursos bajos	+1
El negocio es de recursos altos	–4
El negocio es de bajo riesgo	+1
El negocio es de alto riesgo	–4
Prueba de beneficios anterior fallada	–1 por cada una consecutiva
Un socio comercial ayuda con éxito en el periodo contable[1]	+2
Hay un especialista en plantilla	Variable[2]

1 Un socio comercial puede ser un especialista contratado, un allegado o incluso otro PJ. Para conceder un bonificador a la prueba de beneficios, el socio debe realizar una prueba de prestar ayuda, empleando la habilidad principal del negocio.

2 Un especialista suma un bonificador +2 si su habilidad especializada coincide con la habilidad principal del negocio. Sumará un +1 si su habilidad especializada es una de las habilidades secundarias del negocio.

Una vez hecha la prueba, resta 25 para obtener el índice de beneficios. Un índice de beneficios negativo indica una pérdida en ese periodo contable, mientras que uno positivo indica uno positivo. El beneficio o la pérdida en piezas de oro depende del nivel de riesgo del negocio. Un negocio de bajo riesgo es más propenso a generar ganancias, pero éstas serán de menor cuantía que las que se podrían obtener en un negocio de alto riesgo. Por otro lado, un negocio de alto riesgo que no obtenga beneficios podría sufrir una pérdida significativa.

El dueño de un negocio pone al día sus libros de cuentas

Ilustración de V. Rams

Tabla 6–6: Ganancias o pérdidas por riesgo

Nivel de riesgo	Beneficio
Bajo	Índice de beneficios × 5 po
Medio	Índice de beneficios × 20 po
Alto	Índice de beneficios × 50 po

Por ejemplo, Garrick es un personaje de nivel 7 que dirige la taberna de la villa. Pasa más de 40 horas a la semana echando una mano en el local, tiene 10 rangos tanto en Oficio (cocinero) como en Averiguar intenciones, es miembro del gremio local de su oficio y tiene un socio comercial (su esposa) que lo ayuda cada semana. La taberna es un negocio de recursos medios y riesgo alto, por lo que su modificador total a la prueba de beneficios es de +3. Con sus 10 rangos en Oficio (tabernero) y su bonificador +2 por Sabiduría, obtendrá un total de 25 en su prueba de beneficios si elige 10, lo que significa un índice de beneficios de 0; su negocio no tiene beneficios ni pérdidas en este periodo contable.

Si hubiese obtenido un 30 en su prueba de beneficios (un buen mes, desde luego), su índice de beneficios sería de 5 (30 - 25) y sus ganancias de 250 po (5 × 50 po).

Si el índice de beneficios indica una pérdida, el dueño deberá cubrirla, bien de su propio bolsillo, gracias a un prestamista o llegando a un acuerdo con sus acreedores (los detalles quedan en manos del DM). Si no se pueden cubrir las pérdidas, el negocio habrá fallado (consulta 'Negocios fallidos', más adelante).

CÓMO MANTENER UN NEGOCIO

Una vez el negocio esté ubicado, se haya comprado o alquilado cualquier local necesario, y se contrate al menos al número mínimo de empleados, la empresa estará lista para abrir sus puertas. Los beneficios de dirigir un negocio se detallan en la sección anterior; esta sección cubre las reglas para mantenerlo abierto.

Coste de funcionamiento

Todos los negocios tienen un coste de funcionamiento. Este coste incluye los salarios de los empleados, reparaciones del

NUEVA DOTE: ESPABILADO PARA LOS NEGOCIOS

Tienes un talento especial a la hora de fundar y mantener negocios rentables.

Prerrequisito: Negociador.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de beneficios. Además, obtienes un bonificador +1 de suerte a todas las tiradas de ataque, TS y pruebas relacionadas con cualquier acontecimiento concerniente al negocio.

local, mercancía comprada con regularidad, impuestos, multas o cualquier otra cosa que pueda surgir durante el día a día. El dueño del negocio debe pagar el coste de funcionamiento durante cada periodo contable, pero dicho coste se incorpora a la prueba de beneficios.

El coste básico de dirigir un negocio se determina por sus necesidades de recursos, pero a veces puede haber algún gasto adicional, incluidos los sueldos de empleados o especialistas adicionales, costes derivados de acontecimientos relacionados con el negocio o cualquier mejora contratada en el mes.

Empleados especialistas

A medida que el negocio crezca y se haga rentable, el dueño puede contratar a especialistas para mejorar las ganancias. Tener un especialista en plantilla concede un bonificador a las pruebas de beneficios. Un especialista debe tener al menos 8 rangos en la habilidad de Artesanía u Oficio relevante. Si la habilidad del especialista es una de las secundarias del negocio, concederá un +1 a las pruebas de beneficios. Si la habilidad del especialista coincide con la habilidad principal del negocio, el bonificador a las pruebas de beneficios será de +2.

Los especialistas suponen una carga para los demás empleados, no obstante, porque exigen más de ellos. Un negocio puede soportar a un especialista por un precio de 10 po al mes. Cada especialista adicional requiere más empleados, por lo que el coste de cada especialista después del primero costará 20 po más que el anterior. De esta forma, un negocio que emplee a tres especialistas en su habilidad principal pagará un total de 90 po al mes en sus sueldos (10 po por el primero, 30 po por el segundo y 50 po por el tercero) y obtendrá un bonificador total de +6 a sus pruebas de beneficios gracias a ellos.

Contratar nuevos empleados y especialistas es una táctica común en los negocios de mayor éxito. Los salarios de estos empleados adicionales (tanto especialistas como comunes) representan gastos adicionales al coste de funcionamiento normal.

Cómo mejorar un negocio

Un dueño puede tomar medidas como comprar equipo más nuevo, redecorar el local o importar una nueva marca de cerveza para mejorar su negocio, y estas mejoras suelen tener un efecto positivo en la rentabilidad de la empresa. Las mejoras son, en esencia, inversiones de capital en el negocio. Si el dueño del negocio invierte el 25% del coste inicial, tirará 1d4 y sumará ese resultado como bonificador permanente a las futuras pruebas de beneficios. Un dueño sólo puede beneficiarse de una mejora cada 3 meses.

Socios comerciales

Los socios adicionales también pueden mejorar la rentabilidad del negocio. Los socios pueden pertenecer a una de estas cuatro categorías: especialistas contratados, allegados, PNJs aliados u otros PJs. Sólo los especialistas contratados suponen un cargo a los costes de mantenimiento, pero los cuatro tienen derecho a recibir una parte de los beneficios. Los detalles concretos de este reparto de beneficios quedan en manos del dueño y sus socios, pero normalmente el dueño obtiene una parte completa y sus socios se reparten el resto. En casos en los que el socio haya trabajado lo mismo que el dueño a la hora de echar a andar la empresa, podrá pedir también su parte completa.

Cuando llegue la hora de hacer una prueba de beneficios, será uno de los socios quien la haga con su modificador de habilidad apropiado. El resto de los socios pueden emplear una acción de prestar ayuda para concederle un bonificador +2, siempre que pasen al menos 8 horas a la semana durante el periodo contable actual ayudando en la empresa. Los socios no tienen por qué ayudar de esta forma.

Contratar a un especialista como socio comercial es una gran idea para un PJ que desee abrir un negocio como fuente adicional de ingresos, pero que no quiera estar atado al local. Al hacer que el especialista realice las pruebas de beneficios, el PJ será libre de hacer lo que desee con su tiempo. Si está disponible para echar una mano, podrá emplear una acción de prestar ayuda en la prueba de beneficios; si no, el especialista podrá manejar perfectamente el negocio por su cuenta.

Cómo vender un negocio

El dueño de un negocio rentable puede decidir venderlo a un individuo o grupo emprendedor. Un propietario que venda su negocio obtendrá la mitad de su inversión inicial, ajustada por la pérdida o ganancia más reciente.

Negocios fallidos

Un negocio que quede en bancarrota perderá de inmediato a todos sus empleados y ya no se podrá emplear para realizar pruebas de beneficios. El dueño puede verse en apuros si aún debe dinero a los prestamistas u otras fuentes de crédito; dependiendo de su paciencia y temperamento, pueden intentar recuperar su dinero amenazando al dueño o apropiándose de sus pertenencias. En esta situación, el negocio se venderá a un cuarto de la inversión inicial, descontando de esa cantidad cualquier deuda pendiente; lo que quede (si queda algo) será para el dueño. Si no queda ni una pieza de cobre tras cubrir las pérdidas, el dueño puede verse a merced de los prestamistas.

Si el propietario no debe dinero a nadie, podrá intentar abrir un nuevo negocio (o incluso reabrir el fallido). Deberá pagar la inversión inicial de forma habitual, pero si se ha quedado con el edificio del local, desde luego no tendrá que volver a pagar por él.

ACONTECIMIENTOS DE LOS NEGOCIOS

Los negocios no operan en el vacío. Necesitan clientes, inversores e incluso competencia para prosperar (*NdC: esto último es asaz dudoso, y si no, pregúntale a Timofónica*). Dado que el negocio tiene que ser lo bastante conocido para que estos factores le influyan, también se volverá vulnerable a otras influencias. Algunos de

estos acontecimientos relacionados con el negocio pueden aumentar su rentabilidad en el periodo contable actual, pero la mayoría son inconvenientes que deben ser solucionados si el negocio quiere seguir adelante.

Consulta la tabla 6–7 para ver qué tipo de acontecimiento relacionado con el negocio ocurre. Tira una vez por periodo contable (normalmente, un mes) en los negocios de riesgo bajo o medio, y dos veces en los negocios de riesgo alto. El momento exacto en que ocurre el acontecimiento queda en tus manos, pero deberías procurar que tuviese lugar en una época en la que el dueño pueda reaccionar a él. Si el dueño está ausente durante largos periodos de tiempo, hay poco que pueda hacer, y tendrá que aceptar lo que el destino le depare.

A medida que el negocio crezca y ocurran más acontecimientos, trata de ir encadenándolos para que se sucedan de forma lógica. Por ejemplo, si no dejas de obtener resultados de robo, quizá sean orquestados por una mente siniestra que guarde algún rencor al dueño.

Para obtener un acontecimiento relacionado con el negocio, tira 1d20, modificado por las circunstancias mostradas en la tabla 6–8 (aplica un modificador de cada sección de la tabla, según sea aplicable). Es posible obtener un resultado de más de 20. A continuación se ofrecen las descripciones y definiciones de los apartados de la tabla 6–7.

Tabla 6–7: Acontecimientos relacionados con el negocio

d20	Acontecimiento
1 o menos	Monstruo
2	Bandidaje
3	Aventurero herido
4	Mal tiempo
5	Desastre natural
6	Incendio
7	Robo
8	Accidente
9	Cliente airado
10	Ningún acontecimiento
11	Competencia desleal
12	Plaga
13	Empleados descontentos
14	Conjuro desbocado
15	Sabotaje
16	Impuesto inesperado
17	Tarifa de protección
18	Confusión de identidad
19	Cliente importante
20	Espectáculo
21	Competencia sana
22	Negocio en auge
23	Cliente inusual
24	Oferta de franquicia
25 o más	Admirador

Accidente: una obra cercana o un accidente de tráfico afecta al negocio de alguna forma; quizá un edificio a medio construir se derrumbe sobre la tienda, o un carruaje fuera de control se estrelle contra la fachada. El daño causado al negocio por el accidente cuesta 2d6 × 100 po en reparaciones.

Tabla 6–8: Modificadores a los acontecimientos del negocio

Circunstancia	Modificador
Localización del negocio	
Tierras salvajes	–2
Rural	+0
Villa	+1
Ciudad	+2
Metrópolis	+3
Estatus del dueño	
El dueño es inusualmente anónimo[1]	–2
El dueño es inusualmente famoso[2]	+2
Rentabilidad del negocio	
El negocio está fallando	–1
El negocio es estable	+0
El negocio está en auge	+1

1 Emplea este modificador si el dueño no es tan famoso en la zona como deberían ser los personajes de su mismo nivel. Quizá sea nuevo en la ciudad, o quiera mantener sus actividades en la sombra. Nunca apliques este modificador a un negocio de recursos altos.

2 Emplea este modificador si el dueño es ampliamente conocido. Quizá su negocio haya generado docenas de imitadores, o sus tratos sean reconocidos como los mejores (o peores) del país.

Admirador: un personaje amistoso (normalmente, un PNJ con niveles de clase) con un VD 2 puntos inferior al del dueño del negocio, se acerca a él con una petición. Puede desear contratarlo, contarle un rumor que le pueda interesar o simplemente buscar amistad o consejo.

Aventurero herido: un aventurero herido entra dando tumbos en el local, en busca de ayuda y cobijo. El aventurero puede o no ser lo que aparenta; podría preceder a la llegada de bandidos o un monstruo, o quizá sea un timador que trata de sacar algo de dinero a un dueño de buen corazón.

Bandidaje: un grupo de bandidos se centra en el establecimiento del dueño. Los bandidos pueden tratar de cobrar una protección, pero lo más probable es que intenten asaltar el local y saquearlo a fondo. Los bandidos son un grupo de matones con un NE combinado igual al nivel de personaje del dueño – 2 (mínimo NE 1).

Cliente airado: un cliente con cuentas pendientes con el dueño visita el negocio. La protesta del cliente puede ser legítima o no, pero aún así requiere una atención inmediata. La actitud inicial del cliente será malintencionada; si el dueño no logra cambiarla al menos a amistosa mediante pruebas de Diplomacia o Intimidar (o magia adecuada), el cliente abandonará el local y hará correr la voz por toda la zona del mal trato sufrido. Como resultado, las siguientes 2d4 pruebas de beneficios sufrirán un penalizador –4.

Cliente importante: alguien importante visita el negocio. Puede ser el maestre del gremio del dueño, un político local o un bardo o héroe famoso. Su mera presencia no tiene un gran impacto en el negocio, pero el dueño puede ser capaz de convertirlo en aliado o contacto. Más importante aún, se extiende el rumor de su visita y varios nuevos clientes se acercan por el local, lo que concede un +2 a las pruebas de beneficios de los siguientes 1d4 meses.

Cliente inusual: la tienda ha atraído la atención de un cliente fuera de lo común: un dragón, un ajeno o alguna otra criatura igualmente exótica se pasa por la tienda una o dos veces al mes.

El carromato de un vendedor ambulante estrellado contra el escaparate marca un mal día en la librería

Ilustración de F. Volkwinkel

La novedad (o notoriedad) de esa situación concede al negocio un bonificador +1 permanente a las pruebas de beneficios, siempre que el cliente inusual siga yendo por allí con regularidad.

Competencia desleal: otro negocio con servicios virtualmente idénticos abre sus puertas a poca distancia, y empieza a atraer a los clientes con precios rebajados. A diferencia de la competencia sana, el dueño del negocio rival alberga una rencilla contra el personaje y trata deliberadamente de dañar su empresa. Si ambos negocios son tabernas, el competidor puede contratar a un druida para que cause una plaga de ratas en el local del personaje. Si ambos negocios son escuelas de lucha, el competidor puede desafiar al personaje a un duelo y luego hacer trampas en él. Hasta que desaparezca la competencia desleal, el dueño del negocio original sufrirá un penalizador –1d6 a sus pruebas de beneficios. La competencia desleal seguirá hasta que el dueño original obtenga beneficios en tres meses consecutivos.

Competencia sana: un negocio similar abre en las cercanías. A diferencia de la competencia desleal, al dueño de este nuevo local le gusta su oficio y quiere compartir en él la buena fortuna del personaje. La competencia sana dura 2d4 meses, durante los cuales el personaje debe restar 1d6 a su prueba de beneficios. A partir de entonces, sumará 1d8.

Confusión de identidad: el dueño del negocio o uno de sus empleados es confundido con otra persona, famosa o infame. No tiene efecto sobre los beneficios del negocio, pero puede traer consecuencias inesperadas a discreción del DM.

Conjuro desbocado: un lanzador de conjuros ha experimentado a lo loco con un conjuro, o ha hecho mal uso de un pergamino. El negocio puede tener que vérselas con una criatura convocada fuera de control, la destrucción causada por una *bola de fuego* o un pelotón de la guardia de la ciudad bajo el efecto de una *confusión*.

Desastre natural: un desastre natural se abate sobre la región; puede ser un tornado, un terremoto, una ventisca o cualquier otra cosa apropiada para la zona. El desastre resulta devastador no sólo para el negocio, sino para todos los habitantes de la región. Como resultado, la prueba de beneficios sufrirá un penalizador –8 ese mes. Cada mes siguiente el penalizador se reducirá en 2 puntos, hasta que hayan pasado cuatro periodos contables seguidos y desaparezca por completo.

Empleados descontentos: los empleados del negocio no están felices. Eluden sus tareas, la calidad de su producción se resiente y la atmósfera en el trabajo es mala. El descontento se puede suavizar mediante una prueba de Diplomacia contra CD 30 o un aumento de sueldo. Cada aumento de sueldo añade 5 po por empleado por periodo contable. Si no se logra aplacar el humor de los empleados, se sufrirá un penalizador –1 a cumulativo a las pruebas de beneficios de cada mes; este penalizador desaparecerá por completo cuando los empleados vuelvan a estar contentos.

Espectáculo: una forma inusual de entretenimiento público ofrece su espectáculo cerca del negocio durante varios días; un

bardo de talento, un circo ambulante, una colorista exposición mágica o un desfile, por ejemplo. El espectáculo atrae a las masas. El negocio obtiene un bonificador +2 a la prueba de beneficios de ese periodo contable.

Impuesto inesperado: el gobierno local, bien por atravesar una mala racha o por haber sucumbido a la codicia, aumenta los impuestos durante un breve periodo de tiempo. En los siguientes 1d6 meses, el dueño sufre un –1d4 a sus pruebas de beneficios.

Incendio: el fuego es un peligro que puede amenazar a toda una ciudad. Podría ser un incendio equivalente al de un bosque (página 87 de la *Guía del Dungeon Master*) que el dueño deba ayudar a combatir para salvar su negocio, o algún otro tipo de fuego que se origine en la zona. También puede haber involucrado un incendiario; si no hay nadie cerca para combatirlo, el negocio arderá hasta los cimientos. No se podrán realizar más pruebas de beneficios, hasta que el local sea reconstruido.

Mal tiempo: unos días (o semanas) de tiempo particularmente malo causan daños leves al negocio, que requiere reparaciones por valor de 3d6 × 10 po.

Monstruo: un monstruo nativo de la región ataca el negocio. El ataque puede ser contra los empleados, el edificio o ambos. El VD del monstruo debería ser igual al nivel de personaje del dueño. Si no es derrotado, el daño que cause tendrá como consecuencia un penalizador –6 a las pruebas de beneficios, hasta que se realicen reparaciones por valor de 4d10 × 100 po.

Negocio en auge: por la razón que sea, el negocio florece este periodo contable. Aplica un bonificador +4 a la tirada de la prueba de beneficios de este mes.

Ningún acontecimiento: no ocurre nada inusual en este periodo contable.

Oferta de franquicia: el dueño del negocio recibe la visita de otro empresario, que le hace una oferta de franquicia. Por una inversión de no menos de 1.000 po, este empresario puede establecer un negocio relacionado en algún otro lugar del país (o quizá en la misma ciudad, si es lo bastante grande). Establecer una franquicia concede un bonificador a la prueba de beneficios de +5 por cada 1.000 po invertidas. Cada prueba de beneficios posterior a la primera, el bonificador descenderá en 1 punto hasta llegar a un mínimo de +1. A partir de entonces, se convertirá en un bonificador +1 permanente a todas las pruebas de beneficios.

Plaga: el negocio ha quedado infestado de ratas, sabandijas o alguna otra alimaña indeseable. Cada mes que continúe la plaga, aplica un penalizador –1 acumulativo a todas las pruebas de beneficios. La plaga puede ser anulada mediante una prueba de Supervivencia contra CD 25 y 2d6 × 10 po en mercancías. A discreción del DM, ciertos conjuros (como *repeler sabandijas*, lanzado varias veces) pueden terminar también con la infestación. Los penalizadores acumulados por la plaga disminuyen al mismo ritmo (es decir, a 1 punto por mes), hasta que los clientes se hayan convencido totalmente de que el lugar vuelve a ser salubre.

Robo: un ladrón trata de entrar en el local y robar en él. El ladrón trabaja solo, y debería tener dos niveles de clase menos que el dueño. El grado de su éxito depende del tipo de defensas y guardianes que haya establecido el dueño; si no tiene ninguna, el ladrón se llevará todo el oro almacenado allí, así como 2d6 × 100 po en mercancía y bienes.

Ilustración de F. Vobwinkel

Gronka le dice a Krusk que se meta en sus asuntos

Sabotaje: puede ser tan sencillo como un acto de vandalismo, o tan peligroso como un intento en firme de hundir el negocio. El dueño deberá realizar una prueba de beneficios especial, para determinar el daño del sabotaje, enfrentada a la prueba de Inutilizar mecanismo del saboteador (cuyo modificador debería ser igual al modificador base de las pruebas de beneficios del dueño). El éxito indica que su intento de sabotaje ha sido abortado a tiempo, mientras que un fracaso significa que ha causado daños. La prueba de beneficios de este periodo contable sufrirá un penalizador –4.

Tarifa de protección: el dueño del negocio recibe la visita de un amenazador grupo de matones, que le hacen comprender que si paga una tasa de 3d6 × 10 po cada mes, su negocio no sufrirá ningún accidente. Pagar este dinero sólo evitará los problemas causados por ese grupo en concreto; el local sigue estando a merced de otras bandas criminales ajenas a él. Si no se cumple esta demanda o se elimina al grupo que ejerce la extorsión, algo malo ocurrirá cada periodo contable. Tira en la tabla para obtener un acontecimiento relacionado con el negocio por cada mes que no se pague la protección, repitiendo cualquier resultado beneficioso.

BENEFICIOS DEL TRABAJO EN EQUIPO

En el D&D, los PJs rara vez actúan solos. El mago depende del audaz guerrero para que frene a los enemigos en carga, y el guerrero a su vez cuenta con la curación mágica del clérigo cuando termina el combate.

Pero con el tiempo, los personajes que corren aventuras codo con codo pueden obtener beneficios de trabajar en equipo, basándose en su largo historial conjunto. De igual forma, los PJs que salen juntos de aventuras pueden ligar a un espíritu guardián a su grupo, reforzando aún más su capacidad de actuar como un bloque cohesionado.

¿QUÉ ES UN BENEFICIO DEL TRABAJO EN EQUIPO?

Los jugadores veteranos de D&D comprenden el valor de las tácticas concretas que saquen todo el jugo al trabajo en equipo. Sin embargo, actuar como un bloque también tiene beneficios más genéricos. Una vez los personajes hayan entrenado con sus camaradas de siempre, estarán familiarizados con la forma que tienen de luchar, moverse y comunicarse. Los personajes que pasen tiempo entrenando en equipo obtendrá un gran beneficio sólo por poder contar con sus compañeros cerca. Este beneficio del trabajo en equipo concede el uso expandido de una habilidad, un bonificador a ciertas pruebas o una acción en el campo de batalla que normalmente no estaría disponible para los miembros del equipo.

Para tener derecho a un beneficio de trabajo en equipo, los PJs deben cumplir dos amplias categorías de requisitos: tiempo de entrenamiento y prerrequisitos.

Primero, los personajes que deseen obtener un beneficio deben practicar conjuntamente las técnicas adecuadas durante al menos dos semanas. Este entrenamiento de dos semanas debe repetirse cada vez que un nuevo personaje se una al grupo, ya que el recién llegado debe adaptarse a los procedimientos operativos de los veteranos.

Segundo, algunos beneficios del trabajo en equipo tienen prerrequisitos como rangos en una habilidad, ataque base mínimo o dotes. Un prerrequisito puede ser de dos tipos:

Prerrequisitos del líder del grupo: este requisito debe ser cumplido por al menos uno de los integrantes del grupo. Si sólo uno de los personajes lo cumple, y abandona el equipo, el grupo perderá el beneficio del trabajo en equipo hasta que dicho personaje regrese o sea reemplazado por otro que cumpla los mismos prerrequisitos. La designación del líder del grupo puede variar de un beneficio a otro; un personaje que actúe como líder en un trabajo de Infiltración puede ser diferente al que asuma el mando en el beneficio de Precisión a distancia. Además de los prerrequisitos indicados, un líder del grupo debe tener una puntuación de Inteligencia de al menos 8. Aunque un líder de grupo no tiene que ser un genio, ni requiere una personalidad excesivamente poderosa, debe poseer una capacidad razonable para comunicar sus ideas a los demás.

Prerrequisitos de los miembros del equipo: cada personaje que integre el grupo debe cumplir estos requisitos. Cualquier personaje que se una al equipo debe cumplirlos, para que todos los integrantes ganen sus beneficios.

Por ejemplo, el beneficio de Infiltración tiene un prerrequisito de líder del grupo de 8 rangos tanto en Esconderse como en Moverse sigilosamente, y un prerrequisito de miembro del equipo de 1 rango en Esconderse o Moverse sigilosamente. Esto significa que al menos un personaje de la compañía debe tener 8 rangos o más en ambas habilidades, mientras que los demás sólo necesitan 1 rango en alguna de las dos. Cuando el equipo se esté moviendo furtivamente, el líder del grupo dirige a sus camaradas menos hábiles en el campo del sigilo, cubriendo cualquier ruido inesperado con sonidos ambientales, etc.

Un equipo (consulta 'Plantilla del equipo', más adelante) obtiene un beneficio del trabajo en equipo por cada 4 DG que posea el miembro de menor nivel, por lo que obtendrá un nuevo beneficio

CRIATURAS Y TRABAJO EN EQUIPO

Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 pueden incluirse en el equipo sólo si aprenden el truco "trabajo en equipo". Las criaturas que no posean puntuación de Inteligencia no podrán formar parte de un equipo.

Enseñar a un animal el truco "trabajo en equipo" requiere una prueba de Trato con animales contra CD 20, realizada como parte del entrenamiento del grupo. Este truco permite que el animal forme parte del equipo, por lo que recibirá los mismos beneficios de trabajo en equipo que el resto del grupo. El animal debe cumplir los requisitos de cualquier miembro del grupo para el beneficio concreto.

del trabajo en equipo cada vez que dicho personaje llegue a un nivel divisible por 4. Si el nivel de ese personaje desciende posteriormente por debajo del número mínimo requerido (por una consunción de energía o por ser resucitado), el equipo retendrá los beneficios que ya tenga, aunque no podrá obtener otro nuevo hasta que el personaje de mejor nivel recupere su nivel perdido más otros cuatro.

En cualquier momento en que un equipo obtenga un nuevo beneficio, también tendrá la opción de intercambiar un beneficio ya conocido por otro nuevo para el que cumpla los requisitos. A todos los efectos, el equipo puede decidir perder un beneficio del trabajo en equipo para ganar otros dos nuevos. Esto suele ser útil cuando la lista de equipo haya cambiado de forma tan drástica, que algún beneficio previamente entrenado ya no tenga ninguna utilidad.

A menos que se especifique lo contrario, cada beneficio del trabajo en equipo sólo se puede adquirir una vez. El beneficio se aplicará siempre que los personajes que lo integren se puedan comunicar entre sí, ya sea verbalmente, por gestos o medios mágicos.

LA PLANTILLA DEL EQUIPO

Los beneficios del trabajo en equipo se basan en la noción de que una vez los personajes han pasado tiempo suficiente entrenando con sus camaradas, responderán de forma instintiva a los sutiles cambios en su lenguaje corporal y podrán anticiparse a sus movimientos. Un grupo de gente (PJs o PNJs) debe entrenar junto durante al menos dos semanas, antes de que todos sus miembros sean aptos para compartir los mismos beneficios del trabajo en equipo. Los PJs ocuparán, sin duda, la mayoría de puestos del equipo, pero los allegados, compañeros animales, monturas de paladines, familiares o PNJs aliados también pueden formar parte del grupo.

Un equipo debe tener al menos dos miembros y no más de ocho. Para unirse a un equipo, un personaje debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o más.

Para mantener los beneficios del trabajo en equipo, los personajes del grupo deben entrenar juntos durante al menos cuatro periodos de una semana cada año. Estos periodos de entrenamiento no tienen por qué ser consecutivos, y pueden coincidir con las semanas de adiestramiento necesarias para obtener nuevos beneficios al ganar un nuevo nivel (como se explica más arriba), por lo que en la mayoría de los casos los PJs no tendrán que perder mucho tiempo adicional para mantener al día sus tácticas.

Para sumar un nuevo personaje al equipo (a menudo a causa de la muerte o abandono de un personaje anterior), dicho personaje deberá entrenar con los demás miembros durante al menos dos semanas, aprendiendo sus técnicas y los procedimientos operativos estándar del grupo. Este entrenamiento puede coincidir con las semanas de adiestramiento necesarias para obtener nuevos beneficios al ganar un nuevo nivel.

Un personaje puede unirse a un grupo de aventureros sin formar parte de un equipo integrado por los demás miembros. En ese caso no ganará ningún beneficio del trabajo en equipo, pero su falta de preparación tampoco será perjudicial para los demás miembros del grupo.

Un personaje puede abandonar el equipo por voluntad propia, o por consenso de los demás miembros.

CÓMO DISEÑAR TUS PROPIOS BENEFICIOS DEL TRABAJO EN EQUIPO

Cuando crees tus propios beneficios del trabajo en equipo, pregúntate; ¿se trata de una táctica concreta, o una acumulación de incontables beneficios menores? Si el beneficio que has imaginado es análogo a una serie concreta de acciones, no será un beneficio del trabajo en equipo, sino una hábil táctica. Si el beneficio proviene de la familiaridad entre los personajes y una comprensión común de sus métodos operativos generales, entonces sí será un beneficio del trabajo en equipo.

DESCRIPCIONES DE LOS BENEFICIOS DEL TRABAJO EN EQUIPO

Éste es el formato de las descripciones de los beneficios del trabajo en equipo.

Nombre del beneficio

Descripción de lo que hace o representa el beneficio.

Entrenamiento: una breve disquisición sobre el procedimiento necesario para adquirir este beneficio.

Prerrequisitos del líder del grupo: un ataque base, dote o dotes, número mínimo de rangos en una o más habilidades, un rasgo de clase, o cualquier otro requisito que deba cumplir al menos uno de los integrantes del equipo para que todo el grupo obtenga el beneficio. Este apartado se omitirá si el beneficio del trabajo en equipo no tiene ningún prerrequisito para su líder. Un beneficio puede tener más de un prerrequisito del líder del grupo; en ese caso, el mismo personaje tendrá que cumplirlos todos para obtenerlo.

Prerrequisitos de los miembros del equipo: estos requisitos deben ser cumplidos por todos los miembros del equipo, para que el grupo adquiera el beneficio. Este apartado se omitirá si el beneficio del trabajo en equipo no tiene ningún prerrequisito para sus miembros. Un beneficio puede tener más de un prerrequisito para sus miembros. Si como prerrequisito de un beneficio se indica otro beneficio del trabajo en equipo, todos los miembros del grupo deben entrenar y cualificarse para dicho beneficio, antes de obtener el nuevo.

Beneficio: lo que el beneficio permite hacer a los miembros del equipo.

Consejos: pistas para los jugadores y DMs que empleen este beneficio del trabajo en equipo.

Baja de las nubes

Debido a tu gran conocimiento de tus colegas de equipo, eres capaz de ayudarlos a librarse de los efectos de las compulsiones mágicas.

Entrenamiento: tu equipo es experto en las diversas técnicas que sacuden y despiertan la psique de las personas, desde un simple bofetón en la cara hasta un lastimero "¿Nos recuerdas, Regdar? Somos tus amigos...".

Prerrequisito del líder del grupo: Concentración 8 rangos o Voluntad de hierro.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Concentración 1 rango.

Beneficio: si se sabe que uno de los miembros del equipo está bajo la influencia de un efecto de compulsión, un miembro adyacente de su grupo puede gastar una acción de asalto completo para conceder a su compañero afectado un nuevo TS (igual que el rasgo de clase de mente escurridiza del pícaro, excepto porque el segundo TS no tiene por qué ocurrir en el segundo asalto del efecto).

Ningún personaje puede conceder a otro más de un TS adicional contra una misma compulsión. Sin embargo, varios miembros del equipo sí pueden tratar de ayudar al mismo compañero.

Consejos: este beneficio sólo tiene efecto si sabes que alguno de tus compañeros ha sido subyugado por una compulsión. Las pruebas de Conocimiento de conjuros pueden determinar si se ha lanzado un conjuro como *dominar persona*, y una prueba de Averiguar intenciones puede detectar que el comportamiento de tus camaradas está siendo influenciado por un encantamiento.

Barrera de conjuros

Al coordinar el lanzamiento de vuestros conjuros, sois capaces de coger a vuestros enemigos en un momento en el que no pueden eludir sus efectos.

Entrenamiento: al observar a tus colegas lanzadores de conjuros mientras tejen su magia, eres capaz de sincronizar tus conjuros para que surtan efecto cuando vuestros enemigos estén desconcertados por los primeros efectos.

Prerrequisito del líder del grupo: Conocimiento de conjuros 8 rangos.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Conocimiento de conjuros 2 rangos.

Beneficio: este beneficio se activa cuando un miembro del equipo lanza por primera vez un conjuro con TS de Reflejos. Tanto si superan como si fallan su salvación, todos los enemigos que estén dentro de su área de efecto sufrirán un penalizador –2 a cada TS de Reflejos subsiguiente, siempre que sea ese mismo asalto y contra un efecto creado por otro miembro del mismo equipo.

Consejos: obviamente, cuantos más conjuros de área con TS de Reflejos que podáis lanzar en un asalto, mejor. Considera entregar a los miembros del equipo, que sean lanzadores de conjuros secundarios o tengan rangos en Usar objeto mágico, un pergamino o varita para estas ocasiones.

Descubrir lo invisible

Si sois conscientes de la presencia de un enemigo invisible, podréis moveros con rapidez por la zona y determinar su ubicación exacta.

Entrenamiento: practicáis la búsqueda de enemigos invisibles agitando vuestras armas frente a vosotros, y realizando movimientos bruscos que el rival invisible no pueda anticipar. Lo más importante es que desarrolláis con rapidez una forma abreviada de describir la ubicación exacta de cualquier enemigo invisible detectado: "A las 4 en punto, a 10'", por ejemplo. Con el tiempo, los miembros del equipo podrán atacar con rapidez y efectividad cualquier casilla (aparentemente vacía) basándose en tus descripciones verbales.

Prerrequisito del líder del grupo: Lucha a ciegas.

Beneficio: cada miembro del equipo puede buscar la presencia de un enemigo invisible, buscando a tientas en 4 casillas de 5'

Los miembros de este equipo emplean una barrera de conjuros para cortar la retirada de sus enemigos

Ilustración de K. Andrasofsky

adyacentes, mediante ataques de toque contra esas casillas (como se describe en la página 294 de la *Guía del Dungeon Master*). Hacer esto es una acción estándar. Si uno de los miembros del equipo detecta la ubicación de un enemigo invisible (ya sea gracias al tanteo, mediante pruebas de Avistar y Escuchar, o por otros medios), todos los demás miembros del grupo que puedan escuchar su voz serán conscientes de su localización exacta hasta que se mueva a otra casilla. Los enemigos invisibles detectados aún obtienen el beneficio de una ocultación total; consulta la página 153 del *Manual del jugador*.

Embestida conjunta

Hombro con hombro con tus aliados, podéis arrollar las filas de vuestros enemigos, derribándolos con vuestra fuerza combinada.

Entrenamiento: tus compañeros y tú practicáis cargas simultáneas contra maniquíes de madera, moviéndoos al unísono y descargando una potente embestida en el mismo instante. Con el tiempo llegáis a ser tan buenos que no dejáis más que astillas a vuestro paso.

Prerrequisito del líder del grupo: Embestida mejorada.

Beneficio: para realizar una embestida conjunta, todos los miembros involucrados del equipo deben preparar una acción de embestida, hasta que llegue el turno del miembro con la iniciativa más baja. Entonces todos los personajes se moverán contra el objetivo a la vez, realizando un único intento de embestida con el bonificador de Fuerza del personaje más fuerte. Cada miembro adicional del equipo que participe en la embestida conjunta aplicará su propio bonificador de Fuerza (mínimo +1). Los miembros del equipo deben terminar sus movimientos en casillas adyacentes entre sí, y todos ellos provocarán ataques de oportunidad del defensor (aunque éste sólo podrá realizar uno, a menos que posea la dote Reflejos de combate).

Entrenamiento en medicina de combate

Tus camaradas pueden estabilizar con rapidez las heridas más feas, de forma que un aliado caído no sucumba a la pérdida de sangre o los traumas.

Entrenamiento: para obtener este beneficio, tu equipo debe recibir el entrenamiento de curanderos expertos y practicar con los heridos.

Prerrequisito del líder del grupo: Sanar 8 rangos.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Sanar 1 rango.

Beneficio: si dos miembros del equipo tratan de estabilizar a la misma criatura moribunda en el mismo asalto, el segundo intento tendrá éxito de forma automática.

Consejos: los miembros más veloces del equipo podrán asistir a los colegas heridos con mayor rapidez.

Escape conjunto de una presa

Empleáis señales no verbales para sincronizar los esfuerzos para escapar de la presa de un enemigo, aplicando fuerza y palanca en el momento justo para huir de sus garras.

Entrenamiento: mediante varios ejercicios de lucha libre, practicáis técnicas para alterar la posición del cuerpo y ejercer una presión máxima en conjunción con un aliado que no participa en la presa (y que trata, al menos, de distraer al oponente). Con el tiempo, vuestra sincronización es tan buena que tus camaradas y tú trabajáis al unísono en fracciones de segundo.

Prerrequisito del líder del grupo: ataque base +4 o Presa mejorada.

Beneficio: si empleas con éxito una acción de prestar ayuda, para apoyar la prueba de presa o de Escapismo realizada por un miembro adyacente de tu equipo para romper la presa de un enemigo, le concederás un bonificador de +4 o tu bonificador de Fuerza (el que sea mayor).

Evitar el fuego amigo

Al ser consciente de todos los cambios de tu entorno, por sutiles que sean, tendrás el tiempo justo para evitar los conjuros dañinos de área lanzados por tus aliados.

Entrenamiento: durante el tiempo de adiestramiento de este beneficio, los lanzadores de conjuros de tu grupo lanzan *rayos relampagueantes, bolas de fuego, descargas flamígeras* y demás conjuros de área de su arsenal, mientras los demás miembros del equipo permanecen al borde de sus áreas de efecto. Sus sentidos se avivarán por el hedor del azufre, el restallar de la electricidad estática o el zumbido apenas audible que precede al estallido de estos conjuros. Después pasaréis a entrenar zambullidas, esquivas o coberturas para evitar el daño de su magia.

Prerrequisitos del líder del grupo: aptitud de evasión, Conocimiento de conjuros 8 rangos.

Prerrequisitos de los miembros del equipo: TS Reflejos +2, Conocimiento de conjuros 1 rango.

Beneficio: los miembros obtienen la aptitud de evasión (consulta la página 57 del *Manual del jugador*), pero sólo frente a los conjuros lanzados por otros integrantes del grupo.

Consejos: emplea este beneficio del trabajo en equipo para mantener a los personajes más duros en primera línea, sin inmutarse por los conjuros dañinos que silban a su alrededor. Ten en cuenta, por supuesto, que a pesar de este beneficio siguen haciendo falta buenos TS de Reflejos para maximizar su efectividad.

Flanqueo superior

Tu equipo es bueno a la hora de acosar a los enemigos rodeándolos. Si dos de vosotros o situáis en posiciones de flanqueo, podréis sincronizar vuestros ataques para aprovecharos al máximo de su atención dividida. Vuestros enemigos quedarán tan confusos que cualquier atacante se podrá aprovechar de la situación.

Entrenamiento: este beneficio del trabajo en equipo tiene efecto sólo después de que los miembros del grupo pasen interminables horas practicando combates dos contra uno, tres contra uno y demás enfrentamientos descompensados. Con el tiempo, los miembros del grupo desarrollarán una coordinación milimétrica y una buena percepción de los esfuerzos defensivos de su enemigo.

Prerrequisito del líder del grupo: ataque furtivo +4d6.

Prerrequisito de los miembros del equipo: ataque base +3.

Beneficio: cuando dos miembros de tu equipo flanqueen al mismo enemigo, todos los componentes del grupo podrán realizar ataques en cuerpo a cuerpo contra él como si ellos

también lo estuviesen flanqueando. Las criaturas que no puedan ser flanqueadas no se verán afectadas.

Más aún, si al menos dos miembros de tu equipo flanquean a un enemigo que tiene la aptitud de esquiva asombrosa, suma los niveles de pícaro de todos los miembros del equipo trabados en cuerpo a cuerpo para determinar si puede ser flanqueado o no. Si los niveles de pícaro de tus camaradas suman 4 más que los DG del enemigo, todos los miembros del grupo podrán flanquearlo.

Consejos: si tu equipo tiene este beneficio, obtendrás el bonificador +2 por flanqueo con mayor asiduidad. Quizá quieras estudiar cómo flanquear a las criaturas inusualmente grandes (consulta la página 153 del *Manual del jugador*).

Guardián de lanzadores de conjuros

Tienes buen ojo para calcular el tiempo de lanzamiento de los lanzadores de conjuros de tu equipo, por lo que puedes protegerlos mejor cuando su magia está a punto de brotar.

Entrenamiento: durante varias semanas, observas con atención a tus compañeros mientras lanzan conjuros, viendo los gestos exactos y las frases que usan cuando están más absortos. Aprendes tan bien la idiosincrasia de las técnicas de lanzamiento de tus aliados, que sabes cuándo están a punto de liberar su magia simplemente escuchándolos y viéndolos, incluso aunque no sepas el significado exacto de sus palabras y gestos.

Prerrequisitos del líder del grupo: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Reflejos de combate.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Destreza 13 o Conocimiento de conjuros 1 rango.

Beneficio: si un lanzador de conjuros de tu equipo provoca un ataque de oportunidad por lanzar un conjuro, un compañero de grupo adyacente a él se puede interponer entre ellos en el último instante, sufriendo los ataques dirigidos contra el lanzador. El compañero del lanzador puede interceptar un número de ataques igual a 1 + su bonificador de Destreza. Resuelve cada ataque de forma normal, empleando la CA del escudo humano. Si el ataque impacta, dañará al personaje interpuesto pero no distraerá al lanzador de conjuros.

Hurtar la mirada

Cuando os enfrentéis a un monstruo con un ataque de mirada (como una medusa), tendréis experiencia en evitar su peligrosa vista.

Entrenamiento: tu equipo practica las descripciones verbales concisas, a menudo en clave, para maniobrar de acuerdo con ellas. Con el tiempo conseguiréis poder moveros sin mirar al objetivo, excepto cuando sea estrictamente necesario; podréis seguir el ritmo del combate basándoos únicamente en las indicaciones gritadas por vuestros camaradas.

Prerrequisito del líder del grupo: Avistar 8 rangos.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Avistar 1 rango.

Beneficio: mientras al menos un miembro del equipo esté mirando directamente al monstruo con ataque de mirada, cualquier otro miembro que desvíe la vista no tendrá que realizar un TS contra su ataque.

Consejos: para hacer que este beneficio del trabajo en equipo sea tan efectivo como sea posible, es mejor que el ojeador del grupo esté fuera del alcance del ataque de mirada, sea inmune de forma natural a sus efectos, o que al menos tenga el mayor TS de todos los miembros del grupo.

Infiltración

Sois especialmente aptos a la hora de moveros en silencio y sin ser vistos. Puedes marcar el terreno más ruidoso, identificar buenos escondites para los demás y hacer que el grupo se mueva de la forma más fluida posible. Te adelantas mientras tus compañeros están alerta frente a la presencia enemiga, para después cubrirlos cuando avanzan ellos. Aunque este beneficio del trabajo en equipo no es de mucha utilidad en el tumulto de una encarnizada batalla, seréis capaces de infiltraros tras las líneas enemigas para atacar a sus líderes, sabotear sus máquinas de asedio o lograr alguna otra ventaja para tu ejército antes de que suenen las trompetas.

Entrenamiento: el entrenamiento de infiltración requiere horas de práctica en grupo de técnicas furtivas. Los elfos u otros habitantes de los bosques suelen jugar a elaborados juegos del escondite, donde el equipo que busca a los demás recibe una valiosa formación como batidores. Las razas subterráneas acechan en las cavernas y túneles de sus reinos, practicando el arte de esconderse en un entorno negro como la noche. Con práctica, los miembros de un equipo de infiltración lograrán compartir sus escondites, moverse de una cobertura a otra, y sincronizar sus movimientos para ser tan sigilosos y furtivos como sea posible.

Prerrequisitos del líder del grupo: Esconderse 8 rangos, Moverse sigilosamente 8 rangos.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Esconderse 1 rango o Moverse sigilosamente 1 rango.

Beneficio: tu equipo puede moverse a su velocidad completa sin sufrir el penalizador –5 a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Se seguirán aplicando los demás penalizadores (como los de terreno difícil), y seguirás sufriendo las penalizaciones habituales al atacar, correr o cargar. Los miembros del equipo siempre serán conscientes de la ubicación de los demás, sin importar sus resultados en las pruebas de Esconderse o la presencia de cualquier cosa que les conceda menos que ocultación total (aunque su cobertura puede bloquear las líneas de visión entre ellos). Si te mueves hasta un lugar en que ninguno de tus camaradas pueda verte o contactar contigo, perderás este beneficio del trabajo en equipo al inicio de tu siguiente turno, y no contarás como parte del grupo hasta que restablezcas el contacto con al menos uno de los miembros.

Consejos: si formas parte de un equipo de infiltración, ten en cuenta que puedes elegir 10 en tus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente siempre que no estés amenazado o distraído. A menudo es más fácil decirle al DM los resultados más bajos de Esconderse y Moverse sigilosamente del grupo. Esos resultados serán la CD de las pruebas de Avistar y Escuchar de los PNJs.

Limpieza de puertas

Tu equipo es experto en identificar y eliminar trampas u otras amenazas en las puertas.

Entrenamiento: estudiando las trampas más comunes para puertas, practicando técnicas de escucha y permaneciendo alerta

Ilustración de F. Vohwinkel

Un equipo entrenado en la limpieza de puertas puede atravesar casi cualquier umbral sin riesgo de sufrir daños

frente a los pequeños indicios de la activación de una trampa, podéis desarrollar gradualmente una rutina que permita a tu equipo examinar una puerta con un riesgo mínimo.

Prerrequisitos del líder del grupo: Buscar 8 rangos, Escuchar 8 rangos.

Prerrequisito de los miembros del equipo: Buscar 1 rango o Escuchar 1 rango.

Beneficio: cuando busquéis o escuchéis a través de una puerta o acceso similar, el líder del grupo obtiene un bonificador +1 de circunstancia a sus pruebas de Buscar y Escuchar por cada miembro del equipo a 10' de la puerta.

Si el líder del grupo elige 20 en una prueba de Buscar o Escuchar realizada sobre una puerta, podrá hacerlo en la mitad de tiempo normal (como si hubiese hecho 10 intentos, en vez de 20).

Consejos: el beneficio del trabajo en equipo de limpieza de puertas es una buena forma de resolver las puertas con las que os encontréis en un dungeon. Podréis hacer las tiradas con rapidez y pasar al encuentro que haya al otro lado. Estad preparados para realizar estas tiradas cada vez que os encontréis con una puerta cerrada en un dungeon. Entonces realizad la prueba de Buscar o Escuchar, y desactivad la trampa que encontréis o aprestaros para abrir la puerta. Tened en cuenta que podéis elegir 10 o 20 en estas pruebas.

Precisión a distancia

Conoces tan bien la mecánica de los ataques de tus compañeros que puedes hacerte a un lado en el último momento, dejando que sus ataques a distancia pasen a tu lado e impacten contra los enemigos.

Entrenamiento: los miembros del equipo se estudian mutuamente mientras disparan armas a distancia, memorizando el tiempo exacto que les lleva extraer una flecha del carcaj, tensar, apuntar y disparar. Después practicáis llevando la cuenta del tiempo transcurrido entre flechas, cambiando de posición justo cuando se dispare un proyectil para apartaros de su trayectoria.

Prerrequisitos del líder del grupo: ataque base +4, Disparo preciso.

Prerrequisito de los miembros del equipo: ataque base +2.

Beneficio: la penalización por disparar un arma a distancia contra un combate en cuerpo a cuerpo se reduce a la mitad (de –4 a –2), si todos los aliados que participan en el combate pertenecen a tu equipo. El beneficio a la CA que obtiene vuestro enemigo por cobertura también se reduce a la mitad (de +4 a +2), si dicha cobertura consiste en miembros de tu equipo.

CÓMO OBTENER UN ESPÍRITU AFÍN

El proceso de atraer a un espíritu afín comienza con la reunión de un grupo (de no menos de dos criaturas y no más de ocho) para un breve ritual mágico.

Las criaturas del grupo deben tener al menos 4 DG y una puntuación de Inteligencia de 3 o más. Aparte del requisito de DGs, los demás requisitos de conectar con un espíritu afín son

los mismos que para establecer la plantilla de un equipo, y en la gran mayoría de casos, los PJs emplearán la misma plantilla de criaturas para ambos beneficios. Ninguna criatura puede estar conectada con más de un espíritu afín, ya que el segundo no establecerá contacto con una criatura que ya disfrute de la compañía de uno.

El ritual, de una hora de duración, para atraer y ligar a un espíritu afín requiere que una de las criaturas del equipo supere una prueba de Conocimiento de conjuros contra CD 15. El ritual es lo bastante sencillo como para que el PJ elija 10; no hay más consecuencias del fallo que una hora de tiempo perdida. Al quemar una serie de raros agentes reactivos (por un valor de 300 po por miembro del equipo), el grupo convencerá al espíritu de que se acerque. El orden exacto en que se quemen estos reactivos determinará el tipo de espíritu atraído, a elegir entre los descritos más adelante.

Una vez atraído, el espíritu afín se ligará a cada personaje por separado, absorbiendo parte de su fuerza vital (300 PX a cada uno). Una vez el espíritu se haya ligado al grupo, el ritual casi habrá terminado. Los miembros del equipo deberán elegir por consenso sus características, eligiendo una de la lista de cualidades generales y otra de la lista de cualidades específicas. Cuando el equipo haya echo esta elección, obtendrá los beneficios del 1.er nivel asociados con la característica elegida y el ritual habrá terminado.

El equipo y los compañeros afines

Los beneficios mágicos que ofrece el espíritu afín son útiles, pero no ostentosos o descaradamente poderosos. Sus cualidades fomentan el trabajo en equipo entre los miembros del grupo, que emplean al espíritu afín como conducto de energías mágicas o para obtener un bonificador flotante que el grupo gaste en conjunto.

A menos que se indique lo contrario, emplear el beneficio de un compañero afín es una acción gratuita, utilizable una vez por turno de cada miembro del equipo. Este beneficio no se manifiesta de ninguna forma visible o audible, a menos que se especifique otra cosa.

Cambiar el equipo: mientras el compañero afín esté ligado a menos de ocho criaturas, un personaje podrá unirse al grupo mediante el ritual del nivel más alto que haya obtenido el equipo (consulta la tabla 6-9, más adelante). Sólo la criatura que se una al grupo debe pagar el coste en PX; los demás miembros sólo tienen que estar presentes en la ceremonia y dar su visto bueno a la nueva criatura. El coste en agentes reactivos del ritual se basa en el número total de miembros del grupo, incluido el recién llegado.

Una criatura puede desligarse de un espíritu afín, pasando una hora en meditación y quemando una pequeña cantidad (50 po) de los mismos reactivos que atrajeron al espíritu (en orden inverso). Hacerlo no requiere ninguna prueba de Conocimiento de conjuros ni preparativos especiales. Una vez se hayan quemado los agentes reactivos y se complete la meditación, la criatura no disfrutará de ninguno de los beneficios del equipo.

Cómo mejorar un compañero afín

Un compañero afín puede volverse más poderoso, igual que mejoran las criaturas a las que está ligado.

Tras algún tiempo, el equipo puede reunirse y repetir el ritual que lo conectó con el espíritu en primer lugar. Cuando lo hagan, tendrán la posibilidad de intercambiar más energía vital (representada en PX) por mayores beneficios mágicos de su espíritu afín.

El equipo tiene la oportunidad de realizar este ritual y obtener un nuevo beneficio mágico cada vez que la criatura de menor nivel del grupo gane 3 DG, a partir del 7.º nivel. Si el nivel de un personaje cae por debajo del requerido (debido a la muerte o la consunción de nivel), el equipo retendrá los beneficios de su espíritu afín, aunque no podrá ganar otros nuevos hasta que el personaje de menor nivel recupere su nivel perdido más otros tres.

Los rituales requieren reactivos más caros y un mayor gasto en PX a medida que las criaturas del equipo ganan niveles.

Tabla 6–9: costes del ritual de los espíritus afines

Personaje de menor nivel	Coste en reactivos (por miembro)	Coste en PX (por miembro)	Beneficio
4.º	300 po	300 PX	1.er grado
7.º	700 po	750 PX	2.º grado
10.º	1.500 po	1.200 PX	3.er grado
13.º	3.000 po	1.650 PX	4.º grado
16.º	7.500 po	2.100 PX	5.º grado

Beneficios de los espíritus afines

Cuando un equipo conecte por primera vez con un espíritu afín, deberá elegir una característica general y otra específica, obteniendo el beneficio de 1.er grado de ambas. Cada vez posterior que el equipo lleve a cabo el ritual para mejorar a su espíritu (de

PERSONALIDADES DE LOS ESPÍRITUS AFINES

Los espíritus afines no tienen personalidades propias, ni interactúan directamente con los PJs, lo cual es intencionado. En un grupo lleno de personajes, familiares, compañeros animales, allegados y demás PNJs, la personalidad incorporal de un espíritu afín no dejaría de ser una voz más a sumar al tumulto. Pero si el grupo desea interactuar con su espíritu afín, podrás hacer que se comunique con ellos de alguna forma y darle la personalidad que creas más apropiada.

De igual forma, los compañeros afines descritos más adelante no están conectados directamente con alineamientos, deidades ni organizaciones, ya que estos poderes ya cuentan con sus propios medios para ayudar o coartar a los PJs. No obstante, si haces que tus espíritus afines tengan personalidad e interactúen con los personajes, quizá quieras llegar hasta el final y darles metas y motivaciones propias.

acuerdo con los datos mostrados en la tabla 6–9: costes del ritual de los espíritus afines), recibirá el siguiente grado de beneficios de las dos categorías que poseyera.

Tabla 6–10: beneficios del espíritu afín

Características generales	
Almacenamiento mágico	Almacena conjuros que el equipo puede lanzar
Bálsamo	Curación de puntos de golpe y daño de característica
Comunicación	Ofrece comunicación mágica entre los miembros del equipo
Transferencia	Comparte aptitudes entre los miembros del grupo
Características específicas	
Asociación	Mejora el dominio social del equipo
Aumento	Mejora los sentidos y vista del equipo
Corrosión	Concede al equipo afinidad con el ácido y el veneno
Escarcha	Concede al equipo afinidad con el frío
Llama	Concede al equipo afinidad con el fuego
Muralla	Mejora la defensa del equipo, reduciendo el número de golpes
Relámpago	Concede al equipo afinidad con la electricidad
Sombra	Mejora el sigilo del equipo
Sudario	Protege al equipo contra la muerte
Torre	Mejora la defensa y resistencia del equipo
Trueno	Concede al equipo afinidad con el sonido

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El equipo elige una de las cuatro características generales para su espíritu afín.

Beneficio de almacenamiento mágico

Vuestro espíritu afín almacena energía mágica que está a disposición de todos los miembros del grupo.

Beneficio de 1.er grado: vuestro espíritu afín puede almacenar un conjuro de nivel 1, que puede liberar cada miembro del grupo. Una vez al día, un lanzador de conjuros que forme parte del grupo debe lanzar el conjuro sobre el espíritu afín (ignorando cualquier requisito habitual de objetivo). Durante las siguientes 24 horas, cada miembro del grupo puede liberar el conjuro como si fuese un disparador de conjuros con un nivel de lanzador de 1, sólo que dicho miembro no tiene por qué poseer capacidad lanzadora de conjuros. El lanzador de conjuros original será quien haga todas las elecciones pertinentes del conjuro (excepto su objetivo) cuando lo lance sobre el espíritu. Cada miembro del equipo puede usar el conjuro almacenado una sola vez, y tiene que cumplir sus restricciones de objetivo y línea de visión al hacerlo. No puedes emplear al espíritu afín para almacenar conjuros de alcance personal, ni aquellos de nivel 0.

Beneficio de 2.º grado: igual que el 1.er grado, sólo que el espíritu afín puede albergar un conjuro de hasta nivel 2, y su nivel de lanzador al ser liberado pasa a ser de 3. Este beneficio reemplaza al de 1.er grado.

Beneficio de 3.er grado: igual que el 1.er grado, sólo que el espíritu afín puede albergar un conjuro de hasta nivel 3, y su nivel de lanzador al ser liberado pasa a ser de 5. Este beneficio reemplaza al de 2.º grado.

Beneficio de 4.º grado: igual que el 1.er grado, sólo que el espíritu afín puede albergar un conjuro de hasta nivel 4, y su nivel de lanzador al ser liberado pasa a ser de 7. Este beneficio reemplaza al de 3.er grado.

Beneficio de 5.º grado: igual que el 1.er grado, sólo que el espíritu afín puede albergar un conjuro de hasta nivel 5, y su nivel de lanzador al ser liberado pasa a ser de 9. Este beneficio reemplaza al de 4.º grado.

Beneficio de bálsamo

Este espíritu afín ofrece el alivio de la curación, encargándose de las heridas de quienes están bajo su protección.

Beneficio de 1.er grado: cada día, el espíritu afín ofrece una reserva de magia curativa equivalente a 3 pg por cada miembro del equipo. Por ejemplo, un grupo de seis criaturas tendría a su disposición una reserva de 18 puntos de magia curativa. Un miembro del equipo puede invocar toda o parte de esta magia como acción estándar, curándose 1 punto de daño por cada punto extraído de ella. Cuando se haya gastado parte de esta reserva, no volverá a rellenarse hasta pasado el día.

Beneficio de 2.º grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva aumenta a 6 pg por cada miembro del equipo. También puedes emplear al espíritu afín para curar daño de característica, a un coste de 4 pg por cada punto de característica restablecido. Puedes sanar puntos de daño o de característica como acción estándar, pero no ambos con la misma acción.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva aumenta a 9 pg por cada miembro del equipo, y cada integrante del grupo puede invocar su curación como acción de movimiento.

Beneficio de 4.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva aumenta a 12 pg por cada miembro del equipo.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 4.º grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva aumenta a 15 pg por cada miembro del equipo, y cada integrante del grupo puede invocar su curación como acción rápida (consulta la página 237).

Beneficio de comunicación

Vuestro espíritu afín permite la comunicación entre los miembros de tu equipo por conductos mágicos.

Beneficio de 1.er grado: los miembros del equipo pueden hablar entre sí como si estuviesen conectados por un conjuro de *cuchichear mensaje* (consulta la página 225 del *Manual del jugador*) durante 1 asalto al día por cada criatura del equipo, repartiéndolos como gusten. Por ejemplo, si hay ocho criaturas en tu equipo, podréis emplear el beneficio de *cuchichear mensaje* durante 3 asaltos antes de un encuentro, después otros 4 asaltos ese mismo día y aún os quedará 1 asalto más de comunicación.

Vadania dirige la ceremonia para convocar a un espíritu afín

Ilustración de G. Kubic

Beneficio de 2.º grado: el equipo comparte un efecto permanente de *situación*, como se describe en la pág. 292 del *Manual del jugador*.

Beneficio de 3.er grado: el equipo puede enviarse mensajes a grandes distancias a través del aire, igual que el conjuro *viento susurrante*, aunque el destino de cada mensaje se limita a la ubicación de los demás miembros del grupo. El equipo puede enviar uno de estos mensajes al día por cada miembro.

Beneficio de 4.º grado: los miembros del equipo pueden comunicarse telepáticamente mediante un *vínculo telepático de Rary*, durante 1 minuto al día por miembro del grupo.

Beneficio de 5.º grado: cada miembro del equipo puede emplear *escudriñamiento* (igual que el conjuro homónimo) sobre otro compañero del grupo, durante 1 asalto al día por cada criatura que lo componga. Por ejemplo, con seis personas en tu equipo, podrías *escudriñar* a una de ellas durante 2 asaltos y a otra durante 4 asaltos. Sabrás de forma instintiva si uno de tus camaradas te esté escudriñando, por lo que podrás decidir fallar voluntariamente el TS de Vol sin ningún riesgo.

Beneficio de transferencia

Los vínculos que unen a tu equipo son el conducto de diversos efectos.

Beneficio de 1.er grado: una vez al día, cualquier miembro del equipo puede invocar total o parcialmente un bonificador +4 de moral a su siguiente TS. Una vez invocado al completo, el bonificador ya no estará disponible para el resto del grupo. Por ejemplo, si invocas un bonificador +2 de moral a tu siguiente TS, los demás miembros sólo dispondrán de un +2 restante para ellos (la mayoría de compañeros de un equipo se pone de acuerdo antes de pedir estos bonificadores).

Beneficio de 2.º grado: como acción de movimiento, puedes aceptar voluntariamente un –2 a tu siguiente tirada de ataque, para conceder a otro miembro del grupo un +2 de circunstancia a su siguiente tirada de ataque contra el mismo rival. Tu aliado no recibirá su bonif. hasta que tú hayas hecho el ataque con el –2.

Beneficio de 3.er grado: una vez al día, y como acción de movimiento, cada miembro del equipo puede sufrir voluntariamente 10 puntos de daño, para conceder a otro integrante del grupo 10 pg temporales (que duran 10 minutos).

Beneficio de 4.º grado: una vez al día, y como acción inmediata, cada miembro del equipo puede conceder su TS (incluido cualquier bonificador racial, mágico, por característica o por clase) a otro integrante del grupo. Esto significa, a todos los efectos, que tú harás el TS en lugar de tu camarada, "prestándole" tu característica por medio del espíritu afín (consulta la página 237 para ver la definición de acción inmediata).

Beneficio de 5.º grado: una vez al día, puedes apuntar a un miembro del equipo con un conjuro y hacer que surta efecto

Ilustración de W. O'Connor

Redgar queda rodeado por la bruma de un espíritu afín de asociación, que despierta tristeza en sus enemigos

en otro. La magia se transfiere a través del espíritu afín hasta el verdadero objetivo. Por ejemplo, podrías lanzar un conjuro de toque (como *curar heridas críticas*) sobre un aliado adyacente, usando este beneficio para curar a un camarada herido de gravedad que esté demasiado lejos. El conjuro también afectará al miembro del equipo al que toques. No obstante, no se puede emplear al espíritu afín para transmitir conjuros con un alcance personal.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

El equipo elige uno de los siguientes tipos específicos de espíritu afín, y gana los beneficios asociados.

Beneficios del espíritu afín de asociación

Los espíritus afines de asociación parecen interesados en las conexiones personales entre las criaturas a su cargo, generando una fuerte afinidad por las jerarquías sociales y las situaciones de predominio social.

Beneficio de 1.er grado: cada día, el espíritu afín ofrece una reserva de bonificadores a las pruebas de Intimidar igual al doble de miembros del equipo. Por ejemplo, un grupo de cinco criaturas tendría a su disposición una reserva de +10 en bonificadores. Un miembro del equipo puede invocar hasta la mitad de los puntos restantes (redondeando hacia arriba) como bonificador, mediante una acción gratuita previa a la prueba de Intimidar. Cuando se haya gastado parte de esta reserva, no volverá a rellenarse hasta pasado el día.

Beneficio de 2.º grado: el espíritu afín hace que vuestros conjuros de compulsión sean más convincentes, concediéndoles un +1 al nivel efectivo de lanzador a todas sus variables que dependan del NL (como dados de daño o alcance) y a las pruebas de nivel de lanzador.

Beneficio de 3.er grado: el espíritu afín puede rodear a los miembros del equipo con una fina bruma gris, que no obstaculiza la visión pero invoca una gran tristeza en sus enemigos (equivalente al conjuro *desesperación aplastante*, excepto porque no es un cono). La CD del TS de Voluntad se basa en Carisma, y el nivel de lanzador de este efecto será igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel.

La bruma rodea a cada miembro del equipo que la active, en un radio de 10'. Cualquier integrante del grupo puede activarla o desactivarla como acción de movimiento, pero la duración total para todo el equipo será de 2 asaltos por cada miembro. Por ejemplo, un equipo de seis miembros podría hacer que la bruma rodease a uno sólo de ellos durante 12 asaltos, o que rodease a cada integrante durante 2 asaltos.

Beneficio de 4.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para disponer de una aptitud sortílega de *geas menor*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del grupo de menor nivel. La CD de la salvación se basa en Carisma.

Beneficio de 5.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para disponer de una aptitud sortílega de *dominar persona*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del grupo de menor nivel. La CD de la salvación se basa en Carisma.

Beneficios del espíritu afín de aumento

Los espíritus afines de aumento dedican su existencia a realzar los sentidos de las criaturas bajo su protección.

Beneficio de 1.er grado: cada día, el espíritu afín ofrece una reserva de bonificadores a las pruebas de Avistar igual al

número de miembros del equipo. Por ejemplo, un grupo de cinco criaturas tendría a su disposición una reserva de +5 en bonificadores. Un miembro del equipo puede invocar parte o todos los puntos restantes como bonificador, mediante una acción gratuita previa a la prueba de Avistar. Cuando se haya gastado parte de esta reserva, no volverá a rellenarse hasta pasado el día.

Beneficio de 2.º grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva de bonificadores se puede emplear también en las pruebas de Buscar y Escuchar.

Beneficio de 3.er grado: los miembros del equipo pueden verse entre sí siempre que tengan línea de efecto de uno a otro, incluso aunque las condiciones de iluminación no les permitiesen hacerlo. Si está demasiado oscuro para ver a un compañero, podrás discernir su presencia y todo lo que le rodee en un radio de 10' en blanco y negro (como la visión en la oscuridad). También podrás ver cualquier cosa que esté a 10' de ti, como si tuvieses visión en la oscuridad.

Beneficio de 4.º grado: el espíritu afín puede volver visible a un enemigo invisible (igual que el conjuro *purgar la invisibilidad*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel). Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar el efecto de *purgar la invisibilidad* mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. Por ejemplo, un equipo de seis criaturas podría centrar la *purga de invisibilidad* sobre una de ellas durante 12 asaltos, o sobre todas durante 2 asaltos.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo puedes ver cualquier cosa en un radio de 30' de cualquier miembro del grupo, sin importar la iluminación ambiental, así como cualquier cosa a 30' de ti.

Gracias a su espíritu afín de aumento, Alhandra y Ember se encaran con un ogro hechicero que ya no cuenta con la protección de su invisibilidad

Beneficios del espíritu afín de corrosión

Las fuerzas del ácido y la corrosión son afines a este espíritu afín, que se deleita con la destrucción y la decadencia progresivas.

Beneficio de 1.er grado: cada miembro del equipo puede invocar al espíritu afín como acción estándar, para obtener RE 5 (ácido) durante 10 minutos (el propio espíritu absorberá el daño). Cada miembro del grupo puede activar su resistencia a voluntad, sin que todas ellas tengan que estar activas a la vez.

Beneficio de 2.º grado: cuando un miembro del equipo realiza un ataque que incluya veneno (tanto si es ponzoña natural como veneno aplicado a un arma), la CD del TS de Fortaleza para evitar su daño se incrementará en 1. Más aún, los intentos para romper un objeto (como el arma de un enemigo) causan 2 puntos adicionales de daño.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 5 (ácido) permanente.

Beneficio de 4.º grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que la CD del TS contra el veneno aumenta en 2, y los ataques para romper armas causan 4 puntos de daño adicionales.

Ilustración de G. Kubic

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 15 (ácido) permanente.

Beneficios del espíritu afín de escarcha

Los espíritus de escarcha aman con fervor el frío intenso (dentro de las limitadas motivaciones de estos seres).

Beneficio de 1.er grado: cada miembro del equipo puede invocar al espíritu afín como acción estándar, para obtener RE 5 (frío) durante 10 minutos (el propio espíritu absorberá el daño). Cada miembro del grupo puede activar su resistencia a voluntad, sin que todas ellas tengan que estar activas a la vez.

Beneficio de 2.º grado: el espíritu afín aviva el helor de vuestra magia, concediendo un +1 al poder de conjuro (+1 al nivel de lanzador efectivo a todas las variables dependientes de él, como dados de daño o alcance, y a las pruebas de nivel de lanzador) a todos los conjuros de frío lanzados por los miembros del grupo. Además, concede 1 punto de daño adicional por frío a todos los ataques realizados por los miembros del equipo con armas que causen este tipo de daño.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 5 (frío) permanente.

Beneficio de 4.º grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que los lanzadores de conjuros obtienen un +2 al poder de conjuro a su magia de frío, y las armas que causen daño por frío sumarán +1d6 de daño adicional.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 15 (frío) permanente.

Beneficios del espíritu afín de llama

El espíritu de llama no tiene conexión con los elementales de fuego u otros habitantes del plano Elemental de fuego, pero comparte una afinidad básica con las llamas y la destrucción que causan.

Beneficio de 1.er grado: cada miembro del equipo puede invocar al espíritu afín como acción estándar, para obtener RE 5 (fuego) durante 10 minutos (el propio espíritu absorberá el daño). Cada miembro del grupo puede activar su resistencia a voluntad, sin que todas ellas tengan que estar activas a la vez.

Beneficio de 2.º grado: el espíritu afín aviva las llamas de vuestra magia, concediendo un +1 al poder de conjuro (+1 al nivel de lanzador efectivo a todas las variables dependientes de él, como dados de daño o alcance, y a las pruebas de nivel de lanzador) a todos los conjuros de fuego lanzados por los miembros del grupo. Además, concede 1 punto de daño adicional por fuego a todos los ataques realizados por los miembros del equipo con armas que causen este tipo de daño (cualquier cosa, desde una antorcha a una *espada larga de lengua flamígera*).

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 5 (fuego) permanente.

Beneficio de 4.º grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que los lanzadores de conjuros obtienen un +2 al poder de conjuro a su magia ígnea, y las armas que causen daño por fuego sumarán +1d6 de daño adicional.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 15 (fuego) permanente.

Beneficios del espíritu afín de muralla

Los espíritus de muralla parecen extraer su sustento del combate, más concretamente de la alteración del destino que convierte los golpes con éxito en fallos.

Beneficio de 1.er grado: cada día, el espíritu afín ofrece una reserva de bonificadores a la CA igual al doble de miembros del equipo. Por ejemplo, un grupo de cinco criaturas tendría a su disposición una reserva de +10 en bonificadores. Un miembro del equipo puede invocar hasta la mitad de los puntos restantes (redondeando hacia arriba) como bonificador, mediante una acción inmediata inmediatamente posterior a la declaración del ataque, pero antes de conocer sus resultados (consulta la página 237 para ver la definición de acción inmediata). Este bonificador se considera introspectivo y sólo dura hasta que se resuelva el ataque. Cuando se haya gastado parte de esta reserva, no volverá a rellenarse hasta pasado el día.

Beneficio de 2.º grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que el tamaño de la reserva de bonificadores a la CA es igual a tres veces el número de miembros del equipo. Como máximo, un miembro del equipo puede invocar la mitad del tamaño total de la reserva contra cada ataque. Por ejemplo, un equipo de seis miembros dispondría de una reserva de +18 a la CA, por lo que uno de sus integrantes podría obtener hasta un bonificador +9 contra cualquier ataque.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que el bonificador introspectivo a la CA dura 1 asalto.

Beneficio de 4.º grado: el espíritu afín puede manifestar su energía para que rodee a uno de los miembros del equipo, con un centelleante halo de fuerza amarillenta que le otorga ocultación (y el correspondiente 20% de probabilidad de fallo). Puede hacerlo durante un total de 2 asaltos por miembro del equipo. Cualquier miembro del grupo puede activar o desactivar el halo mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por integrante. Por ejemplo, un equipo de cuatro criaturas podría proteger a una de ellas durante 8 asaltos, o a todas durante 2 asaltos.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 4.º grado. Es idéntico a él, sólo que el halo concede ocultación total (50% de probabilidades de fallo).

Beneficios del espíritu afín de relámpago

Estos espíritus sienten atracción por los destellos de luz intensa, los movimientos veloces y la electricidad en todas sus formas.

Beneficio de 1.er grado: cada miembro del equipo puede invocar al espíritu afín como acción estándar, para obtener RE 5 (electricidad) durante 10 minutos (el propio espíritu absorberá el daño). Cada miembro del grupo puede activar su resistencia a voluntad, sin que todas ellas tengan que estar activas a la vez.

Su espíritu afín de muralla protege a Tordek, Jozan y Lidda contra los ataques de sus enemigos

Ilustración de D. Scott

Beneficio de 2.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para obtener la aptitud sortílega de *retirada expeditiva*, con un nivel de lanzador igual a los DG del integrante del grupo de menor nivel.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 5 (electricidad) permanente.

Beneficio de 4.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para obtener la aptitud sortílega de *acelerar*, con un nivel de lanzador igual a los DG del integrante del grupo de menor nivel. A diferencia del conjuro estándar, esta aptitud afecta sólo al miembro del equipo que lo invoque, aunque sus compañeros pueden activarlo también a la vez si lo desean.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 15 (electricidad) permanente.

Beneficios del espíritu afín de sombra

Aunque los espíritus afines de sombra no tienen ninguna conexión obvia con las sombras muertas vivientes del plano de la Sombra, sí posee cierta afinidad por todas las cosas furtivas y difíciles de discernir.

Beneficio de 1.er grado: cada día, el espíritu afín ofrece una reserva de bonificadores a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente igual al doble de miembros del equipo. Por ejemplo, un grupo de cinco criaturas tendría a su disposición una reserva de +10 en bonificadores. Un miembro del equipo puede invocar hasta la mitad de los puntos restantes (redondeando hacia arriba) como bonificador, mediante una acción gratuita previa a la prueba de Esconderse o Moverse sigilosamente; el bonificador se aplicará a ambas habilidades, por lo que te podrás beneficiar dos veces de él si realizas ambas pruebas en el mismo asalto. Cuando se haya gastado parte de esta reserva, no volverá a rellenarse hasta pasado el día.

Beneficio de 2.º grado: el espíritu afín puede amortiguar los sonidos alrededor de un miembro del equipo (como el conjuro *silencio*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel). Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar el efecto de *silencio* mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. Por ejemplo, un equipo de

seis criaturas podría centrar el *silencio* sobre una de ellas durante 12 asaltos, o sobre todas durante 2 asaltos.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva de bonificadores es igual a tres veces el número de integrantes del equipo.

Beneficio de 4.º grado: el espíritu afín puede hacer que uno de los miembros del equipo se vuelva invisible (como el conjuro *invisibilidad*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel). Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar el efecto de *invisibilidad* mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. A diferencia del conjuro estándar, este beneficio no evita que los miembros del equipo se vean entre sí, sin importar si lo han activado o no.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que la reserva de bonificadores es igual a cuatro veces el número de integrantes del grupo.

Beneficios del espíritu afín de sudario

Estos espíritus afines suelen vagar por los límites entre la vida y la muerte, manteniendo a las criaturas bajo su cuidado en el lado bueno de dicha frontera.

Beneficio de 1.er grado: los miembros del equipo disfrutan de una aptitud sortílega de *apacible descanso* activa continuamente sobre ellos, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel. Sus cuerpos no se descomponen en días o semanas tras su muerte.

Beneficio de 2.º grado: una vez al día, cada miembro puede invocar el poder del espíritu afín para obtener el beneficio de una aptitud sortílega de *falsa vida*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel. Los puntos de golpe temporales duran hasta que expire el efecto, o hasta que se pierdan en combate.

Beneficio de 3.er grado: cada miembro del equipo obtiene un bonificador +2 introspectivo a sus TS contra efectos de muerte y aquellos que usen energía negativa (como los conjuros de *infligir*), y un bonificador +2 introspectivo a los TS de Fortaleza contra daño masivo.

Beneficio de 4.º grado: el espíritu afín puede hacer que un miembro del equipo sea inmune a la muerte mágica y los efectos de energía negativa (igual que el conjuro *custodia contra la muerte*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel). Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar el efecto de *custodia contra la muerte* mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. Por ejemplo, un equipo de seis criaturas podría proteger con una *custodia contra la muerte* a una de ellas durante 12 asaltos, o a todas durante 2 asaltos.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que el bonificador a los TS será de +4. además, los miembros del grupo podrán activar el beneficio de 4.º grado como acción rápida (consulta la página 237).

Beneficios del espíritu afín de torre

La defensa gana batallas, y ningún espíritu afín ofrece más defensa que el de torre. Aunque está relacionado con el espíritu de muralla, el de torre ofrece una gama más amplia de beneficios defensivos.

Beneficio de 1.er grado: si realizas una acción de ataque completo en tu asalto, podrás sufrir voluntariamente un penalizador –5 a tus tiradas de ataque, para sumar ese mismo número a una reserva. Cualquier otro miembro de tu grupo podrá emplear una acción gratuita, al inicio de su turno, para extraer 1 punto de dicha reserva y sumarlo como bonif. introspectivo a su CA durante 1 asalto. Los puntos no usados se pierden al inicio de tu siguiente turno.

Beneficio de 2.º grado: como acción inmediata, realizada justo antes de efectuar un TS, puedes pedir a tus compañeros de equipo que te concedan un bonificador introspectivo (consulta la página 237 para ver la definición de acción inmediata). El espíritu afín de torre transferirá la energía positiva entre tus camaradas y tú, por lo que obtendrás un bonificador +1 introspectivo a dicho TS por cada miembro del equipo que acceda a ayudarte. Los compañeros que te transmitan su energía sufrirán un –2 a sus TS durante un asalto, incluido el TS del efecto activo, si ha afectado a varios compañeros de equipo a la vez (como una *bola de fuego*, por ejemplo).

Beneficio de 3.er grado: el espíritu afín puede hacer que la piel de un miembro del equipo sea antinaturalmente resistente (igual que el conjuro *piel pétrea*, con un nivel de lanzador igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel). Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar el efecto de *piel pétrea* mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. Por ejemplo, un equipo de cuatro criaturas podría proteger con una *piel pétrea* a una de ellas durante 8 asaltos, o a todas durante 2 asaltos.

Beneficio de 4.º grado: este beneficio reemplaza al de 2.º grado. Es idéntico a él, sólo que obtienes un bonificador +2 introspectivo por cada miembro del equipo que acceda al intercambio (y acepte el penalizador –2 a sus propios TS).

Beneficio de 5.º grado: el espíritu afín puede volver inefectiva la magia hostil, concediendo una resistencia a conjuros igual a los DG del miembro del equipo de menor nivel + 12. Podrá hacerlo durante 2 asaltos por integrante del grupo. Cualquier miembro del equipo puede activar o desactivar la resistencia a conjuros mediante una acción de movimiento, pero la duración total para todo el grupo no puede exceder de los 2 asaltos por miembro. Los miembros del grupo ignorarán esta RC cuando se lancen conjuros uno a otro; el espíritu de torre sabe que debe dejar que estos conjuros benignos atraviesen sus defensas.

Beneficios del espíritu afín de trueno

Estos espíritus parecen atraídos por los sonidos atronadores de cualquier tipo; no son muy amigos del sigilo y la cautela.

Beneficio de 1.er grado: cada miembro del equipo puede invocar al espíritu afín como acción estándar, para obtener RE 5 (sonido) durante 10 minutos (el propio espíritu absorberá el

daño). Cada miembro del grupo puede activar su resistencia a voluntad, sin que todas ellas tengan que estar activas a la vez.

Beneficio de 2.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para obtener la aptitud sortílega de *estallar*, con un nivel de lanzador igual a los DG del integrante del grupo de menor nivel. La CD del TS se basa en Carisma.

Beneficio de 3.er grado: este beneficio reemplaza al de 1.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 5 (sonido) permanente.

Beneficio de 4.º grado: una vez al día, cada miembro del equipo puede invocar el poder del espíritu afín para obtener la aptitud sortílega de *alarido*, con un nivel de lanzador igual a los DG del integrante del grupo de menor nivel. La CD del TS se basa en Carisma. A diferencia del conjuro estándar esta aptitud no afectará a otros miembros del equipo, por lo que podrán permanecer en su área de efecto con impunidad.

Beneficio de 5.º grado: este beneficio reemplaza al de 3.er grado. Es idéntico a él, sólo que cada miembro del equipo obtiene RE 15 (sonido) permanente.

DISEÑO DE CLASES DE PRESTIGIO

Las aptitudes concedidas por las clases de prestigio son adecuadas para personajes de nivel medio-alto. Las clases de prestigio sólo se pueden adquirir cumpliendo los requisitos concretos de cada una, que casi siempre apuntan (a efectos prácticos) a un personaje que sea *al menos* de nivel medio (sobre el nivel 5 ó 6). Además, puede haber requisitos no ligados a las reglas que se deban cumplir en las partidas, como pagar la tasa de algún grupo, ejercicios de entrenamiento especiales, misiones, etc.

Las clases de prestigio son opcionales y siempre están sujetas a la aprobación del DM. Es una buena política restringir al máximo las clases de prestigio disponibles en tu campaña. Las que se describen en la *Guía del Dungeon Master* y demás suplementos no son, ni mucho menos, globales o definitivas. Puede que ni siquiera sean adecuadas para tu campaña. Las mejores clases de prestigio para tu campaña serán las que prepares tú mismo a medida.

EL PAPEL DEL DM

Las clases de prestigio permiten al Dungeon Master la creación de papeles y títulos exclusivos de la campaña. Estos papeles especiales ofrecen aptitudes y poderes que de otra forma serían inaccesibles para los PJs, orientándolos en direcciones nuevas e interesantes. Un personaje con una clase de prestigio estará más especializado, y quizá sea algo mejor, que otro sin ella. Estas herramientas creadas por el DM ligan los detalles y la mecánica del juego a los pormenores de tu mundo. En pocas palabras, se trata de inventar a un grupo o posición concreta a cubrir en tu campaña, y crear una clase de prestigio a partir de esa idea. El siguiente material se centra en tus necesidades como DM.

EL PAPEL DE LOS JUGADORES

Los DMs que no teman compartir la responsabilidad del desarrollo de su campaña con sus jugadores pueden permitir que ellos mismos diseñen las clases de prestigio. Mientras el DM esté al tanto, estas clases de prestigio son perfectamente viables. El DM sabe qué organizaciones necesitan estas clases en su campaña y tiene una idea general de lo que deberían hacer. Los jugadores que deseen desarrollar sus clases de prestigio deberían hacerlo en estrecha colaboración con su DM.

¿POR QUÉ CREAR UNA CLASE DE PRESTIGIO?

Existen cuatro razones básicas por las que deberías crear clases de prestigio para tu campaña.

Para satisfacer a los jugadores: un jugador con un personaje explorador desea ser un arquero experto. Adquiere la dote Disparo a quemarropa y otras adecuadas, pero quiere ser capaz de realizar hazañas aún mayores con su arco. Está dispuesto a sacrificar otros aspectos de su clase para lograrlo, pero no parece tener ninguna opción viable. En respuesta a su situación, creas el gremio de la Flecha roja. Gracias a este gremio el personaje puede aprender varios trucos de disparo nuevos y aptitudes relacionadas con la arquería, si se une a sus filas y gana niveles en la clase de prestigio de maestro de la Flecha roja.

Los jugadores tienen planes y metas para sus personajes que van más allá de las reglas del *Manual del jugador*. Las clases de prestigio ofrecen una forma de desarrollar las reglas dentro de un formato equilibrado, para que puedas satisfacer sus necesidades.

Para desarrollar una organización: ya has creado el gremio de la Flecha roja, compuesto por guerreros, exploradores e incluso pícaros que ayudan a defender la capital en épocas de gran necesidad. Tienen una buena reputación y una larga historia. Para ayudar al desarrollo de esta organización, creas la clase de prestigio de maestro de la Flecha roja, con aptitudes únicas del gremio. Ahora, cuando la gente hable de su antinatural dominio del arco, habrá hechos concretos que especifiquen lo que pueden y no pueden hacer.

Las clases de prestigio te ayudan a definir órdenes monásticas, cábalas secretas, organizaciones religiosas extremistas, gremios de ladrones, unidades militares especiales, un grupo de gente entrenada por el mismo maestro, hechiceros de una zona concreta o bardos que han estudiado en el mismo colegio. Si no has creado organizaciones de este tipo para tu campaña, deberías empezar a hacerlo. Las clases de prestigio las hacen únicas entre sí. Si los magos de la Orden arcana conocen conjuros diferentes y tienen aptitudes distintas a los magos del gremio de la Mano abierta, conseguirás que ambos grupos, y por extensión todo el mundo de campaña, sean mucho más interesantes.

Usar clases de prestigio con las organizaciones de tu campaña también anima a los PJs a unirse a estos grupos, o al menos a indagar en ellos. Las clases de prestigio te ofrecen una forma de usar las reglas para atraer a los jugadores a tu mundo e involucrarlos en cualquier tipo de trama política, intriga o aventuras que les reserves.

Para desarrollar una raza o cultura: igual que las organizaciones, las razas y culturas se benefician de reglas concretas que resalten sus aptitudes.

Aunque es correcto limitarse a decir que "los elfos se mueven bien por los bosques" o "los gnomos son mañosos", estas afirmaciones tendrán más peso si cuentan con reglas que las respalden. Las clases de prestigio (el acechador del bosque elfo, o el embaucador gnomo, por ejemplo) ofrecen dichas reglas.

Las culturas obtienen un beneficio aún mayor de las clases de prestigio. Las reglas del juego no ofrecen detalles sobre cómo se diferencia la gente del reino Sureño de tu campaña de los habitantes del bosque Horrendo. Podrías crear una extensa descripción sobre cómo los expertos lanceros del sur tienen una técnica de lucha totalmente distinta al planteamiento más rudo y directo de los guerreros del bosque. Las clases de prestigio de danzarín de la lanza sureño y explorador del bosque Horrendo dejan bien claras esas diferencias. Las clases de prestigio basadas en culturas pueden apelar al trasfondo de los PJs; quizá sólo los personajes del desierto del Sol perdido puedan optar a la clase de prestigio de acuchillador. Harán que cada cultura y cada lugar poblado que crees para tu campaña sea realmente especial.

Para hacer aceptables algunas malas opciones: aunque esta razón está ligada a la primera, merece la pena mencionarla por separado. Una clase de prestigio puede coger una mala opción, como especializarse en el uso del látigo, y convertirla en algo que merezca la pena. Podrías crear clases de prestigio que concedan aptitudes interesantes a los personajes que gasten muchos puntos de habilidad en Intimidar, o algún campo concreto de Artesanía o Saber. Los personajes que elijan extrañas combinaciones multiclase, que pongan su mejor puntuación en Carisma (sin ser bardos o hechiceros) o que provengan de una raza menor (kóbolds o trasgos, por ejemplo), podrían tener acceso a una clase de prestigio que haga sus elecciones algo más válidas.

La oculta quinta razón: cualquier cantidad de organizaciones o razas como gnolls, trasgos u orcos puede enfrentarse a los PJs. Algunas campañas establecen a las culturas malignas como enemigo principal. Los DMs deberían planificar con cuidado el diseño de las clases de prestigio que sólo estén disponibles para los malos. Estas clases deberían tener una utilidad mayor que simplemente aprovecharse de las debilidades de los PJs o anular sus puntos fuertes. Hacen que la campaña sea única, ofrecen encuentros memorables y transforman a los enemigos en amenazas reales con las que los PJs deben tener verdadero cuidado.

¿CLASE DE PRESTIGIO O ESTÁNDAR?

Lo ideal sería que la elección entre subir un nivel en la clase principal (o cualquiera de ellas, si es un personaje multiclase) o adquirir una clase de prestigio fuese complicada. Una clase de prestigio puede dar acceso a nuevas habilidades o conjuros, pero debería ser más restrictiva que las clases estándar. Quizá tenga una progresión de ataque más lenta o TS menos apetecibles. Si un jugador no consigue decidir si su personaje debería subir otro nivel de pícaro del *Manual del jugador* o empezar una de tus clases de prestigio, lo más probable es que la hayas equilibrado de forma correcta.

NOMBRE Y NÚCLEO CONCEPTUAL

Tienes una ventaja que ningún diseñador de juegos disfrutará jamás: conoces los detalles concretos de tu campaña. Cuando crees una clase de prestigio, emplea al máximo tu conocimiento de estos detalles. La primera regla es olvidarse de lo genérico y acudir a lo concreto. No estás creando una clase de prestigio para las campañas de todo el mundo, sino para la tuya propia. Los siguientes ejemplos muestran cómo los nombres de las clases de prestigio genéricas, cuando se los modifica para ajustarlos a organizaciones concretas, quedan mejor definidos e integrados en tu campaña.

Guerrero sagrado	Campeón de Pelor
Guardia de la ciudad	Vigilante de Falcongrís
Discípulo marcial	Orden del Discípulo del puño
Forestal	Rastreador del paso Aguasoscuras

CÓMO DISEÑAR LOS REQUISITOS

Todos los requisitos de una clase de prestigio se basan en la idea de que el personaje que los cumpla ya está en camino de convertirse en alguien que puede hacer las cosas en las que sobresale dicha clase. Alguien que cumpla los requisitos de la clase de prestigio de montañero de los picos Brumosos, debe tener 6 rangos en Trepar y 4 en Uso de cuerdas; en otras palabras, y ya es un escalador experto cuando obtiene el título de montañero.

Se pueden emplear dos tipos de requisito para determinar quién puede acceder a una clase de prestigio. El primer tipo es de prerrequisitos de juego: se trata de reglas invariables (a menudo, valores numéricos) que el personaje debe cumplir para optar a la clase de prestigio. El segundo tipo son los requisitos de personaje: pueden tratarse de aspectos del PJ (raza, edad, religión, etc.), o de hazañas que haya realizado. Por ejemplo, un candidato a la clase de prestigio cazador de muertos vivientes, que se especializa en la lucha contra estas criaturas, debe haber sufrido algún nivel negativo impuesto por un muerto viviente capaz de consumir energía. A veces se trata de simples ganchos de aventura, vinculados con alguna organización o cultura a la que represente la clase de prestigio, como jurar fidelidad a un monarca, pagar una tarifa de ingreso o llevar a cabo algún ritual religioso. Emplea estos requisitos ajenos a las reglas del juego

TRAS EL TELÓN: ¿POR QUÉ LOS PRERREQUISITOS?

Primero está la idea de "prestigio". Si cualquier plebeyo puede acceder, la clase no tiene prestigio. Segundo: las clases de prestigio ofrecen habilidades poderosas normalmente no disponibles para los PJs. Los prerrequisitos imponen un coste, de forma que los PJs no obtengan algo por la patilla. Similarmente, adoptar un nivel de una clase de prestigio nunca tendría que ser una elección más obvia o deseable que hacerlo de una clase estándar. Los prerrequisitos obligan a los PJs a considerar qué quieren hacer.

para añadir sabor y vida a tu clase de prestigio, pero no para equilibrar su utilidad en la partida.

Ningún prerrequisito se debería basar en una tirada de dado. Esto significa que las puntuaciones de característica (o sus bonificadores), puntos de golpe u otros aspectos del personaje determinados por una tirada de dado, nunca deberían formar parte de los requisitos de una clase de prestigio. Los prerrequisitos deberían estar basados en elecciones que haga el jugador: dotes, rangos de habilidad y cosas similares.

Más aún, recuerda que las clases de prestigio no se equiparan a las clases existentes. Es decir, que ninguna clase de prestigio debería limitarse a una clase regular. Las clases existentes o el nivel del personaje no son buenos requisitos, aunque también es verdad que, una vez hayas asignado una cantidad de rangos de habilidad o dotes como requisito, es fácil hacerse una idea de qué clases serán más propensas a cumplirlos y a qué niveles. Por ejemplo, los pícaros pueden acceder a la case de prestigio de asesino de la *Guía del Dungeon Master* más rápido (a nivel 5) que otras clases, pero incluso los magos podrían llegar a cumplir sus requisitos (a nivel 13).

Ninguna clase de prestigio debería ser accesible a un personaje de nivel inferior a 5.

Buenos prerrequisitos

Los siguientes requisitos ayudan a definir los tipos de personaje que pueden desear acceder a una clase de prestigio concreta.

Rangos de habilidad: el prerrequisito consiste en el número de rangos adquiridos en una o varias habilidades concretas, no en su bonificador total. Cada habilidad puede requerir un número de rangos diferente a las demás. Los rangos de habilidad facilitan que los miembros de ciertas clases estándar accedan a la clase de prestigio, si está en su lista de habilidades de clase. Los rangos en habilidades también fijan el nivel mínimo necesario para acceder a la clase de prestigio (consulta la tabla 3–2: experiencia y beneficios dependientes del nivel, en la página 22 del *Manual del jugador*, para ver los rangos de habilidad máximos).

Dotes: indica todas las dotes necesarias como prerrequisito, incluida cualquier competencia con armas o armaduras.

Ataque base: no emplees las tiradas de ataque modificadas. Este requisito no es necesario si los rangos de habilidad ya han fijado el nivel mínimo necesario para acceder a la clase de prestigio. Emplea este prerrequisito, en lugar de las más estrictas reglas de rangos de habilidad, si la clase de prestigio está más orientada al combate.

Tiros de salvación: los TS agrupan a las clases de personaje de forma distinta a como lo hacen los bonificadores de ataque. Por ejemplo, puedes elegir un TS mínimo de Fortaleza, lo que dará igualdad de oportunidades a clérigos, guerreros y monjes, o un requisito basado en el TS de Voluntad, lo que hará que clérigos, magos y monjes lo cumplan a la vez.

Aptitudes especiales: cuando se usan como prerrequisito para una clase de prestigio, las aptitudes especiales como evasión, furia o expulsión de muertos vivientes ayudan a definir el enfoque de la clase.

Aptitud lanzadora de conjuros: este prerrequisito exige la capacidad de lanzar conjuros arcanos o divinos de cierto nivel, o la habilidad para lanzar ciertos conjuros concretos. Exigir conjuros de cierto tipo (arcano o divino) y nivel concreto, abre la clase a más lanzadores de conjuros. Exigir conjuros concretos puede enfocar la clase hacia druidas, bardos o magos, dependiendo del conjuro exacto. Dado que los hechiceros conocen menos conjuros que los magos, el requisito de un conjuro concreto puede evitar que los hechiceros accedan a la clase de prestigio. Presta atención a estos efectos secundarios de los prerrequisitos.

Dominios: algunas clases de prestigio, como aquellas devotas de una religión o causa, pueden requerir un Dominio de clérigo concreto.

Especial: esta categoría cubre otros requisitos ajenos a la mecánica de juego. También puede incluir algunas restricciones. Los prerrequisitos de personaje pueden basarse en la raza, sexo (en contadas ocasiones), alineamiento, deidad tutelar (sobre todo en el entorno de campaña de Reinos Olvidados) o hazañas (consulta la nota al pie).

Malos prerrequisitos

Los siguientes requisitos limitan o restringen en exceso el tipo de personajes que pueden desear acceder a una clase de prestigio concreta.

Nivel de personaje o clase: este prerrequisito elimina la creatividad de los jugadores. Emplear el requisito del ataque base ya fija con bastante precisión el nivel mínimo necesario, aunque no todas las clases de prestigio incluyen uno. Deja que

EJEMPLOS DE HAZAÑAS

Crear un prerrequisito para una clase de prestigio basado en una hazaña concreta es una buena forma de darle un toque distintivo. Dependiendo del trasfondo de la clase, esta gesta puede estar relacionada con el combate, un viaje, un ejercicio mental o alguna otra hazaña específica. A continuación se muestran algunos ejemplos.

- Matar un monstruo en concreto.
- Visitar una capilla de difícil acceso
- Superar una dolorosa ordalía
- Recoger una hierba extraña
- Completar una misión personalizada
- Ejecutar una tarea aparentemente imposible (caminar sobre el agua o capturar el aliento de un pájaro)
- Ganar una carrera, duelo u otra prueba
- Descubrir una contraseña
- Impresionar a una persona importante con ingenio y labia
- Crear una gran obra de arte (una oda, un baile o una pintura)
- Resolver un acertijo
- Obtener un tatuaje específico
- Vestir siempre de un color concreto
- Decir siempre la verdad
- Llevar a cabo un ritual diario
- Entregar un diezmo del 10% de todo lo ganado

los jugadores imaginen por su cuenta cómo llegar a cumplir los prerrequisitos de la clase de prestigio lo mejor que puedan. Concéntrate en los requisitos que todos los miembros de una clase de prestigio podrían cumplir de forma natural.

Clase de personaje: con la facilidad para acceder a la multiclase, y su uso tan extendido entre los personajes, deberías dejar que sean los jugadores los que calculen qué clases, y hasta qué nivel, necesitan para acceder a tu clase de prestigio.

Puntuaciones de característica: objetos mágicos aparte, este prerrequisito hace que acceder a una clase de prestigio sea cuestión de mera suerte. No sólo obliga al jugador a obtener unas tiradas elevadas cuando cree su personaje, si no que deberá adivinar qué característica le dará acceso a una clase de prestigio que quizá no exista aún.

Puntos de golpe: de nuevo, este prerrequisito reduce el acceso a una clase de prestigio a una simple cuestión de suerte.

Clase de armadura: los personajes no viven dentro de su armadura. Hacer uso de este requisito genera todo tipo de preguntas peliagudas sobre cuánto tiempo deben llevar puesta la armadura los personajes (o un objeto mágico que la modifique) cada día, para poder acceder a la clase de prestigio.

Prerrequisitos redundantes: no tiene ningún sentido requerir a la vez un ataque base y un TS, o un ataque base y rangos de habilidad, o un TS de rangos de habilidad. Cualquiera de ellos por separado ya fija el nivel necesario para acceder a ella. Elige el más adecuado a la visión que tengas de la clase. La excepción es cuando sólo una de ellas fija el requisito "real" de nivel mínimo. Puede que elijas a personajes con Aguante, Correr y Reflejos de combate (que un guerrero humano puede obtener a nivel 1), 8 rangos en Trepar y otros 8 en Nadar (que varias clases pueden obtener a nivel 5) y un ataque base de +6. Las dotes y habilidades representan cosas que quieres que todos los miembros de tu clase de prestigio sean capaces de hacer, mientras que el ataque base es el que fija el prerrequisito de nivel mínimo necesario.

RASGOS BÁSICOS DE LA CLASE DE PRESTIGIO

Los rasgos básicos compartidos por todas las clases son los niveles, Dados de golpe, habilidades de clase y puntos de habilidad, ataque base y Tiros de salvación. La tabla 3–1: salvación base y ataques base, en la página 22 del *Manual del jugador*, puede serte de gran utilidad a la hora de diseñar tus clases de prestigio.

Niveles

En la mayoría de los casos, las clases de prestigio tienen cinco o diez niveles diseñados. Es posible llegar a 15 o incluso 20. También puedes diseñar una clase con tres niveles. Las clases de prestigio con cinco niveles o menos suelen cumplir un propósito muy concreto. Para hacer que cumplir sus prerrequisitos merezca la pena, deben aglutinar un montón de aptitudes especiales en sus escasos niveles. Las clases de prestigio con 20 niveles, por otro lado, bordean lo épico (consulta el *Manual de niveles épicos*, para leer información sobre ese tipo de juego), ya que los personajes deben tener ya al menos cinco niveles en una clase estándar para acceder a ella. Las clases de prestigio de diez niveles poseen bastantes aptitudes especiales para atraer a los PJs, sin necesitar el uso de reglas especiales para jugar con personajes de más de 20 niveles.

Dados de golpe

Cuando fijas los prerrequisitos para tu clase de prestigio, decides qué clases estándar accederán con más facilidad a ella. Sabes qué DG emplea cada clase. Puedes elegir entre dar a la clase de prestigio un DG, el mismo, una media de los DG de las clases que accederán a ella con mayor probabilidad o un DG menor. Este elección forma parte del equilibrio de la clase de prestigio.

Ninguna clase debería tener un DG menor que d4 ni mayor que d12. Las clases sólo emplean tiradas de dado sin modificar para sus dados de golpe, aunque algunas aptitudes de clase pueden conceder pg adicionales a ciertos niveles.

Habilidades de clase y puntos de habilidad

Hablando en términos generales, el número de puntos de habilidad y el número de habilidades de case deberían estar íntimamente relacionados. No tiene sentido ofrecer una enorme lista de habilidades de clase, si el personaje no cuenta con los puntos suficientes para beneficiarse de su uso. Y al contrario también es cierto: un personaje no debería tener un montón de puntos de habilidad, si la lista de habilidades en las que los puede gastar es raquítica.

Las clases obtienen dos, cuatro, seis u ocho puntos de habilidad, modificados por la Inteligencia del personaje. Una clase de prestigio no debería "regalar" la lista de habilidades, convirtiéndolas a todas en habilidades de clase. Las habilidades de clase deben reflejar la naturaleza y metas de la clase de prestigio.

Ataque base

La progresión de ataque controla todos los tipos de combate, desde los espadones a los rayos. Si una clase de prestigio orientada al combate posee varias aptitudes impresionantes, ralentizar su progresión de ataque ayudará a equilibrarla. Las clases con muchas aptitudes no combativas pueden necesitar una progresión de ataque relativamente rápida, para evitar que la elección entre dicha clase y una estándar se decante con demasiada claridad hacia esta última.

Hay cuatro progresiones de ataque posibles. Tres de ellas aparecen en la tabla 3–1: salvación base y ataques base, en la página 22 del *Manual del jugador*. La cuarta posibilidad es +0, con la cual la progresión de ataque no mejora nunca. No obstante, esta opción sólo debería usarse en casos extremos e inusuales. Pocos personajes renunciarán a mejorar su ataque durante cinco niveles, por no hablar de diez niveles seguidos.

Tiros de salvación

La progresión de los TS aparece en la tabla 3–1: salvación base y ataques base, en la página 22 del *Manual del jugador*. En cada nueva clase de prestigio deberás elegir si tendrá un TS bueno, dos TS buenos o todos. Si la clase no tiene todos los TS buenos, decide cuáles de ellos serán los mejores.

Dependiendo de la elección de clase de prestigio que haga, Tarn (en el centro) podría convertirse en un asesino experto con la daga (izquierda) o en un fiero caballero de brillante armadura

Ilustración de W. England

En general, las clases orientadas al combate tienen buenos TS de Fortaleza, los lanzadores de conjuros disponen de buenos TS de Voluntad y las demás clases se benefician de buenos TS de Reflejos. Si vas a dar a una clase dos TS buenos, emplea esa guía para uno de ellos. Tener todos los TS buenos es un gran atractivo para cualquier clase, por lo que deberías usarlo con gran moderación.

Dotes

Como regla general, las dotes adicionales no son aptitudes atractivas para una clase de prestigio. Evita generar listas de dotes adicionales.

CÓMO GENERAR LAS APTITUDES

Cada nivel de una clase de prestigio debería incluir un beneficio significativo. Los lanzadores de conjuros sufren especialmente si se pierden alguno de los conjuros que habrían de ganar con cada nuevo nivel, y por lo tanto, las clases de prestigio orientadas a ellos deben ser particularmente atractivas. Las primeras aptitudes obtenidas deberían ser equivalentes a las del nivel mínimo al que un personaje pueda acceder a la clase de prestigio. De esta forma, si un explorador puede acceder a ella a nivel 4, el primer nivel de la clase de prestigio debería ser un equivalente aproximado al nivel 5 de explorador.

Las aptitudes principales, sobre todo los poderes únicos, tienen que meditarse con cuidado. Nunca deberían ser más poderosas o útiles que los tipos de cosas que las demás clases pueden hacer a un nivel equivalente. Estudia las aptitudes de clase, dotes y clases de prestigio existentes en la *Guía del Dungeon master*, en busca de ideas. Coge directamente las aptitudes de otras clases cuando diseñes la tuya, si es necesario.

Competencia con armas y armaduras

En muchos casos, todo lo que necesitas decir es "un [nombre de la clase de prestigio] no obtiene competencia adicional con ningún arma o armadura". Las clases de prestigio nunca eliminan competencias con armas o armaduras ya existentes. Si deseas limitar el acceso a la armadura, puedes hacer que las aptitudes especiales de la clase sólo funcionen cuando el personaje lleve puesta armadura ligera o intermedia. También ayuda que la lista de habilidades de clase contenga varias habilidades que se vean restringidas por las armaduras. Y hay una tercera opción que puede restringir el uso de armas: crea un código de comportamiento para la clase de prestigio, que impida a sus miembros el uso de ciertas armas, tipos de arma o armaduras.

Para lograr un mayor control de las armas empleadas, concentra las aptitudes especiales de la clase en un grupo de armas o un arma concreta. El fustigador y el maestro de las cadenas, por ejemplo, obtienen pocos beneficios de sus clases a menos que usen un látigo o una cadena, respectivamente.

Conjuros, listas de conjuros y niveles de lanzador

Algunos argumentan que no se puede diseñar una clase de prestigio lanzadora de conjuros sin concederle una progresión de conjuros del tipo "+1 al nivel de una clase existente". Los miembros de la clase pueden ganar este nivel de lanzador a cada nivel, cada nivel impar o cada tres niveles. Adquirir un nivel de lanzador con menor frecuencia hará que los lanzadores de conjuros dejen de ser los beneficiarios principales de la clase, por lo que sus aptitudes de clase deben compensarlo volviéndose más atractivas.

Incluir una breve lista de conjuros, disponible para los miembros de la clase, concede una aptitud lanzadora de conjuros a los personajes que no la tengan normalmente, en lugar de crear una nueva clase lanzadora. Si incluyes una de estas listas, también debes crear una tabla que muestre el acceso a conjuros en cada nivel de la clase. La tabla 6–11, a continuación, ofrece el acceso a conjuros de todas las clases estándar.

Tabla 6–11: Acceso a conjuros (por nivel de clase)

Nivel de conjuro	Nivel de clérigo, druida o mago	Nivel de hechicero	Nivel de bardo*	Nivel de paladín o explorador*	Nivel de adepto*
0	1.º	1.º	1.º	—	1.º
1.º	1.º	1.º	2.º	4.º	1.º
2.º	3.º	4.º	4.º	8.º	4.º
3.º	5.º	6.º	7.º	11.º	8.º
4.º	7.º	8.º	10.º	14.º	12.º
5.º	9.º	10.º	13.º	—	16.º
6.º	11.º	12.º	16.º	—	—
7.º	13.º	14.º	—	—	—
8.º	15.º	16.º	—	—	—
9.º	17.º	18.º	—	—	—

*Supuesto que el PJ tenga acceso a conjuros adicionales

Cuando asignes la cantidad de conjuros que puede lanzar un personaje a cada nivel, consulta el *Manual del jugador* para ver algunos ejemplos de progresión de conjuros. Si tu clase de prestigio prepara conjuros como un clérigo, emplea las tablas de clérigo y druida como guía. Si tu clase de prestigio prepara conjuros como un mago, emplea la tabla de mago como modelo. Si tu clase no prepara conjuros, emplea las tablas del hechicero.

Las listas de conjuros siempre deberían tener más conjuros de nivel bajo que de alto. Como resultado, es mejor comenzar la lista pensando los conjuros de mayor nivel que podrá lanzar la clase. Después podrás poner un número mayor para el nivel inmediatamente inferior, más aún al siguiente y así hasta el primero. Por ejemplo, supón que creas una clase que, igual que los paladines y exploradores, conozca conjuros de hasta 4.º nivel. La lista de conjuros de dicha clase debería tener más conjuros de nivel 3 que de 4, más de 2 que de 3 y más de 1 que de 2.

Una lista de conjuros debería tener los conjuros adecuados para su clase, y ninguno más; para obtener una mayor variedad de conjuros, el personaje siempre puede coger un nivel de mago o clérigo.

A veces, si un conjuro se considera la "firma" de una clase de prestigio, puedes reducir en 1 el nivel en el que gane acceso a él. Por ejemplo, en una clase de prestigio de mago flamígero, el *muro de fuego* podría considerarse conjuro de nivel 3, en vez de 4. Esta técnica se debería usar con moderación. Hazlo sólo una o dos veces en cada clase, como mucho. Normalmente, si una clase posee otros poderes o beneficios atractivos, no hará falta.

COSTES Y EQUILIBRIO

Los niveles en una clase de prestigio nunca deberían ser tan buenos como para que el personaje quede como un tonto si no los coge. Equilibrar las clases evita esa posibilidad. Antes de ponerte a trabajar en las aptitudes de la clase de prestigio, piensa en aquello a lo que renuncia el personaje para iniciar esta clase. Esos beneficios a los que renuncie serán el coste que deba pagar para acceder a la clase de prestigio.

Dados de golpe: algunas clases se cualifican mucho antes para una clase de prestigio que otras. Estas clases pueden tener que aceptar unos DG más bajos cuando adopten la clase de prestigio. Para ellos, ese será un precio a pagar, pero para otras clases esos DG pueden ser mayores. Por ejemplo, una clase de prestigio que use d8 como DG representará una pérdida para bárbaros, guerreros, paladines y exploradores, pero representará un beneficio para bardos, pícaros, hechiceros y magos.

Puntos de habilidad: obviamente, ciertas clases nunca pierden cuando adquieren una clase de prestigio. Guerreros y magos no pueden tener menos puntos de habilidad de los que ya tienen, por ejemplo. Igual que ocurre con los DG, la ganancia de una clase puede ser la pérdida de otra. Una clase de prestigio que conceda 4 puntos de habilidad por nivel + el modif. de Inteligencia, será una beneficio para guerreros y magos, pero una pérdida para los pícaros.

Habilidades de clase: el impacto de la lista de habilidades de clase puede ser peliagudo de juzgar. Una clase con una larga lista de habilidades y una cantidad moderada de puntos de habilidad podría parecer una ganancia para muchas clases, pero si dicha lista difiere demasiado de la lista de las clases que se podrían ver más atraídas a ella, quizá no sea tan beneficiosa.

Progresión de ataque: como se ha mencionado antes, el ataque base puede ser un coste. Un mago o hechicero no puede

PALADINES Y MONJES

Cuando diseñes una clase de prestigio, los paladines y monjes deben recibir una consideración especial. Dado que ambas clases no pueden multiclasear libremente, es más difícil persuadir a sus miembros para que se interesen por las clases de prestigio. Cuando diseñes una clase de prestigio cuyos miembros puedan incluir a monjes o paladines (o ambos), considera incluir la siguiente nota:

Nota sobre multiclase: los personajes monjes (o paladines, según sea apropiado) podrán hacerse multiclase con esta clase con total libertad. Los monjes (o paladines) que ya hayan obtenido niveles en otra clase, podrán volver a adquirir un nivel de monje (o paladín) tras subir un nivel como [nombre de la clase de prestigio].

Una clase de prestigio que ofrezca una gran cantidad de poder quizá no necesite esa nota. Una clase de prestigio bien equilibrada puede necesitarla, para evitar que la elección se decante demasiado hacia la opción de seguir con la clase estándar.

tener una progresión de conjuros peor que la de su clase estándar, pero las demás clases sí.

Progresión de salvaciones: si una clase tiene dos o los tres TS buenos, una clase de prestigio con menos salvaciones buenas necesitará aptitudes atractivas para tentar a sus miembros. Por ejemplo, una clase de prestigio orientada a los monjes (como una que tenga como aptitud requerida caída ralentizada 30') con sólo un TS bueno, necesitará aptitudes muy poderosas para atraer a ex monjes.

Dotes: las dotes serán un coste para la clase de prestigio en dos casos. Primero, pedir dotes poco útiles es un coste. Si la clase de prestigio requiere las dotes Aguante, Correr y Gran fortaleza, los guerreros deberán renunciar a Ataque poderoso, Soltura con un arma y otras dotes típicas de los guerreros para acceder a ella. Las dotes requeridas que no estén en la lista de dotes adicionales de una clase también serán un coste añadido.

Aptitudes especiales y lanzamiento de conjuros: estos dos requisitos crean un coste a pagar, ya que pueden obligar a un personaje a hacerse multiclase antes de acceder a la clase de prestigio.

Dominios: este requisito suele obligar a un clérigo a cambiar de deidad tutelar para acceder a una clase de prestigio. La pérdida de poderes de dominio y el cambio de sus conjuros de dominio puede ser un verdadero detrimento para ellos.

Especial: los requisitos especiales pueden imponer ciertos costes. Los personajes que deseen adquirir niveles en la clase de prestigio deberán aceptarlo. Por ejemplo, puedes diseñar una clase de prestigio con restricciones a la multiclase, similares a las de los paladines o monjes. El cazador de muertos es otro ejemplo, que exige a sus miembros haber perdido un nivel ante el ataque de un muerto viviente.

Consideraciones especiales

Las clases de prestigio ligadas a alguna organización pueden tener requisitos continuados. Entre ellos puede haber misiones, tasas, obediencia estricta a ciertas reglas o sacrificios monetarios personales. Convertirse en miembro de esta clase de prestigio puede requerir un periodo de aprendizaje junto a otro miembro, o quizá actuar como mentor de otro novato cuando sea necesario.

El acceso a una clase de prestigio puede conllevar efectos secundarios. Habrá enemigos poderosos que persigan a sus miembros, o quizá los integrantes de la clase se enfrenten a los prejuicios del populacho. La pertenencia a cierta clase de prestigio puede ser incluso ilegal, particularmente si se adentra en campos esotéricos del saber. Estos "efectos secundarios" pueden estar ligados a clases de prestigio que representen a un grupo concreto del mundo de campaña, o quizá sólo con aquellas relacionadas con el conocimiento. Los matadragones quizá no formen una organización formal, por ejemplo, pero su reputación los precederá de todas formas.

Categorías de las clases de prestigio

En general, las clases de prestigio entran dentro de las siguientes categorías. Cuando inventes tu propia clase de prestigio, piensa en cómo la clasificarías, o emplea las siguientes categorías para inspirarte.

Clases complementarias en la compañía: cuatro papeles básicos definen al grupo de aventureros clásico: luchador, furtivo, lanzador arcano y lanzador divino. Las clases de luchadores incluyen a bárbaros, exploradores, guerreros, monjes y paladines. Bardos, exploradores, monjes y pícaros son ejemplos de clases furtivas. Los lanzadores arcanos incluyen, obviamente, a hechiceros y magos, así como a bardos. Los clérigos y druidas son ejemplos de lanzadores divinos, igual que los paladines o exploradores hasta cierto punto. Las elecciones en dotes, habilidades, conjuros y rasgos de clase ayudan a personalizar estas clases básicas. Las clases de prestigio complementarias ayudan a llevar esta personalización un paso más allá. Las aptitudes especiales del duelista lo distancian de un simple guerrero armado con un estoque y Sutileza con las armas. Las aptitudes del danzarín sombrío son muy diferentes de las de un monje o pícaro. El archimago y el hierofante son los lanzadores arcanos y divinos, respectivamente, aunque en lo más alto de sus respectivos campos de saber.

El archimago y el hierofante ofrecen claros ejemplos de otra opción en el diseño de una clase de prestigio. En lugar de tener 20 niveles (como las clases estándar) o 10 (como el arquero arcano, el danzarín sombrío, el defensor enano o el duelista), sólo tienen cinco. Eso es porque las clases en las que se basan, clérigo y mago, ya cumplen un gran papel a la hora de complementar a los demás papeles de la compañía.

Clases icónicas: la literatura fantástica ha ayudado a definir ciertos papeles icónicos. Algunos, como el del bárbaro, tienen una clase estándar en el *Manual del jugador*. Otros requieren clases de prestigio. El asesino y el guardia negro son imágenes indisociables del marco del D&D, por lo que el juego nunca estaría completo sin ellos.

Estas dos clases, el asesino y el guardia negro, también son ejemplos de otro uso para las clases de prestigio. De acuerdo con el *Manual del jugador*, "los personajes estándar son buenos o neutrales, pero no malignos. Los alineamientos malignos son para monstruos y villanos". Estas clases de prestigio existen para los PNJs, que ofrecen rivales memorables para enfrentar a los heroicos PJs.

Clases basadas en razas: las clases de prestigio raciales desarrollan aún más a una raza concreta, ofreciendo reglas concretas que resalten sus aptitudes. Aunque cada raza detallada en el *Manual del jugador* posee aptitudes propias, el arquero arcano y el defensor enano ayudan a demostrar (por medio de las reglas) cómo encaja cada raza en los arquetipos de cada mundo de campaña y las tradiciones fantásticas. Puedes crear con facilidad más clases de prestigio que ayuden a definir aún mejor a estos arquetipos, como el herrero enano, el batidor de los cerros mediano o el demoledor semiorco.

Clases situacionales: a veces quieres que un personaje brille realmente en alguna situación concreta. Aunque las dotes, habilidades y aptitudes de clase permiten hacerlo, las clases de prestigio te dejan ir un paso más allá.

El maestro del saber es un ejemplo del beneficio de avanzar como lanzador de conjuros. El maestro del saber sigue ganando conjuros conocidos, conjuros diarios y niveles de lanzador como si estuviese subiendo niveles en su clase estándar. Esto es de

gran valor para los lanzadores de conjuros, por lo que la clase debe incluir costes apropiados.

Clases de funciones del juego: las clases de prestigio de funciones del juego se basan en funciones o reglas esotéricas, como el viaje entre planos o la psiónica. Allí donde las clases de prestigio complementarias se centran en cubrir las necesidades de la compañía, las clases de prestigio de funciones se especializan en un aspecto de las reglas. El caminante del horizonte, por ejemplo, se concentra en el viaje a grandes distancias y la adaptación a entornos salvajes. Va más allá de lo que un simple explorador puede lograr por medio de la selección de habilidades. Podrías crear clases similares centradas en el combate a distancia, la nigromancia o la expulsión de muertos vivientes.

Clases de combinación: normalmente un personaje debe posponer el desarrollo de un rasgo de clase mientras gana niveles en otra clase. Una clase de prestigio permite a un personaje concentrarse en esos rasgos que desea mejorar, a costa de sacrificar aquellos que menos le interesan. El bribón arcano es un ejemplo de cruce entre pícaros y lanzadores arcanos. El caballero arcano cruza a los lanzadores arcanos con guerreros u otras clases orientadas al combate. Puedes explorar estos tipos de combinación cuando algún jugador exprese su deseo de escoger entre las aptitudes de varias clases, siempre que la clase de prestigio conlleve un precio adecuado.

ORGANIZACIONES PARA PJs

Algunos personajes prefieren una existencia independiente, sin elegir ninguna afiliación más allá de su asociación con los demás PJs de la mesa. Otros se unen a grandes grupos de docenas, cientos o miles de PNJs. Tanto si es el ejército nacional, una sociedad secreta o la tripulación de un buque pirata, la organización a la que se una el PJ ofrece ventajas y responsabilidades que los personajes independientes no tienen. Usada con tino, una organización a la que se puedan unir todos los PJs de tu grupo ayuda a reforzar los lazos entre ellos, los sumerge aún más en el mundo de juego y añade drama a sus aventuras.

En cierto sentido, las organizaciones para PJs son como clases de prestigio. Los personajes suelen tener que ganarse la aceptación, reciben beneficios especiales acordes con su nuevo estatus y el grupo elegido marcará en parte su estilo de vida.

La organización para PJs ideal es una a la que todos los que se sienten a tu mesa, sin importar su raza o clase, quieran unirse. Las organizaciones tienden a ser metas a largo plazo que los personajes puedan alcanzar al alimón. Si una clase de prestigio es la respuesta a la pregunta "¿Quién soy?", la organización para los PJs es la respuesta a la pregunta "¿Quiénes somos?".

BENEFICIOS PARA LA CAMPAÑA

Una buena organización para PJs requiere algo de trabajo de creación para el DM, pero ofrece tres grandes beneficios a la campaña en curso.

Mejora la cohesión de los PJs: dado que todo el mundo trabaja para cumplir las metas genéricas de la organización (por muy amplias o abstractas que puedan ser), los personajes no dispersarán sus esfuerzos. Un paladín elfo y un pícaro enano ordinarios quizá no sean los mejores colegas del mundo, pero si forman parte de la misma organización, ya tendrán un lazo a partir del cual crear una amistad mutua. A medida que tus partidas se expandan con nuevos jugadores y más personajes, tendrás una forma sencilla de unirlos a los PJs ya existentes: son parte de una organización más amplia, no completos desconocidos.

Sumerge a los PJs en el mundo de juego: si se los deja a su libre albedrío, algunos PJs van a la deriva por la superficie del mundo que has creado, sin llegar a involucrarse nunca en ninguna de las sociedades, conflictos o argumentos que hayas ideado. Para algunos estilos de juego eso no está mal, pero muchos jugadores de D&D desean sentir que los avatares del mundo de juego afectan a sus personajes. Una organización para PJs es una buena forma de "arraigar" a los personajes en el escenario, dándoles una lista de enemigos y aliados a los que pueden aceptar u oponerse.

Facilita la vida del DM: la mayoría de organizaciones para PJs ofrece algún tipo de beneficio tangible a sus miembros; si no, ¿por qué querrían los PJs unirse a ella? Una buena organización también tiene sus beneficios para el DM. Si los PJs son leales a ella, el DM puede poner en marcha una aventura con gran rapidez, haciendo que sus líderes les ordenen actuar contra alguna amenaza. La organización también puede ofrecer algún tipo de piso franco, donde los personajes se puedan recuperar entre contiendas y pasar el tiempo muerto.

CÓMO CREAR UNA ORGANIZACIÓN PARA PJS

Construir una organización a la que todos los PJs se quieran unir es más cosa de arte que de ciencia; no hay una forma correcta o errónea de hacerlo. Las tres organizaciones de ejemplo que se incluyen más adelante comparten un formato común, que contiene elementos que quizá quieras incluir en tus propias organizaciones.

Requisitos de entrada: a diferencia de las clases de prestigio, no hay problema en que una organización admita a personajes de niveles bajos. No necesitas hacer referencia alguna a la mecánica de juego, si no es pertinente para la organización en cuestión.

Beneficios: la organización debería ofrecer algún tipo de beneficio tangible, a menos que estés totalmente seguro de que los jugadores de tu grupo se unirán a ella por razones puramente altruistas. El D&D ya está lleno de sistemas de recompensa para los PJs, por lo que no tendrás que derrochar grandes tesoros. En lugar de ello, concéntrate en beneficios que hagan que tus partidas discurran por mejores cauces.

Por ejemplo, si una organización ofrece a los PJs un acceso fácil y barato a un PNJ clérigo de nivel 9, eso facilitaría tu trabajo. Un PJ que muera puede obtener un conjuro de *revivir a los muertos* con presteza, lo que minimiza el tiempo muerto en la mesa de juego. Es un beneficio obvio para los jugadores, pero no afecta activamente al estilo de juego diario de los personajes.

Considera las siguientes categorías de beneficios:

Económicos: puedes cambiar las reglas estándar de compra y venta, inventándote una organización que pague más del 50%

del valor de ciertos objetos, o una que ofrezca descuentos a sus compradores miembros.

También puedes crear una organización que pague directamente a sus miembros, pero ten muy en cuenta el cambio radical en el sentido de la riqueza de un jugador de D&D cuando el juego llega a niveles altos. Un salario de 100 po al mes parece el rescate de un príncipe a ojos de un jugador de nivel 1, pero será calderilla a nivel 15. Si deseas que tu organización pague a los PJs, medita algunas alternativas al dinero. La organización puede ofrecerse a cubrir los gastos de la aventura (como componentes materiales caros) o una paga por objetivos secundarios (como gratificaciones). De esa forma, mantendrás un control general sobre la economía que se mueve en tu mesa de juego.

Equipo: algunas organizaciones ofrecen equipo de forma abierta, como objetos mágicos, caballos o un velero. Esta categoría también incluye el equipo prestado. Igual que ocurre con el pago en metálico, ten en cuenta cómo cambia la percepción del valor de un objeto a medida que los personajes aumentan de nivel.

Servicios: los PNJs miembros de una organización pueden hacer cosas por los PJs, como lanzar conjuros a su favor o fabricar objetos mágicos con las materias primas que les lleven. El acceso a trabajadores y empleados de bajo nivel también entra en esta categoría.

Información: algunas organizaciones son útiles por las cosas que pueden contar al personaje. Establece los bonificadores de las pruebas de Saber de los eruditos que pertenezcan a dicha organización. La pertenencia al grupo también puede ofrecer beneficios como traducción a otros idiomas, acceso a mapas o libros raros o consultas de otros libros de conjuros para los PJs magos. Las adivinaciones mágicas basadas en pistas, como *contactar con otro plano*, son un poderoso ejemplo de estos servicios, pero conceder a los PJs acceso ilimitado al poder de la profecía puede ser una llamada al desastre si no estás preparado para ello.

Acceso: las organizaciones pueden tener un cuartel general, o algún otro lugar de reunión interesante, como una fortaleza, puertas planarias o islas prohibidas. Pueden ofrecer algún medio de transporte inusual, como caravanas por el desierto o naves voladoras. De nuevo, estos beneficios también tienen su utilidad para ti como DM: harán que los PJs lleguen al lugar de la aventura con mayor rapidez.

Estatus: por último, algunas organizaciones poseen cierto estatus social, bien sea en el conjunto de toda la sociedad (como una noble orden de caballeros) o en ciertos sectores de la subcultura (como un gremio de ladrones).

Si vinculas una clase de prestigio a la organización, deberías exigir la pertenencia a dicha organización a cualquier personaje que desee adquirir niveles en la clase.

Combate: las aventuras de D&D tienden a incluir combates, y las organizaciones que crean dichas aventuras son muy conscientes de los peligros del mundo en el que viven. No todas las organizaciones tienen la lucha como su tema principal, por supuesto, pero al menos reconocen el beneficio de una buena defensa. El modo en que una organización se enfrente a las amenazas reforzará la naturaleza de su misión y objetivo.

Avance: decide cómo recluta la organización a sus nuevos miembros y cómo se supera el proceso de iniciación. Después piensa como será una pertenencia prolongada en sus filas, y las oportunidades de ascenso que tendrán los PJs.

Misiones: ¿en qué tipo de misiones se embarca la organización? ¿Están destinadas a cumplir metas concretas o abarcan un espectro más amplio? ¿A los personajes se les asignan todas sus misiones, o pueden tomar la iniciativa mientras persigan las metas de la organización? Las misiones pueden ser tan simples o complejas como tú quieras (o como las necesidades del grupo demanden).

Responsabilidades: considera con cuidado el nivel mínimo de participación requerido a los PJs, para que puedan seguir formando parte de la organización. Los jugadores de D&D son aficionados a salir corriendo a salvar al mundo a la menor oportunidad, por lo que querrás dejarles cierto grado de libertad dentro de la mayoría de organizaciones.

Estructura: decide quién está al mando y la agenda que pueda tener. Después imagina cómo serán sus subordinados. Dedica algún tiempo a reunir ideas sobre otros miembros notables, como el fundador de la organización, un héroe particularmente recordado o un traidor cuyo nombre todo el mundo maldice. Si a tus jugadores les gusta cierto factor político en las partidas, desarrolla facciones y rivalidades en el seno de la organización, o conflictos entre ella y otro grupo establecido.

Reacciones de los PNJs: imagina cómo reacciona ante un miembro de la organización el "campesino de a pie". Después piensa si podrían reaccionar de otra forma los demás grupos o facciones de tu mundo de juego. Lo importante que sea este factor dependerá, en gran medida, de si la organización es pública o secreta.

Conocimiento: si alguien desea saber más sobre la organización, ¿qué habilidad se emplea? ¿Cuáles son las CD para aprender diversas cosas sobre ella? Es más difícil aprender algo sobre organizaciones esotéricas o secretas, que hacerlo sobre aquellas públicas con historias documentadas.

Encuentros: imagina los rasgos más notables que puedan ofrecer un encuentro ameno con los miembros de la organización, tanto si los PJs forman parte de ella como si no. Crea estadísticas para los personajes con los que puedan interactuar los PJs. Quizá se trate de alguno de sus líderes, o de integrantes de medio pelo de sus filas, dependiendo del tipo de organización concreto y el nivel de los PJs. Puede ser tentador tratar de crear las estadísticas de toda la organización, pero será mejor que concentres tus esfuerzos en los PNJs que tengan más probabilidades de interactuar con los personajes durante la sesión de juego.

Adaptación: las tres organizaciones descritas a continuación incluyen ejemplos sobre cómo puedes modificarlas para su uso en tu mundo de juego personal.

Otros elementos del juego: una organización puede ser a menudo la inspiración para una localización, un objeto mágico, una dote, un conjuro o una clase de prestigio, si ha llegado a desarrollar alguna de estas cosas en exclusiva para sus miembros.

LA BANDA DE LADRONES DE LOS CUCHILLOS ROJOS

"Obedece a la banda, y verás oro. Desafía a la banda, y lo verás rojo"
Dicho callejero, común entre los miembros de los Cuchillos rojos

La banda de ladrones conocida como los Cuchillos rojos puede hacer desaparecer a cualquiera, de forma voluntaria o involuntaria. Puede sacar a un prisionero de las mazmorras del barón. Puede decir a un grupo de bandidos cuándo está prevista la llegada de una caravana de seda. Puede hacer todas estas cosas, y más... por sus miembros leales.

CÓMO UNIRSE A LOS CUCHILLOS ROJOS

No todos los pícaros son ladrones, ni todos los ladrones son pícaros. Sin importar su clase de personaje, los Cuchillos rojos buscan ganadores: criminales que ayuden a llenar los cofres de la organización. Los líderes del gremio dejan que casi cualquiera se una a su grupo, siempre que vean una ganancia potencial en sus actividades ilícitas.

La banda siempre está a la caza de traidores e infiltrados potenciales. Cada nuevo miembro debe superar una iniciación que incluye una actividad ilegal (normalmente, un atraco, robo o allanamiento importante). Los jefes de la banda se quedan con pruebas que demuestren la culpabilidad del candidato, que podrán usar como chantaje y seguro contra cualquier deslealtad futura.

Requisitos de entrada: debe superar un interrogatorio bajo una *zona de verdad*; debe superar con éxito un crimen de iniciación.

Más de dos tercios de los Cuchillos rojos tienen al menos un nivel de pícaro, pero todas las clases (con la obvia excepción de los paladines) tienen un lugar en la banda. Los bardos emplean su arte como tapadera de actividades más ilícitas, y los hechiceros o magos emplean la magia para cubrir las suyas. Los bárbaros, guerreros y exploradores sirven como fuerza bruta y de extorsión. Los clérigos curan a los bandidos heridos y mejoran mágicamente las aptitudes de sus colegas de banda.

Los druidas y monjes son más escasos entre sus filas. Los druidas pueden emplear redes de ratas, cuervos u otros animales urbanos para espiar en nombre de la banda. Cierto sentido del honor personal podría empujar a un monje a actuar como guardaespaldas o tutor de algún jefe del grupo.

Tras unirse a la banda, los PJs se encontrarán al menos con dos superiores: el maestro de la actividad en la que se especialicen (Maestro de allanadores, Maestro de atracadores, etc.) y el jefe responsable de la coordinación de las actividades de la banda en el vecindario. Entonces recibirán el visto bueno para su primer golpe, que se hará bajo la vigilancia de otros miembros de la banda, para asegurarse de que nada se tuerce.

Algunos ladrones aficionados buscan a los Cuchillos rojos, pero otros se dan a conocer de formas menos amables. Rateros, asaltantes y demás delincuentes comunes experimentan su primer contacto en una fase temprana de sus carreras: cuando se topan con un matón de la banda en algún callejón. Este individuo le explicará los beneficios de formar parte del grupo y le advertirá las malas consecuencias de despreciar a los Cuchillos. Si los delincuentes no eligen el camino sabio, serán sometidos a la vigilancia de la banda. A partir de entonces recibirán la visita de más sicarios de la banda, que irán aumentando en violencia hasta que tengan éxito en su campaña de reclutamiento, los ladrones cabezotas terminen muriendo o los expulsen de la ciudad.

BENEFICIOS DE LOS CUCHILLOS ROJOS

La banda de los Cuchillos rojos hace más por sus miembros de élite que por los de a pie. En cierto sentido, la banda no es más que un gran fraude, en el que los ladrones de mayor experiencia roban a sus colegas menos avispados.

Economía: su operación de compra-venta de objetos robados es la mayor fuente de ingresos de los Cuchillos rojos. Todos los ladrones de la ciudad venden su mercancía a los peristas de la banda, que los vuelve a poner en circulación por medio de una red de negocios turbios, aunque técnicamente legales.

Debido a que la banda disfruta de un monopolio casi absoluto sobre los bienes robados, se puede permitir cierto descuento a los miembros, compensándolo en volumen. Cuando los personajes vendan bienes robados a los Cuchillos rojos, obtendrán un 60% de su precio de mercado, en lugar del 50% habitual.

Cuando los personajes roben oro u otros artículos que no tengan que ser convertidos en efectivo, la cosa cambia. Los

REGLAS DE LOS CUCHILLOS ROJOS

Cada jefe de vecindario y gran maestro es responsable de la disciplina entre los miembros de la banda. Existe un conjunto de reglas no escritas, que mantienen al grupo bien cohesionado. Los jefes suelen cambiar o añadir reglas de acuerdo con la situación en las calles, o por razones propias más siniestras.

- Nunca traiciones a otro Cuchillo rojo.
- No realices ningún trabajo en las sucursales comerciales del gremio. Pagan mucho dinero por su protección. Cualquier cosa ajena a ellas es caza libre.
- Muchos de los templos también están vetados, dependiendo de si pagan al gremio o no. Consulta con el jefe del barrio de los Templos para obtener esa información.
- Entrega al amanecer la parte correspondiente a la banda, o si no...
- No mates a guardias de la ciudad o soldados de la guarnición. Dejarlos malparados es aceptable.
- Si ves a alguien que va por libre, informa de inmediato al jefe del vecindario.
- Nadie te verá acceder al alcantarillado, ni nadie te verá salir.
- Si no consultas al jefe de vecindario o al Gran maestro antes de realizar un trabajo, estás renunciando a cualquier beneficio obtenido... y quizá a uno de tus dedos, si has arruinado el trabajo de otro.
- Si dos Cuchillos rojos echan el ojo al mismo objetivo, el primero que llega se lo queda.

asaltantes callejeros, por ejemplo, deben entregar el 20% de sus ganancias nocturnas a la banda. Como todo queda entre pillos, estos ladrones suelen estafar algo a los Cuchillos rojos, pero cualquier bandido que no entregue al menos el 10% de sus ganancias atraerá la atención de los matones del gremio.

Servicios: los recursos de la banda incluyen un plantel de expertos en falsificaciones, tasación, identificación de objetos mágicos, alquimia, disfraz, cerrajería, fabricación o desmantelamiento de trampas e interrogatorios. Con una palabra al jefe local, los PJs pueden tener acceso a un experto con un modificador de +15 a la habilidad pertinente en cuestión de horas. También cuentan con expertos con modificadores de +20 o más, pero pueden hacer falta días para que la petición se tramite por la red de Cuchillos rojos.

Se espera que los PJs paguen por estos servicios, negociando directamente con el experto en cuestión. La banda sólo proporciona un acceso fácil a estos especialistas, que de otra forma podrían ser difíciles de encontrar.

Información: consultar con el jefe del vecindario es el equivalente de hacer que dicho jefe realice una prueba de Reunir información en su nombre. Un jefe de vecindario típico suele tener un modificador de +10 a dicha prueba. Solicitar la intervención del jefe no tiene por qué ser más rápido que si los PJs hiciesen su propia prueba, ya que lo normal es que conteste "Haré algunas preguntas" y tarde 1d4+1 horas en tener la respuesta.

Acceso: los miembros de bajo nivel de la banda aprenden una serie de contraseñas, para identificar a otros integrantes del gremio que trabajen en la misma zona, y reciben una llave maestra que abre la mayoría de verjas del alcantarillado (una forma muy común de desplazamiento entre los miembros).

Los miembros de alto nivel que han formado parte de la banda durante al menos un año, también aprenden las contraseñas y la ubicación de las puertas secretas que llevan al cuartel general de la banda, en las catacumbas bajo el barrio de los Templos de la ciudad.

CÓMO REPRESENTAR A UN CUCHILLO ROJO

La mayoría de miembros de los Cuchillos rojos está en la banda por la pasta, y los PJs no tienen por qué ser una excepción. Quizá vean su pertenencia al gremio como una forma de devolvérsela a los tiránicos gobernantes locales. O es posible que tengan una mentalidad de Robin Hood, robando a los ricos de la ciudad para apoyar a los desfavorecidos.

Sin importar las razones por las que se han unido a los Cuchillos, se necesita un trabajo constante para asegurarse de que las relaciones con los colegas de ocupación son sólidas. Los ladrones son un grupo muy desconfiado, y las demostraciones periódicas de lealtad y competencia son la única forma de aplacar estas sospechas. Por otro lado, los PJs tendrán que decidir cuáles de sus colegas son dignos de confianza, lo cual no resulta más fácil.

Combate: los Cuchillos rojos son principalmente ladrones, no asesinos. Saben de primera mano que un rastro de cadáveres es la forma más fácil para que la guardia de la ciudad dé con ellos. Cuando sea posible, atacarán con rapidez para coger por sorpresa a sus rivales y luego huirán entre las sombras con sus ilícitas ganancias.

Los Cuchillos rojos reservan su brutalidad más impersonal para cuando tienen que enviar un mensaje a alguien. Los grupos de protección de la banda pueden ser implacablemente violentos cuando tratan de persuadir a las víctimas más reticentes. Los ladrones independientes que rehúsen repetidamente unirse a la banda, o entregar el porcentaje debido al gremio, podrán verse convertidos en los receptores de una demostración de fuerza cercana al sadismo.

Avance: entre los soldados de a pie del gremio, los Cuchillos rojos son una meritocracia. Si un grupo de PJs lleva a cabo varios golpes con éxito y se labra una reputación como gente con futuro, recibirá mejores soplos sobre objetivos potenciales y un mejor trato de sus superiores.

Avanzar por los puestos de poder de la banda es más peliagudo. Los jefes de vecindario y los grandes maestros están muy a gusto en sus puestos, y la única forma de ascender en esta sociedad es echando a alguien de su cargo. Las rivalidades entre los jefes pueden llegar a ser intensas, aunque el Gran maestro de ladrones se encarga de sofocar las *vendettas* más destructivas en el seno de la organización.

Misiones: igual que los miembros de la banda, los PJs son libres de planear sus propios golpes, pero también podrán consultar con el jefe de su vecindario para preguntar por objetivos concretos. La red de informantes de los líderes puede darles información sobre golpes especialmente lucrativos, así como ayuda logística para identificar a los guardias de la ciudad que estén en la nómina de la banda, o que tipo de trampas mágicas protegen el lugar que deseen asaltar.

En cualquier caso, se espera que los miembros informen por adelantado de sus actividades al jefe de vecindario o al gran maestro correspondiente, aunque los Cuchillos rojos de mayor confianza pueden obtener permiso de forma rutinaria para trabajos menores.

Responsabilidades: estar a buenas con la banda es básicamente cuestión de reputación. Mientras los PJs no sean atrapados por las autoridades y sigan aportando dinero, retendrán los beneficios de su pertenencia a la banda. Sus responsabilidades concretas serán pocas.

De igual forma, formar parte de la banda no interfiere con su carrera como aventureros. Los miembros no deberían relacionarse abiertamente con las autoridades locales, ni deberían desaparecer durante meses seguidos; ambas cosas levantarían las sospechas de los líderes de los Cuchillos.

LOS CUCHILLOS ROJOS EN EL MUNDO

"La única cosa peor que los Cuchillos rojos es la alternativa que nos queda: criminales campando a sus anchas por la ciudad. Los Cuchillos rojos, al menos, les ponen ciertos límites"

Thora Nuevegalones, consejera de la ciudad

La pertenencia a los Cuchillos rojos sumerge a los PJs en los bajos fondos y les da acceso a todo lo que eso conlleva. Pueden comprar

Ilustración de R. Spencer

Una sala de entrenamiento de la banda de ladrones de los Cuchillos rojos

y vender en el mercado negro, planear sus propios golpes y vivir en un mundo que combina el D&D con incontables historias sobre sindicatos del crimen organizado.

Estructura: el liderazgo diario de los Cuchillos rojos discurre por dos sendas. Cada vecindario de la ciudad tiene un jefe, responsable de todo el crimen organizado del barrio. Un jefe de vecindario coordina los esfuerzos de los Cuchillos rojos para mantener a la ley en su nómina o al margen, gracias a una vasta red de informantes de todos los estratos sociales.

La banda también cuenta con una docena de grandes maestros, cada uno al cargo de un tipo concreto de crimen. Los Cuchillos rojos tienen un gran maestro de allanadores, por ejemplo, y un gran maestro de los grupos de protección. Los grandes maestros entrenan a los miembros menos experimentados en los puntos más sobresalientes de su arte, coordinando sus esfuerzos a nivel de toda la ciudad. El gran maestro de los grupos de protección, por ejemplo, se asegura de que los matones de un vecindario no estén cobrando una cantidad muy diferente a la que los Cuchillos rojos exijan en otros puntos de la ciudad.

Tanto los jefes de vecindario como los grandes maestros disfrutan de una gran autonomía, y tienen libertad para nombrar y destituir a sus subordinados y ayudantes como gusten. Todos los jefes y maestros informan a un solo hombre: Voskoff, el Gran maestro de los ladrones de la ciudad. Voskoff controla las actividades conjuntas de los Cuchillos rojos, administra los cofres de la organización y tira de los hilos políticos que aseguran la tranquila vida de la banda en las sombras.

Voskoff sabe que sólo hace falta una traición para su retiro forzoso, por lo que procura enfrentar a los jefes y maestros más poderosos entre sí, fomentando sus rivalidades y asegurándose de que ninguno amasa tanto poder como para convertirse en su rival. Aún así, siempre interviene cuando estas rencillas se convierten en sangrientas venganzas o amenazan con dejar al descubierto las lucrativas operaciones ilegales de su grupo.

Reacciones de los PNJs

La mayoría de habitantes de la ciudad odia y teme a los miembros de los Cuchillos rojos. Tendrán una actitud inicial malintencionada hacia cualquier integrante conocido, razón por la cual muy pocos miembros dejan que su pertenencia al gremio sea conocida por gente ajena a los Cuchillos.

La implacable reputación de los Cuchillos rojos tiene un beneficio secundario: un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Intimidar, cuando un miembro interrogue a un cautivo indefenso.

Los miembros del hampa de la ciudad ven a los Cuchillos rojos con mejor talante, ya que se benefician de sus operaciones de contrabando, mercado negro y redes de información. Tendrán una actitud inicial amistosa hacia aquellos que revelen su pertenencia a los Cuchillos.

CONOCIMIENTO DE LOS CUCHILLOS ROJOS

Los PJs con Reunir información o rangos en Saber (local) pueden investigar a la banda de ladrones de los Cuchillos rojos, para saber más sobre esta organización.

CD 10: los Cuchillos rojos dirigen todo el crimen organizado de la ciudad, desde los robos y atracos a la protección de los tenderos.

CD 15: la banda también controla un pujante mercado negro y una red de contrabando. Tiene un monopolio casi absoluto del comercio de bienes robados.

CD 20: un misterioso hombre, llamado Voskoff, dirige a los Cuchillos rojos. Su escondite principal está en algún punto bajo la ciudad, accesible a través del sistema de alcantarillado.

Si los PJs están buscando material ilegal, una prueba de Reunir información contra CD 15 será suficiente para ponerlos en contacto con los Cuchillos rojos, para una sana sesión de regateo.

LOS CUCHILLOS ROJOS EN TUS PARTIDAS

Los Cuchillos rojos han sido diseñados para operar en una ciudad grande o metrópolis. Son un sindicado parecido a la mafia americana, por lo que pueden actuar de una forma más abierta gracias a sus contactos entre los altos cargos.

Mantener a los PJs contentos dentro de la banda es cuestión de hacer que los beneficios superen a los costes, tanto los más concretos de hacer negocios con el gremio como los más abstractos de tener que lidiar con sus rivalidades internas. Los Cuchillos rojos no son una fuerza unificada y cooperativa. Considerar como aliados a criminales ambiciosos y de poca confianza debe ser un desafío peliagudo para los PJs a quienes les gusten las intrigas políticas y los dobles juegos.

Encuentros: lo que convierte a un encuentro con los Cuchillos rojos en memorable es el diálogo que precede a la lucha, una conversación que proseguirá a lo largo del combate. Los miembros de los Cuchillos rojos viven en un mundo de intrigas, intimidación y reputación implacable, pero emplean la violencia sólo como medio de lograr algo. Primero tratarán de obtener resultados mostrando sus armas y amenazando con usarlas. Si alguna vez has deseado interpretar al jefe de la mafia de alguna película o serie de televisión, los Cuchillos rojos son tu oportunidad.

Adaptación: tal y como han sido descritos, los Cuchillos rojos son un sindicado centrado en allanamientos y robos, pero en tu campaña pueden tener un enfoque diferente. En una ciudad más legal, pueden ser una banda de contrabandistas que introduzca objetos ilegales en la urbe. Quizá tengan incluso un grupo de asesinos a sus órdenes. En una ciudad llena de intrigas políticas, pueden ser espías de alquiler, que desentrañen los secretos de un grupo de poder a favor de otro.

Otro factor a considerar es el liderazgo. Los Cuchillos rojos pueden ser una organización tipo ábrete-paso-a-navajazos-hasta-la-cima, o quizá su liderazgo sea hereditario (como una familia mafiosa). También existen posibilidades de un liderazgo más siniestro: bandas de ladrones dirigidas por azotamentes, vampiros o licántropos, por ejemplo.

LA CRUZADA FULGURANTE

"Nos hemos cansado de patrullar las barricadas, de esperar a la próxima horda demoníaca o al siguiente ejército de muertos vivientes. En vez de eso, vamos a llevar la guerra a territorio enemigo"

Athurax, Capitán cruzado.

La Cruzada fulgurante, brazo armado de las iglesias y gobiernos de buen alineamiento, ataca a las fuerzas del mal (especialmente, infernales y muertos vivientes) allí donde las encuentre.

CÓMO UNIRSE A LA CRUZADA

La pertenencia a la Cruzada fulgurante suele ser concedida como recompensa a los soldados y aventureros que hayan mostrado su heroísmo en la lucha contra las fuerzas del mal, o abortado los planes de un infernal o muerto viviente. Si los PJs erradican el mal a una escala que atraiga la atención de gobiernos o iglesias de alineamiento bueno, pueden recibir la invitación para unirse a la Cruzada fulgurante. Allí donde la Cruzada es popular, sus miembros disfrutan de cierto estatus social, no muy distinto del que se reserva a un veterano de guerra condecorado.

Aunque muchos miembros de la Cruzada fulgurante son paladines (el típico "caballero de brillante armadura"), la organización también conoce el valor de luchar contra el mal desde las sombras. Por ello, la Cruzada tiene a miembros de todas las clases y razas en sus filas.

Requisitos de entrada: alineamiento no maligno, ataque base +2, debe haber abortado públicamente un importante plan de un muerto viviente, demonio o diablo.

En líneas generales, un tercio de la Cruzada consiste en paladines, y otro tercio en clérigos, guerreros y exploradores neutrales buenos y caóticos buenos. La tercera parte restante está compuesta por miembros de otras clases: antiguos mercenarios, fracasados y aventureros que han cogido el estandarte de la Cruzada.

El entrenamiento inicial de los nuevos reclutas de la Cruzada fulgurante es mínimo. Los nuevos cruzados aprenden la historia de la organización, los preceptos del Código de los cruzados y las diversas contraseñas y formas de comunicación con los líderes de la Cruzada. En el probable caso de que un grupo acceda a la Cruzada a la vez, la organización animará a sus miembros a seguir operando juntos. El entrenamiento suele terminar cuando los PJs se embarcan en su primera misión como cruzados fulgurantes.

BENEFICIOS DE LA CRUZADA FULGURANTE

Debido a que su misión es tan amplia (derrotar a las fuerzas del mal allí donde se congreguen), la Cruzada fulgurante suele estar bastante dispersa. Sus fuerzas de combate tienden a librar sus batallas en una docena o más de lugares a la vez. Sólo cuando la necesidad sea apremiante, los PJs serán capaces de reunir todo el poderío militar de la Cruzada.

Economía: la Cruzada fulgurante confía en que sus cruzados se equipen por su cuenta, pero dispone de un buen número de clérigos dispuestos a imbuir armas mágicas con las aptitudes de

azote de muertos vivientes y azote de ajenos, por un 75% de su coste habitual.

Equipo: en cualquier lugar que la Cruzada fulgurante posea una fortaleza (en general, el 50% de las ciudades pequeñas y todas las ciudades grandes y metrópolis), los cruzados en una misión podrán obtener caballos de guerra y equipo no mágico de su arsenal. Mientras los PJs no abusen de forma obvia de este privilegio, no tendrán que devolver el equipo tras su uso.

Hay un objeto del equipo que requiere una mención especial: el tabardo del cruzado. Dado que los cruzados provienen de docenas de religiones y decenas de razas o nacionalidades, la Cruzada fulgurante ha adoptado un sencillo tabardo como insignia, en lugar de un símbolo sagrado o un diseño heráldico en el escudo. En sus tabardos o túnicas, los cruzados lucen un emblema con la forma de un sol radiante.

Tradicionalmente, el emblema es un sol dorado sobre un tabardo azul, pero los cruzados individuales pueden adoptar colores distintos. Algunos eligen colores de su bandera nacional o religión para enfatizar su procedencia o afiliación dual. Otros lo hacen por simples razones prácticas: los pícaros al servicio de la Cruzada llevan un sol negro en medio de un tabardo de color azul oscuro.

Servicios: una fortaleza típica de la Cruzada fulgurante cuenta con un clérigo de nivel 9 para lanzar conjuros en beneficio de sus miembros, pidiendo a cambio sólo los componentes materiales más relevantes. Los conjuros que suelen tener mayor demanda (que son los que el clérigo suele tener preparados) incluyen *restablecimiento, restablecimiento menor, romper encantamiento, quitar ceguera/sordera, quitar enfermedad* y *quitar maldición*. Si los PJs desean *adivinaciones, expiaciones* o *revivir a los muertos*, tendrán que esperar un día a que el clérigo los prepare.

Una vez los PJs hayan llegado a los niveles más altos de la Cruzada fulgurante (alrededor del nivel 10, si han pasado la mayor parte de su tiempo completando misiones en nombre de la Cruzada), recibirán un mayor beneficio: un cuartel general que el grupo pueda usar en propiedad.

Un clérigo de nivel 15, equipado con múltiples conjuros de *muro de piedra, remover tierra* y otros similares, construirá la base de operaciones de los PJs, ayudado por un equipo de canteros, carpinteros y artesanos de niveles bajos. Los PJs elegirán el lugar y hablarán con el clérigo para asegurarse de que el resultado final se ajusta a sus necesidades. La construcción suele durar un mes, aunque cualquier petición especial que realicen los PJs puede alargar ese tiempo. El clérigo de la Cruzada no construirá una fortaleza completa para ellos, pero una robusta torre estará dentro de lo posible, o una serie de salas de dungeon conectadas. El grupo de PJs puede complementar los esfuerzos del clérigo con sus propios conjuros, si lo desea.

Cuando el clérigo de la Cruzada haya terminado de crear el nuevo cuartel general, un mago de nivel 17 llegará poco después para crear un juego de *círculos de teleportación* permanentes, que unan la estructura con la fortaleza de la Cruzada fulgurante más cercana.

Información: aunque los miembros individuales de la Cruzada son bastante notables, la organización no mantiene bibliotecas ni otras fuentes de información. La Cruzada siempre está en guerra, por lo que incluso sus archivos internos son superficiales.

Acceso: los PJs siempre pueden contar con aposentos limpios, aunque espartanos, en las fortalezas de la Cruzada fulgurante, y llevar el tabardo de la Cruzada suele ser suficiente para obtener una audiencia con los clérigos de mayor rango de los templos de deidades buenas, como San Cuthbert, Heironeous o Pelor.

Estatus: los cruzados en activo obtienen un bonificador +2 de circunstancia a su interacción con los clérigos de nivel medio o alto de las iglesias de alineamiento bueno, y con los líderes políticos de las naciones asediadas por los ataques de muertos vivientes o infernales.

CÓMO REPRESENTAR A UN CRUZADO FULGURANTE

Los miembros de la Cruzada fulgurante tienden a ser agresivos: toda la Cruzada se basa en atacar al mal antes de que se arraigue y extienda. Eso no significa que carguen alocadamente al combate contra cualquier demonio que vean. Si un rival muerto viviente o infernal es demasiado poderoso para su grupo, no será deshonroso retirarse, alertar a los no combatientes de la zona y pedir ayuda a los líderes de la Cruzada.

Aunque los líderes de la Cruzada no siempre son capaces de responder a todas las incursiones de infernales o maquinaciones de muertos vivientes, harán todo lo que puedan por enviar al contingente adecuado contra el enemigo correcto. Lo normal es que carezcan de recursos para enfrentar una fuerza abrumadora contra cada amenaza, pero no ordenarán a los PJs que aniquilen a una escuadrilla de bálor a menos que hayan demostrado que son capaces de cumplir la tarea. La comunicación entre un grupo de PJs y la cúpula de la Cruzada es, por tanto, bidireccional: los PJs informan a la Cruzada de cualquier amenaza que hayan descubierto, especialmente si los supera, y sus líderes los destinan a otras fuentes del mal que deban ser exterminadas.

Combate: la mayoría de cruzados conoce bastante bien a sus enemigos, y están equipados para vérselas con ellos. Los clérigos

EL CÓDIGO DE LOS CRUZADOS

Se espera que los miembros de la Cruzada fulgurante se adhieran al siguiente código. Es intencionadamente menos restrictivo que el de un paladín; los paladines que también sean cruzados fulgurantes tendrán que cumplir el código más estricto.

- No toleres la existencia de los muertos vivientes, ni de los infernales de ningún tipo. No negocies con ellos bajo ninguna circunstancia.
- Otros malvados se enfrentarán a la justicia en la otra vida. No aceleres su viaje hasta allá, a menos que usen fuerza letal contra ti en primer lugar.
- Cuando haya inocentes en peligro, rescátalos antes de aniquilar a los muertos vivientes o infernales, a menos que el retraso o la distracción hagan peligrar a más inocentes.
- Ataca la raíz del mal, no sus ramas. Mejor aún, aplasta su semilla y cubre la tierra con sal.

de la Cruzada fulgurante son profesionales de la expulsión de muertos vivientes, y los lanzadores de conjuros arcanos disponen de conjuros como *destierro* o *exorcismo* listos para lanzar contra los ajenos que mancillen el plano Material. Los no lanzadores de conjuros suelen llevar armas mágicas de azote o sagradas. Los pícaros, en particular, sienten predilección por las armas con la aptitud de azote de muertos vivientes, ya que les ayuda a equilibrar el hecho de no poder hacerles ataques furtivos.

Los cruzados en combate también tienen en cuenta su código (consulta la nota al pie), que los impulsa a no mostrar ninguna piedad con los ajenos malignos y muertos vivientes, pero les impide emplear ataques letales contra otros enemigos (sin importar su maldad) a menos que los ataquen en primer lugar. Al principio de un combate, los miembros de la Cruzada fulgurante concentrarán sus esfuerzos en los muertos vivientes y ajenos malignos, hasta que los sectarios, nigromantes locos y demás bellacos dejen claras sus intenciones.

Cuando cualquier miembro descubra una amenaza regional o global, como un ejército de muertos vivientes en marcha o un enorme *portal* abierto al Abismo, la Cruzada fulgurante irá a la guerra con todo el poder de una pequeña nación. Cuando reúne todos sus recursos, la Cruzada puede convocar a miles de tropas, muchas de las cuales consisten en paladines de nivel medio a alto y demás PJs orientados al combate. Estas grandes cruzadas suelen tener lugar una vez cada cinco años o así, aunque la Cruzada fulgurante responderá siempre que la necesidad sea imperiosa.

Avance: la Cruzada fulgurante no tiene un sistema formal de rangos, basándose más bien en un sistema de mecenazgo casi feudal. Cuando los PJs se unan a la Cruzada, sus esfuerzos serán guiados por un cruzado de nivel medio a alto, que a su vez responderá ante su superior más poderoso y así sucesivamente. A medida que obtengan más niveles, maten a más malvados y ejecuten la buena obra de la Cruzada, serán "transferidos" a escalones cada vez más altos de la organización, lo que conllevará misiones de mayor importancia. Con el tiempo, los PJs pueden llegar a una posición de mando dentro de la Cruzada y dirigirán sus esfuerzos a aplastar el mal en cualquier lugar.

Misiones: las misiones de la Cruzada fulgurante son arquetípicas del D&D: destruir a un liche mago, desenmascarar a cultistas secretos o destruir un *umbral* a los Nueve infiernos, por ejemplo. Siempre que un villano emplee demonios, diablos o muertos vivientes para extender el mal en el mundo, lo más probable es que los PJs entren en combate en nombre de la Cruzada.

La Cruzada fulgurante favorece particularmente las misiones en las que tenga la iniciativa estratégica. Sus miembros prefieren planear el asalto a la fortaleza de un rey liche, en lugar de defender las puertas de la ciudad contra una horda de necrófagos hambrientos de carne. Los cruzados no pasarán por alto la oportunidad de defender a los inocentes de los estragos del mal, por supuesto, pero ponen mayor énfasis en llevar la lucha al enemigo. Los cruzados de alto nivel, por ejemplo, viajan al Abismo y a los Nueve infiernos para atacar sus fortalezas y aniquilar a los archiinfernales. Sus colegas de niveles bajos permanecen atentos ante cualquier signo de influencia malévola en el plano Material, actuando contra él de forma preventiva si está dentro de sus posibilidades.

Responsabilidades: la Cruzada fulgurante espera que sus miembros vivan como cruzados, combatiendo al mal allí donde puedan. Los líderes de la cruzada reconocen que el mal fluctúa por rachas. La organización está demasiado ocupada vigilando a los malvados como para seguir el rastro de todos los grupos de cruzados.

Mientras los PJs se adhieran al código de los cruzados y estén disponibles para la mayoría de misiones de la Cruzada, seguirán siendo miembros de pleno derecho. A menos que aparezca una amenaza a escala global, podrán tomarse tanto tiempo libre como deseen para crear objetos mágicos y llevar a cabo sus misiones particulares, contra otros enemigos malignos. Si los PJs han sido tocados por la fortuna en sus actos para la Cruzada, sus líderes mirarán para otro lado cuando sus misiones personales no impliquen a villanos malvados o sean por puro lucro personal.

LA CRUZADA FULGURANTE EN EL MUNDO

"¿Los guardias de la entrada no están? ¿Hay cuerdas que ascienden por los muros de la torre? Dad la alarma y preparad mi armadura; la Cruzada fulgurante nos ha encontrado"

Choronak, general hamatula

La Cruzada fulgurante se ha diseñado como un catalizador de aventuras. Ofrece misiones a los PJs para poner en marcha sus acciones y ofrecer ayuda no combatiente, como conjuros que permitan a los PJs heridos o muertos volver a dar guerra. Si los PJs son atrapados o hechos prisioneros, sus colegas cruzados podrán ser la caballería (en sentido figurado o literal) que acuda a su rescate.

Estructura: la Cruzada fulgurante es una extensa organización que depende de la competencia y gracia de sus miembros individuales; sólo dispone de la estructura interna mínima para hacer que se cumpla cada misión. Ningún líder individual o consejo marca sus pasos, sólo un grupo de PJs poderosos que tratan de abortar los actos de las fuerzas del mal tan bien como pueden. La simplicidad del mandato de la Cruzada (atacar a los ajenos malignos y los muertos vivientes) es la única razón por la que sus diversas facciones no se interponen entre sí. Las rivalidades abiertas entre los líderes son escasas, pero lo normal es que una sección de la Cruzada no sepa lo que están haciendo las demás.

Los cruzados suelen actuar en pequeños grupos mixtos, no muy distintos de las compañías aventureras. Al principio, planean sus misiones desde las fortalezas de la Cruzada cercanas a las ciudades más importantes. Con el tiempo, los cruzados de élite reciben sus propios cuarteles generales. En ambos casos, la mayoría de los miembros de esta organización estará en alguna misión contra el mal, no vigilando sus fortalezas.

La Cruzada fulgurante nació hace siglos, cuando Aryesha (una clériga humana de Pelor), Rurithane (un paladín elfo de Corellon Larethian) y Athrau Patíbulo de piedra (uno de los enanos defensores de Moradin) derrotaron a un rey liche, que había usurpado el trono de un poderoso reino y conquistado casi un continente

entero. El trío, mortificado por su fracaso en derrotar al liche antes de que su poder fuese tan enorme, juró no dejar nunca más que el mal acechase con impunidad en las sombras y aumentase sus fuerzas. Adoptando el nombre de la Cruzada fulgurante, animaron a otros héroes de mentalidad afín para que recogiesen su estandarte y comenzasen a entrenar a una nueva generación de cruzados. Aryesha y Athrau han pasado a mejor vida, pero Rurithane sigue siendo un miembro muy influyente de la organización. El paladín elfo rara vez contacta con otros miembros de alto rango de la Cruzada, pero su consejo es tenido en gran estima cuando lo hace.

Con Rurithane ausente la mayor parte del tiempo y Aryesha y Athrau desaparecidos, los gobiernos nacionales y las religiones organizadas de alineamiento bueno tienen la mayor influencia sobre los líderes de la Cruzada, ya que son estas iglesias y gobiernos los que financian a la organización a costa de sus arcas. La Cruzada fulgurante cuenta con suficientes fuentes de ingresos como para que ningún gobierno o iglesia individual pueda ejercer presión para cambiar los designios de la organización. Las iglesias muy legales y muy caóticas a veces retiran su apoyo a la Cruzada, pero suelen volver al redil después de que los cruzados asesten un golpe particularmente duro a las fuerzas del mal.

Reacciones de los PNJs

Allí donde vaya la Cruzada, llevará consigo el agradecimiento de las incontables vidas inocentes que ha salvado arrancando el mal de raíz. Debido a que la Cruzada se especializa en los ataques preventivos y la lucha en suelo enemigo, esas vidas inocentes no suelen saber que han estado en peligro, ni ven tampoco de primera mano el resultado de los esfuerzos de la organización.

Por ello, la mayoría de PNJs tiene una actitud inicial indiferente hacia la Cruzada fulgurante. Los funcionarios de las iglesias de alineamiento bueno tienen una actitud inicial amistosa hacia los cruzados, y los muertos vivientes y ajenos se muestran hostiles hacia cualquiera que lleve el tabardo de la Cruzada (si saben que es señal de una inminente lucha a muerte).

Los enemigos de la Cruzada fulgurante son muchos: todos los demonios, diablos y muertos vivientes, así como muchas otras organizaciones malvadas, dioses malignos y sus adoradores. Dos enemigos merecen una atención particular.

La Cruzada suele entrar en conflicto con los seguidores de Wee Jas. Esta deidad no es malvada, y muchos de sus seguidores son neutrales o incluso buenos. Pero los adoradores de la Diosa bruja suelen aliarse con muertos vivientes y con ello atraen la ira de los cruzados. Algunas facciones dentro de la Cruzada abogan por un ataque directo contra la iglesia de Wee Jas, pero hacerlo violaría el código de los cruzados. Los cruzados más devotos se irritan con esta restricción, deseando poder atacar los templos de Wee Jas antes de que entrenen a la siguiente generación de nigromantes.

Un grupo de cultistas y diablos, asociado con el archidiablo Dispater, trata de derrotar a la Cruzada fulgurante mediante el subterfugio y el engaño, en lugar de mediante la fuerza bruta. Han tratado en numerosas ocasiones de infiltrar a sus agentes entre los miembros de la Cruzada, y aunque los líderes de la organización han descubierto a los espías y traidores infernales, se preguntan si quedará algún otro "topo" entre sus filas. Los seguidores de Dispater también ponen trampas en sus fortalezas, diseñadas para atrapar a cualquier cruzado ansioso por abortar los planes del malvado de turno. Los cruzados son atraídos a estos lugares mediante pistas falsas acerca de planes malignos, con la esperanza de convertir estas fortalezas en mataderos para Dispater.

CONOCIMIENTO DE LA CRUZADA FULGURANTE

Los PJs con rangos en Saber (religión) o Saber (los planos) pueden investigar a la Cruzada fulgurante, para saber más sobre esta organización.

CD 10: la Cruzada fulgurante es una orden militante, compuesta en su mayor parte por paladines, dedicada a la erradicación del mal.

CD 15: la Cruzada se centra en la aniquilación de demonios, diablos y muertos vivientes.

CD 20: siempre que sea posible, la Cruzada fulgurante ataca a los infernales y muertos vivientes en sus propias guaridas, antes de que fructifiquen sus planes. Esta doctrina de ataque preventivo diferencia a este grupo de muchas otras órdenes de caballería.

CD 30: hace poco, la Cruzada ha sido víctima de varias trampas preparadas por el archidiablo Dispater.

LA CRUZADA FULGURANTE EN TUS PARTIDAS

La Cruzada fulgurante funciona mejor cuando la introduces poco a poco en tus partidas. Los PJs de nivel bajo pueden encontrarse con un duque que luzca un antiguo tabardo, de sus días en la Cruzada. Pueden visitar una de sus fortalezas, de paso hacia algún otro lugar. Estas breves menciones plantarán la semilla de una introducción más seria, en un punto posterior de tu campaña.

En la mayoría de campañas en curso, los PJs lograrán una victoria de importancia al menos regional alrededor de su 5.º nivel. Quizá defiendan una villa de un ataque gnoll, o limpien las cavernas encantadas que amenazan las rutas comerciales. En ese punto, atraerán la atención de los miembros de mayor nivel de la Cruzada, que les darán una misión contra infernales o muertos vivientes. Entrar a formar parte de la Cruzada fulgurante será la recompensa por tener éxito.

A medida que tus jugadores se acerquen al punto en el que la Cruzada les construya su propio cuartel general, anímalos a que tomen parte activa en su diseño. No les hagas entrega de todo un castillo, sino de una buena guarida donde puedan retirarse con seguridad a pasar los ratos muertos y personalizarla a su gusto.

Cuando tengas una mesa llena de cruzados listos para la acción, asegúrate de que sus aventuras sean variadas. Dado que la cruzada se centra en los rivales infernales y muertos vivientes, te arriesgas a caer en la rutina y ofrecer lo mismo una aventura tras otra. Asegúrate de usar plantillas, niveles de clase y todo tipo de infernales y muertos vivientes, para que los PJs no se aburran con sus enemigos (o no cuenten de antemano con más de lo mismo).

Encuentros: cuando la mayoría de PJs se tope con la Cruzada fulgurante, será como aliada. Si los PJs están aliados con demonios,

diablos o muertos vivientes, no obstante, la Cruzada será un rival tenaz. Cuando los PJs se encuentren por primera vez con los cruzados, enfatiza el fervor de éstos por atacar al mal y su sentido de juego limpio con los mortales. Si los PJs pasan algo de tiempo con los cruzados, también tendrán una buena idea de su doctrina de ataque preventivo y de lo que hace falta para unirse a ellos.

Adaptación: la Cruzada fulgurante engloba de forma intencionada a todas las razas y religiones buenas, por lo que resulta apropiada para la mayoría de grupos de D&D. El caso es que tú sólo tendrás un grupo de jugadores en tu campaña, por lo que podrás reducir su alcance si así lo deseas. Quizá sólo los elfos y humanos se hagan cruzados, o puede que la Cruzada sea el brazo armado de la iglesia de Pelor. Mientras la Cruzada no rechace a los jugadores buenos que quieran unirse a ella, podrás vincularla a una fe o nación concreta.

Otra forma de adaptar la Cruzada fulgurante es cambiar sus mandatos. Puedes reducirlos (para que combata sólo a las hordas de demonios), redirigirlos (de forma que se dedique a limpiar la Infraoscuridad de azotamentes y drow) o incluso ensombrecerlos (para que su cruzada contra infernales y muertos vivientes sea un medio de conseguir otro fin).

LA ORDEN DE LOS ANTIGUOS MISTERIOS

"Estamos muy orgullosos de nuestras grandiosas ciudades, nuestro extensos imperios y nuestra poderosa magia, mas en el oscuro pasado yacen enterradas maravillas que harían tambalearse a nuestro torpe intelecto"

Urtenek Mauroch, investigador de la orden de los Antiguos misterios.

La orden de los Antiguos misterios, un hermético grupo de gente dedicada al descubrimiento del antiguo saber del pasado, envía a sus miembro a todos los rincones del mundo, para explorar ruinas, superar sus peligros y volver con carretadas de tesoros arcaicos.

UNIRSE A LA ORDEN

La Orden sabe lo peligrosas que son sus actividades, por lo que insiste en un nivel mínimo de competencia entre sus agentes (por su propia seguridad). La Orden se esfuerza por separar su imagen de la de los simples ladrones de tumbas (si no en sus métodos, al menos sí en sus motivos), por lo que todos sus miembros deben tener, al menos, cierta familiaridad con la historia antigua.

Requisitos de entrada: TS Fortaleza, Reflejos y Voluntad +1; Saber (historia) 1 rango.

La orden de los Antiguos misterios sabe que todas las ruinas seguras y fácilmente explorables ya han sido limpiadas a conciencia por otros historiadores o aventureros. Sólo quedan los lugares más remotos, peligrosos y bien vigilados, por lo que la Orden recluta a guardaespaldas, sanadores y "expertos en admisión" para que acompañen a los investigadores principales. De esta forma, todas las clases tienen su lugar en la Orden, desde el guerrero que combate contra los nativos de la selva, al pícaro que desarma una trampa en la puerta de la cripta o el clérigo que aniquila a los guardianes muertos vivientes del mausoleo.

Debido a que la orden de los Antiguos misterios se ha formado a partir de la fusión de varias sociedades y cábalas esotéricas, los monjes y magos son especialmente comunes entre sus filas. La tendencia de estos últimos hacia la acumulación del conocimiento los convierte en buenos investigadores, mientras que la gran autodisciplina de los monjes les permite cumplir las metas de su organización sin miedo ni dudas.

Una expedición de la Orden se parece mucho al típico grupo de aventureros; y no es por coincidencia. Sean cuales sean las clases de los PJs, se encontrarán con que sus aptitudes especiales y versatilidad serán puestas muy a prueba en los muchos peligros que yacen en las ruinas a explorar.

Los PJs suelen recibir una invitación para unirse a la orden de los Antiguos misterios tras haber recuperado objetos de alguna importancia histórica, normalmente en el curso de alguna de sus andanzas. Si venden la cruz ansada (*NdT: un* ankh) con incrustaciones de esmeraldas que encontraron en la tumba de una momia, por ejemplo, los PJs podrían topar con un agente de la organización como comprador. Ese comprador iniciará una conversación, que puede terminar convirtiéndose en una invitación para unirse a la Orden.

De forma más inusual, la Orden entrará en contacto con aventureros a los que desee patrocinar, ofreciéndoles la oportunidad de explorar algún lugar concreto a cambio de una parte de los tesoros obtenidos. La Orden dispone de muchos agentes propios, no obstante, por lo que sólo recurrirá a la ayuda externa si todos sus miembros están ocupados, o si estos aventureros tienen aptitudes únicas o un acceso privilegiado al lugar en cuestión.

En cualquier caso, la Orden se enorgullece de su habilidad para equiparar a sus miembros a los peligros potenciales de cualquier lugar. Cuando los PJs se unan por primera vez a la Orden, superarán una serie de pruebas físicas, mentales y mágicas, para que los líderes tenga una idea de sus capacidades. Después se los enviará a alguna ruina, dungeon o algún otro lugar que pueda tener alguna importancia histórica menor. Cuantos más tesoros valiosos e información histórica recuperen los PJs, más lucrativo (y peligroso) será su siguiente destino.

BENEFICIOS DE LA ORDEN DE LOS ANTIGUOS MISTERIOS

La orden de los Antiguos misterios ha estado adentrándose en tumbas, templos y ruinas durante siglos, por lo que puede permitirse ser exigente respecto a sus beneficios en cada expedición. De igual forma los PJs, como miembros, pueden quedarse con casi cualquier cosa que recuperen del lugar. La Orden sólo desea objetos concretos de valor histórico, muchos de los cuales tienen poco o ningún valor intrínseco. La Orden se financia como vendedora sin par de información del pasado y tratante de raras antigüedades, por lo que puede permitirse dejar el grueso del botín en manos de sus exploradores. No es sorprendente, pues, que la promesa de tales tesoros anime a estos aventureros a arriesgar la vida en la siguiente expedición.

Economía: la orden de los Antiguos misterios se encuentra en posesión de muchas antigüedades que, una vez estudiadas,

carecen de valor para sus investigadores. Aunque una antigua espada mágica no será de mucho valor para el historiador de la Orden, sí que será bienvenida en manos de los batidores del grupo.

Como agente de la Orden, un personaje puede comprar armas, armaduras, anillos o cetros mágicos y objetos maravillosos al 80% de su precio de mercado. Hacerlo lleva su tiempo, no obstante, y las cámaras de la Orden no contienen todos los objetos del universo. Si un PJ está interesado en obtener un objeto mágico concreto de la Orden, deberá esperar dos semanas hasta que su solicitud haya completado el recorrido por las diversas ramas administrativas de la organización. El objeto puede estar disponible (30% de posibilidades), aunque, si no lo está, hay un 30% de posibilidades más de que haya otro muy parecido.

En su conjunto, las diversas ramas de la orden de los Antiguos misterios disponen de un límite de 70.000 po (como si fuese una comunidad intermedia entre una ciudad grande y una metrópoli; consulta la página 137 de la *Guía del Dungeon Master*).

Equipo: la contrapartida de poder quedarse con el grueso del botín de las exploraciones es que la Orden espera que los PJs sean autosuficientes. La Orden no equipa a los aventureros, pero ofrecerá ayuda logística y transporte en caso de una expedición particularmente grande o exótica.

Por ejemplo, si la Orden pide a los PJs que recuperen los tres pedazos del Coloso de Korvenon (una estatua de 40' de alto), les prestará la caravana de carretas necesaria para su transporte de vuelta a la civilización. Proteger esa caravana sigue siendo responsabilidad de los PJs.

Servicios: los directores de investigación de la Orden están acostumbrados a organizar expediciones, por lo que contratan a menudo porteadores, arrieros, intérpretes y guías para cada grupo de exploradores. La Orden suele pagar a estos empleados, aunque los PJs harían bien en ofrecerles una pequeña parte de los beneficios al margen de su sueldo.

Información: ante todo, la orden de los Antiguos misterios puede ofrecer ubicaciones de lugares a explorar por los PJs. Dispone de una colección de mapas antiguos sin igual en todo el mundo, que es actualizada y aumentada sin tregua por sus miembros. Una aventura típica de la Orden empieza con un cartógrafo investigador diciéndoles a los PJs algo así como "Una reciente investigación ha revelado la existencia de un templo/ruina/cripta/fortaleza en [insertar una ubicación remota]". Acto seguido recibirán cualquier información que posea la Orden sobre dicho lugar, como mapas, peligros potenciales, detalles históricos o riesgos cercanos. Esto no quiere decir que dicha información sea totalmente precisa o veraz; si la Orden ya lo supiese todo, los PJs no tendrían por qué ir hasta allí.

No es tan excitante como un mapa de un templo perdido, pero la información histórica de los archivos de la Orden también puede ser de gran ayuda. Dentro de las instalaciones de la Orden, los miembros tienen a su total disposición los servicios de un investigador con un bonificador de +15 a sus pruebas en Saber (historia) o de +10 en Saber (cualquier otra categoría). Si se le dan dos semanas de tiempo, un erudito más sabio (+20 en historia y +15 en cualquier otra categoría) podrá responder a preguntas por escrito.

Acceso: como miembros de la orden de los Antiguos misterios, los PJs tienen acceso a sus instalaciones públicas: edificios poco llamativos en la mayoría de ciudades grandes y metrópolis. Los cuarteles generales regionales de la Orden suelen estar cerca de la universidad de una gran ciudad, algún templo a Boccob u otro centro de enseñanza. Algunas antigüedades permanecen bastante tiempo en sus instalaciones, por lo que la Orden cuenta con guardias armados y algunas salvaguardas mágicas como protección.

En los cuarteles generales regionales, los PJs pueden encontrarse con cartógrafos investigadores que les ofrezcan nuevos lugares a investigar, les ayuden con temas de logística como contratar porteadores y se hagan cargo de las antigüedades una vez finalizada la exploración. Sólo los miembros de la orden pueden pasar del recibidor del cuartel general; no todos son dignos de contemplar el saber acumulado del pasado.

La Orden también cuenta con cámaras de seguridad, donde almacena las reliquias recuperadas, especialmente aquellas a las que dedicará estudios futuros. Las cámaras de la Orden se encuentran casi siempre en lugares remotos, abarrotadas de defensas mágicas y mundanas. Muchas de estas cámaras fueron antaño lugares de gran importancia histórica, explorados a conciencia por la Orden y más tarde adquiridos para cubrir sus necesidades de almacenamiento. Los exploradores de la Orden

DIEZ EXPEDICIONES PATROCINADAS POR LA ORDEN

- Recuperar los cristales de la urna funeraria de Glazarel, de las tumbas de los Sacerdotes aullantes.
- Copiar las inscripciones del círculo de invocación de la torre de Ébano, pero sin molestar al señor demoníaco atrapado en su interior.
- Seguir un extraño cometa hasta que aterrice y revele la ubicación del templo Más allá del tiempo.
- Cartografiar la capilla del Viaje oscuro, que yace muy por debajo de la superficie y está infestada de kuo-toa.
- Adquirir por cualquier medio los cálices de rubíes de Kavannu, en poder del dragón azul Arphenastrom.
- Quemar incienso en el altar de la Perdición, hasta que se abra el portal al Pandemónium, y después cartografiar las cuevas que hay más allá. Deberá hacerse antes de que pasen las 12 horas que permanece abierto el portal.
- Recuperar un señor de las momias del zigurat de Thanak-Re sin destruirlo.
- Averiguar que ha ocurrido con el explorador de 9.º grado Nerachem, que navegó hacia el norte en busca de una misteriosa ciudad en un iceberg.
- Saquear la biblioteca del liche conocido como Guriak el Feroz.

no suelen tener acceso a estas cámaras, cuya ubicación exacta es un secreto conocido sólo por los cargos más altos.

CÓMO REPRESENTAR A LOS MIEMBROS DE LA ORDEN

Muchas cosas pueden impulsar a los PJs a explorar: puras ansias de saber, el desafío de los lugares remotos del mundo y los peligros exóticos o la excitación del "gran golpe" cuando descubren una sala repleta de oro. Sea cual sea su razón, los aventureros se aventuran en lugares oscuros y peligrosos, explorando sitios que no han sido hollados en siglos o milenios.

Los aventureros y la orden de los Antiguos misterios mantienen una relación simbiótica. La Orden ofrece con regularidad a los PJs varios sitios a explorar, y éstos vuelven con antigüedades y conocimientos que impulsan las investigaciones de la Orden, que a su vez llevan a nuevos lugares a investigar por los héroes. Aunque hay pocos enfrentamientos entre los investigadores y los exploradores de la Orden, ambos grupos son muy conscientes de lo necesarias que son sus habilidades y aptitudes en las metas de la organización.

Combate: los batidores de la Orden sólo luchan cuando tienen que hacerlo. Pero cuando tu trabajo consiste en invadir ruinas antiguas y templos, te ves envuelto en refriegas con bastante asiduidad.

Cuando es posible, los batidores emplean el sigilo o la magia para llegar al lugar de exploración, especialmente si la alternativa mundana es un viaje de un mes a través de una jungla hostil. Si no se puede llegar al lugar con magia, deberán enfrentarse a las bestias, bandidos y demás criaturas peligrosas autóctonas de la zona.

Una vez llegados al destino, los PJs tendrán que vérselas con una miríada de trampas dejadas por los últimos ocupantes, además de cualquier guardián. A menudos estos guardianes son criaturas inmortales, como muertos vivientes o constructos. A veces tendrán que abrirse paso luchando a través de los habitantes más recientes del lugar, para obtener los antiguos objetos de mayor importancia histórica. Si los PJs quieren llegar al milenario templo de los Soles gemelos, su oposición real puede ser una tribu de kuo-toa que se hayan instalado en el templo hace una década, convirtiéndolo en su hogar.

Avance: los exploradores de la Orden pueden ascender de rango mediante un sistema muy estructurado dividido en "grados". Los PJs recibirán el título de exploradores iniciados hasta que completen con éxito una expedición de la Orden. Tras eso, serán exploradores de primer grado.

A partir de entonces, los PJs ascenderán un grado cada vez que recuperen objetos de alguna importancia histórica; en cada viaje, los investigadores de la Orden subirán el listón de lo que consideran "importante". En los grados inferiores, recuperar muestras de obras de arte o indicios de una civilización arcaica puede ser suficiente. A medida que los PJs adquieren grados más altos, se necesitará más para impresionar a los investigadores; textos religiosos completos, objetos mágicos operativos, o mapas a lugares hasta entonces desconocidos.

Los grados se conceden en base a la importancia histórica de la expedición, no a sus peligros. Aunque ambos factores suelen estar relacionados, es posible enfrentarse a grandes retos y volver con las manos vacías, o tener la suerte de hacer un gran hallazgo histórico sin apenas correr riesgos. Por ello, los exploradores de la Orden no suelen hacer referencia a sus rangos cuando hablan entre ellos. Los grados no pasan de ser un simple sistema de clasificación, empleado por los investigadores y planificadores de la Orden.

Algunos planificadores ofrecen misiones concretas sólo a los exploradores que han llegado a cierto grado, a menudo entre el quinto y el décimo. Estas expediciones suelen tener como objetivo los lugares más "calientes", aquellos que la Orden teme que sólo podrán ser visitados una vez. Un templo encaramado en la caldera de un volcán, una ciudad en ruinas que se materializa en el plano Material sólo una semana de cada siglo, o una antigua tumba en el centro de un campo de batalla en uso; todos son ejemplos de zonas a las que sólo se enviará a los mejores agentes de la Orden.

Misiones: en el fondo, las expediciones de la Orden son sencillas: un planificador da a los PJs un mapa e instrucciones. Después desafían los peligros del lugar en cuestión y regresan con tesoro para ellos y antigüedades para los investigadores.

A veces la Orden puede incluir alguna variación a una misión. Por ejemplo, los PJs pueden ser enviados a investigar un lugar particularmente grande, como una ciudad en ruinas, identificar sus edificios principales y evaluar sus mayores peligros. Sólo tienen que obtener información: un mapa, una lista de los habitantes actuales del lugar y una copia de las runas grabadas en los muros, por ejemplo. Expediciones futuras (al mando de los PJs o no), serán quienes revisen los diversos edificios de la ciudad por separado.

A veces los exploradores de la Orden se pierden, o no regresan de una expedición. Los PJs pueden ser enviados a un lugar, no para arramblar con sus riquezas, sino para rescatar a los supervivientes de un viaje anterior (o al menos, descubrir su destino).

Responsabilidades: la orden de los Antiguos misterios es consciente de que sus expediciones pueden durar meses, y comprende que algunos exploradores se embarquen en misiones y tareas que no tengan nada que ver con sus metas. Mientras los PJs lleven a cabo al menos una expedición al año y no metan la pata de forma catastrófica en ninguna, seguirán siendo miembros de pleno derecho.

LA ORDEN EN EL MUNDO

"¡Alejaos, intrusos! ¡Los horrores enterrados en este lugar no tienen cabida en vuestro ingenuo mundo!"

Al-Yuriak el liche, a la expedición de la Orden que abrió su tumba

La orden de los Antiguos misterios es una organización diseñada para un tipo de partida de D&D por episodios. Cada episodio será una aventura localizada en un lugar distinto, que comienza con

un informe de la Orden, se procede a la exploración del lugar en concreto y concluye con su regreso a la civilización.

Queda en tus manos, como DM, determinar el grado de conexión entre una aventura y otra. Si optas por una conexión leve o inexistente entre cada episodio, tendrás un gran grado de libertad para diseñar sitios de exploración variados: la tumba de un liche un mes, un templo sajuaguín al siguiente y un monasterio githzerai en ruinas en el Limbo al otro. Si conectas los episodios, podrás hacer que cada sitio revele información histórica que lleve al siguiente, e incluso podría ser que la experiencia de los PJs en un lugar los ayude a sobrevivir al siguiente.

Estructura: la orden de los Antiguos misterios se compone de tres grupos distintos. Los directores de investigación fijan los objetivos de la Orden, controlan sus recursos financieros y jerarquizan sus investigaciones. Aprueban las investigaciones de cada nuevo lugar y asignan los exploradores que la llevarán a cabo.

Los exploradores llevan a cabo la mayor parte del trabajo de la Orden. Investigan sobre el terreno, se enfrentan a los peligros que haya allí y entregan las antigüedades más valiosas a la Orden. Los PJs serán casi siempre exploradores. Aunque son vitales para el funcionamiento de la Orden, normalmente estarán embarcados en alguna misión, por lo que no tendrán mucho peso en la política interna de la Orden o su toma de decisiones.

Los investigadores son la conexión entre los exploradores y los directores. Son eruditos y académicos que examinan las antigüedades y el conocimiento que los exploradores hayan recuperado. Una vez que sus estudios hayan revelado información sobre algún nuevo lugar, pasarán los datos a los directores de investigación, que decidirán si merece la pena organizar una nueva misión.

Reacciones de los PNJs

La mayoría de la gente no está muy interesada en la historia, por lo que tendrán una actitud inicial indiferente ante los miembros de la orden de los Antiguos misterios. El PNJ típico piensa en los investigadores y directores como en eruditos especializados. Los exploradores de la Orden son tratados como viajeros o pioneros por todo el mundo. Otros historiadores, clérigos de Boccob o miembros de alguna escuela de magia, consideran a los miembros de esta Orden de forma más favorable, con una actitud inicial amistosa.

Eso no quiere decir que la Orden carezca de rivales o enemigos. Dos de sus adversarios merecen una mención especial.

El semielfo barón Iriyach dirige una extensa red de saqueadores de tumbas y contrabandistas, y siempre está ansioso por adelantarse a la Orden en la investigación de algún lugar importante. Tratará de hacerlo por tres medios: infiltrándose en las filas de la Orden para robar mapas e información, emboscando o engañando a los exploradores en ruta hacia algún lugar lucrativo, o descubriendo las cámaras de seguridad de la Orden para asaltarlas y robar las antigüedades de su interior.

Otro enemigo representa a una de las extintas sociedades a las que estudia ahora la Orden. El Imperio hakralio se fragmentó hace siglos, pero muchas de sus tumbas y templos siguen en pie. Los hakralios estaban obsesionados con la muerte y la vida en el más allá, y emplearon magia de adivinación para descubrir que la orden de los Antiguos misterios saquearía algún día sus enterramientos y demás lugares sagrados. Así pues, crearon una cábala de agentes (algunos muertos vivientes, otros en animación suspendida) conocida como los Guardianes de la llegada del alba, para frustrar los esfuerzos de la Orden y proteger los contenidos de los salones de Hakralia. Una conocida profecía hakralia predice el renacer del Imperio, un acontecimiento que los Guardianes temen que pueda ser abortado por los saqueos de la Orden.

CONOCIMIENTO DE LA ORDEN DE LOS ANTIGUOS MISTERIOS

Los PJs con rangos en Saber (historia) pueden investigar a la orden de los Antiguos misterios, para saber más sobre esta organización.

CD 10: la orden de los Antiguos misterios envía expediciones a lugares de interés histórico, para recuperar antigüedades.

CD 15: entre los historiadores, la Orden es conocida por la calidad de sus investigaciones y su tendencia a llevarse de una ruina cualquier cosa que no esté clavada al suelo.

CD 20: convertirse en uno de los exploradores de la Orden es una buena forma de hacerse rico, pero es peligroso. Los exploradores pueden quedarse con cualquier tesoro que encuentren y que no quieran los investigadores.

CD 30: el barón Iriyach, un tratante de antigüedades de cierta reputación, pagará muy bien por cualquier información sobre las expediciones actuales o futuras de la Orden.

LA ORDEN EN TUS PARTIDAS

La orden de los Antiguos misterios es un patrón excelente para PJs de nivel medio, que serán empleados por un explorador de la Orden o puestos al mando de una pequeña misión propia. Si la expedición inicial sale bien, probablemente se invite a los PJs a unirse a sus filas. Ahora ya tienes listo un catalizador de aventuras, para cuando lo necesites: un planificador o investigador de la Orden se presenta con un mapa.

Debido a que la Orden suele ser bastante reservada, es fácil mezclar aventuras que la involucren con otras que no tengan nada que ver con buscar tesoros en ruinas perdidas. En tus partidas, puedes involucrar a la Orden en alguna lucha contra otros poderes o facciones, haciendo que los PJs descubran algún secreto largo tiempo enterrado, con enormes implicaciones para tu mundo de juego. Si la Orden se hace con parte de un poderoso artefacto o las instrucciones para ejecutar un ritual del fin del mundo, atraerá sin duda mucho interés no académico de otras poderosas criaturas u organizaciones.

Si los PJs de tus partidas se han unido a la Orden, deberían esperar una gran cantidad de tumbas llenas de trampas letales, templos derruidos que albergan magias extrañas y ancestrales ruinas que no están tan vacías como parecen. Dales todos los clichés del género de aventuras: guías traidores o cobardes, nativos hostiles, rivales sin escrúpulos, paisajes asombrosos

jamás contemplados por ojos humanos, y huidas por los pelos de un destino más que terrible.

Encuentros: la mayoría de miembros de la Orden actuará como patrones o contratantes. Un planificador de la Orden contratará a los PJs, para llevar a cabo una expedición a un lugar histórico y recuperar algún objeto.

Bajo las circunstancias correctas, la Orden puede ser un valioso aliado... o rival. Si los PJs están examinando un lugar por su cuenta y resultan capturados o caen en una trampa, un explorador de la Orden puede rescatarlos mientras investiga el lugar. Los PJs pueden estar de aventuras en un dungeon y encontrarse con que una expedición de la Orden no deja de adelantárseles en acceder a los lugares más lucrativos e interesantes.

Adaptación: tal y como ha sido descrita, la Orden es un grupo independiente y autosuficiente. En tu campaña puede estar afiliada con una iglesia, el gobierno u otra organización influyente. La Orden quizá forme parte del colegio de una universidad arcana, o quizá el proyecto predilecto de un rey obsesionado con la historia.

Otra forma de adaptar la Orden a tu campaña es darle una meta más tangible que un abstracto "recuperar todos los secretos perdidos de la historia". Quizá sea la Orden *del* antiguo misterio, un grupo dedicado a la resolución de un gigantesco acertijo mágico que ha traído de cabeza a los eruditos durante siglos. La Orden puede desear desenterrar todas las ruinas de un imperio o periodo histórico concreto, en busca de un objeto concreto, o porque está obsesionada con devolver al mundo el esplendor de una era pasada.

GREMIOS

No todas las organizaciones, por supuesto, se centran en la exploración de ruinas perdidas, derrotar ocultos bastiones del mal o saquear una ciudad. La mayoría de organizaciones tiene unas metas más modestas. Estos grupos tienen tantos nombres distintos como ocupaciones existen en el mundo, e incluso aquellas basadas en oficios iguales pueden tener una composición y mecánica diferente. En su conjunto, estas organizaciones de menor calado son conocidas como gremios. El propósito y beneficio de un gremio será más atractivo para un solo personaje que para todo el grupo.

TIPOS DE GREMIO

Cada tipo de gremio tiene varias habilidades asociadas útiles para sus miembros, y que éstos deben dominar. Estas habilidades, junto con algunos contactos de ejemplo para los diversos gremios, se detallan a continuación. Como DM, puedes modificar esta información para adaptarla a un gremio concreto. Por ejemplo, si tu mundo de campaña incluye un gremio criminal de piratas, puedes decidir cambiar Abrir cerraduras por Nadar en su lista de Habilidades asociadas. Por último, recuerda que aunque estos gremios pueden servir para cubrir organizaciones como gremios de ladrones, gremios de magos y demás, deberías emplearlas sólo para organizaciones "menores", normalmente para los PNJs. En el caso de los PJs, es mejor usar organizaciones personalizadas, como los Cuchillos rojos.

Gremios académicos

Los gremios académicos se dedican a fomentar la educación entre sus miembros, y a veces de toda la comunidad. Estas organizaciones cuentan con lugares de enseñanza, bibliotecas, salas de estudio y una atmósfera intelectual, que facilitan la absorción del conocimiento.

Ejemplos: sociedades secretas, universidades.

Clases asociadas: experto, mago.

Habilidades asociadas: Descifrar escritura, Reunir información, Saber (cuatro cualquiera).

Contacto de ejemplo: Orkatz de la ciudad Verde (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios arcanos

Un gremio arcano es un grupo de lanzadores de conjuros, normalmente magos. Estos gremios suelen ofrecer bibliotecas compartidas y una atmósfera que nutre la creatividad de sus miembros. También pueden ofrecer ayuda para crear nuevos conjuros y objetos mágicos.

Ejemplos: gremio de alquimistas, gremio de magos.

Clases asociadas: adepto, artífice (*Escenario de campaña de* EBERRON), filo aojador (*Combatiente completo*), hechicero, mago.

Habilidades asociadas: Artesanía (alquimia), Concentración, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Saber (arcano), Usar objeto mágico.

Contacto de ejemplo: Agosti de la costa Sombría (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios de artistas

Aquellos que se ganan la vida con la habilidad de Interpretar se agrupan en gremios para dar a conocer los servicios que ofrecen. La afiliación a uno de estos gremios también permite a sus miembros ofrecer espectáculos más grandiosos de lo que podrían representar por separado, uniendo el talento de varios integrantes. Normalmente los integrantes incluyen a artistas que se complementen entre sí, como bailarines y cantantes con músicos, por ejemplo. Si un gremio de artistas tiene una casa gremial, sus miembros podrán invitar a sus contratantes potenciales para que asistan en grupo a sus representaciones, en lugar de tener que patearse las tabernas o posadas de una en una anunciando su arte. Por último, un gremio de artistas anima a los integrantes de talentos similares a practicar juntos, e intercambiar canciones, poemas, obras teatrales o trucos de interpretación.

Ejemplos: sociedad de juglares, organización de dramaturgos, compañía teatral.

Clases asociadas: bardo, pícaro.

Habilidades asociadas: Diplomacia, Disfrazarse, Equilibrio o Piruetas, Escapismo, Interpretar, Juego de manos, Oficio (cualquiera).

Contacto de ejemplo: Nisha de los Muchos ojos (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios criminales

Un gremio criminal tiene un único propósito: proteger a los suyos. Un gremio de este tipo ofrece a sus miembros un lugar para esconderse y entrenar, comparar notas y aprender nuevas formas de ganar dinero. Los miembros también pueden emplear su asociación con el gremio como presión, cuando negocian con alguien que conozca su poder.

Ejemplos: gremio de ladrones.

Clases asociadas: bardo, batidor (*Aventurero completo*), pícaro.

Habilidades asociadas: Abrir cerraduras, Esconderse, Falsificación, Inutilizar mecanismo, Juego de manos, Moverse sigilosamente.

Contacto de ejemplo: Deogol Lanzacuchillos (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios gubernamentales

Un gremio gubernamental consiste en funcionarios, políticos, soldados y demás personas dedicadas a la mejora de la sociedad. Estas organizaciones se cuentan entre las pocas que financian sus operaciones por medio de impuestos y tasas, en lugar de la venta de bienes y servicios.

Ejemplos: guardia de la ciudad, embajadas.

Clases asociadas: clérigo, experto, guerrero.

Habilidades asociadas: Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Intimidar, Reunir información, Saber (nobleza y realeza).

Contacto de ejemplo: Farhaan Nicabar (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios mercantiles

Un gremio de este tipo ofrece un lugar para que sus miembros puedan reunirse y hablar con sus colegas tenderos o mercaderes, que traten con productos o servicios similares a los suyos. Además, los gremios mercantiles ofrecen protección a sus miembros frente a fraudes, robos u otros peligros de los negocios. Algunas de las organizaciones mercantiles más acaudaladas ofrecen incluso préstamos a los socios que deseen abrir un nuevo negocio. Los mercaderes que se ganan la vida con la habilidad de Artesanía suelen pertenecer a gremios de este tipo.

Ejemplos: gremio de carpinteros, gremio de herreros.

Clases asociadas: experto, pícaro.

Habilidades asociadas: Artesanía (cualquiera), Engañar, Hablar un idioma, Oficio (cualquiera), Saber (local), Tasación.

Contacto de ejemplo: Vasilii el Gordo (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios mercenarios

Estos gremios ofrecen a sus miembros un lugar seguro para descansar en zonas hostiles, una bolsa centralizada de oportunidades de trabajo y el beneficio de la reputación del gremio. Los gremios mercenarios también disponen de curación para los miembros heridos y pisos francos para quienes deben esconderse de sus enemigos.

Ejemplos: clan bárbaro, grupo mercenario.

Clases asociadas: bárbaro, combatiente, cuchillo del alma (*Manual de psiónica expandida*), guerrero, monje.

Habilidades asociadas: Intimidar, Montar, Saltar, Trato con animales, Trepar, Uso de cuerdas.

Contacto de ejemplo: Jal Omari (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios de naturalistas

Un gremio denaturalistas puede ser un grupo de gente que prefiera la vida sencilla, una organización de cazarrecompensas que se especialice en perseguir objetivos por las zonas agrestes, un culto de adoradores de la naturaleza, o cualquier otro grupo cuyos miembros vivan y trabajen en las zonas vírgenes del mundo. Estos gremios ofrecen a sus integrantes una estructura de apoyo y otros servicios no disponibles en zonas tan remotas.

Ejemplos: sociedad de exploradores, miembros de un club de caza.

Clases asociadas: bárbaro, druida, explorador.

Habilidades asociadas: Avistar, Buscar, Escuchar, Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales.

Contacto de ejemplo: "Gato montés" Rodorsson (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios psiónicos

Un gremio psiónico es un grupo de PNJs psiónicos (normalmente de dicha clase, aunque también suelen ser bienvenidos los PJs de otras clases psíquicas). Este tipo de gremios se dedica a potenciar el poder mental de sus miembros acumulando recursos, emparejando mentalidades afines y ayudando en la creación de nuevos poderes y artefactos psiónicos de percepción.

Ejemplos: colegio de psíquicos, gremio de adivinos.

Clases asociadas: indómito, psiónico (ambas del *Manual de psiónica expandida*).

Habilidades asociadas: Autohipnosis, Concentración, Conocimiento de psiónica, Saber (psiónica), Usar objeto psiónico.

Contacto de ejemplo: Ialdabode (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

Gremios religiosos

Un gremio religioso suele tener como miembros a los fieles de una religión concreta. Sin embargo, esta categoría también engloba a organizaciones que alberguen múltiples fes, así como a órdenes secretas que operen sin el conocimiento del grueso de la congregación.

Ejemplos: iglesia de San Cuthbert, culto a la Naturaleza.

Clases asociadas: alma predilecta (*Divino completo*), clérigo, paladín.

Habilidades asociadas: Concentración, Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Saber (religión), Saber (otra cualquiera), Sanar.

Contacto de ejemplo: Cynric el Puro (consulta la tabla 5–1, en la página 154).

CÓMO UNIRSE A UN GREMIO

La mayoría de gremios son organizaciones exclusivas de PNJs. Para la mayoría de PJs, la perspectiva de unirse a la Benevolente orden de panaderos no tiene el atractivo suficiente como para convertirse

en un punto clave de su desarrollo personal. Al mismo tiempo, los gremios exigen mucho menos de sus miembros que las organizaciones más agresivas y peligrosas descritas con anterioridad en este capítulo. Si un PJ desea un lugar para invertir parte de sus ganancias, practicar algunas de sus habilidades o ganar algo de dinero extra, unirse a un gremio quizá sea su mejor opción.

Requisitos de entrada: al menos un nivel en una clase asociada al gremio, 4 rangos en una habilidad asociada al gremio, tasa de entrada (25 po).

A diferencia de otras organizaciones, los gremios rara vez reclutan de forma activa a sus miembros. Una vez el personaje se ha convertido en maestro de un oficio concreto, lo mejor será que funde su propio gremio; los gremios establecidos no suelen mostrar mucho interés por reclutar a gente que ya haya dominado su arte.

Como resultado, un PJ suele tener que acudir a la casa gremial o contactar con uno de sus miembros, para solicitar la admisión. Una prueba de Reunir información puede ofrecer información concreta sobre un gremio conocido, como la ubicación de su casa gremial. Encontrar el lugar de reunión de un gremio accesible y bien conocido (como el gremio de panaderos locales) es bastante simple (CD 10). Localizar la casa gremial de una sociedad secreta que controle al gobierno local, por otro lado, puede ser bastante complejo, y requerir que los PJs reúnan pistas durante una aventura antes de intentar siquiera una prueba de Reunir información contra CD 30.

Un gremio obtiene la mayor parte de sus ingresos de las tasas pagadas por sus miembros, más donaciones y colectas entre sus miembros activos. Cuando un personaje se una por primera vez al gremio, deberá pagar una tasa de entrada fija. Como regla general, esta tarifa será de 25 po.

Además, se espera que los miembros del gremio paguen una tasa mensual de 5 po por nivel de personaje. Ten libertad para ajustar estas cantidades, de forma que se ajusten al estilo de juego de tu campaña, si no sigue el modelo de riqueza supuesto en la *Guía del Dungeon master*.

BENEFICIOS DEL GREMIO

Cuando un personaje se haya unido a un gremio, podrá disfrutar de inmediato de sus beneficios. Los nuevos miembros reciben beneficios generales, como se indica a continuación, que son comunes para todos los gremios. Un miembro activo (que haya adquirido la dote Favorito del gremio) disfrutará de todos esos beneficios generales más un beneficio específico relativo al tipo de gremio (consulta la dote Favorito del gremio, en la página 227).

- Todas las casas gremiales incluyen dormitorios y cocinas, por lo que todos los miembros cuentan con comida y alojamiento mientras estén en la zona. En los gremios más modestos, quizá el personaje tenga que cocinarse su propio alimento, pero se le entregarán los comestibles adecuados.
- La pertenencia al gremio significa más probabilidades de obtener una respuesta positiva a una petición. La actitud inicial de un colega del gremio será siempre un grado más cercana a amistosa de lo normal (consulta la página 72 del *Manual del jugador*).
- Los miembros del gremio se ayudan entre sí. Un personaje obtiene un bonificador +2 de circunstancia a sus pruebas de Diplomacia o Reunir información, realizadas al hablar con colegas del mismo gremio.
- El gremio financia parte del coste de sus mercancías, artículos y servicios relacionados, lo que reduce su precio en un 10% a sus miembros.
- Cualquier miembro que atraviese una mala racha puede acudir al gremio en busca de ayuda. Para hacer una petición de este tipo debe realizar una prueba de Diplomacia, con un penalizador –2 acumulativo por cada petición de ayuda previa realizada al gremio.

  Si se le concede la ayuda, lo más normal es que sea en forma de préstamo monetario a un mes (consulta la tabla 6–12: préstamos de los gremios, para ver las cantidades y la CD de la prueba de Diplomacia). Si el miembro no puede devolver el dinero a tiempo, normalmente será expulsado del gremio y su deuda será condonada. Algunos gremios (sobre todo los criminales) tienen castigos más estrictos para aquellos que no cumplen con los plazos. Estos gremios pueden llegar incluso a contratar a asesinos, que darán una lección a quienes no paguen.

Tabla 6–12: Préstamos de los gremios

Cantidad deseada	CD Diplomacia
Hasta la tarifa mensual del miembro	CD 15
Hasta la tarifa mensual del miembro × 10	CD 20
Hasta la tarifa mensual del miembro × 100	CD 25

- Todos los miembros obtienen un contacto específico de su gremio (consulta la tabla 5-1: contactos, en la página 154, para ver los detalles).

  Es posible que un personaje pierda su pertenencia a un gremio, especialmente si los líderes gremiales se enteran de que ha puesto en peligro a la organización de alguna forma (vendiendo sus secretos a un gremio rival, por ejemplo). La expulsión de un gremio conlleva una pérdida inmediata de todos los beneficios obtenidos gracias al gremio o cualquier dote gremial que posea el personaje. Además, la actitud de los demás miembros hacia el personaje pasará a ser un grado menos amistosa (con lo que volverán a sus estados originales, a menos que hayan sido modificadas de otra forma). Por ejemplo, los miembros del gremio que se hayan vuelto amistosos con el personaje al unirse a la organización, volverán a ser indiferentes tras su expulsión.

CÓMO REPRESENTAR A UN MIEMBRO DE UN GREMIO

Unirse a un gremio conlleva responsabilidades. Se espera que cada miembro sirva al gremio de forma continuada. Si un personaje espera poder escamotearse de sus responsabilidades mientras anda a lo suyo (como irse de aventuras), podrá pedir al gremio una exención de sus compromisos mientras esté fuera, pero a cambio debe acceder a pagar al gremio el 10% de cualquier ingreso o tesoro obtenido en su expedición.

Los requisitos concretos del servicio al gremio dependen de su tipo exacto.

Académico: un gremio académico exige a sus miembros que contribuyan regularmente al saber colectivo de la organización. Este servicio requiere 20 horas a la semana, que deben pasarse estudiando, escribiendo o conferenciando con otros miembros.

Arcano: cualquier investigación escolástica o nuevo conjuro que descubra el miembro debe ser copiado y donado a la biblioteca del gremio.

Artistas: un gremio de artistas requiere que cada uno de sus miembros actúe en apoyo de sus colegas cuando sea necesario. Normalmente, estos servicios consumen 1d4-1 días (8 horas cada uno) a la semana.

Criminal: el único requisito manifiesto de un gremio criminal es que sus miembros no deben divulgar sus secretos a los no miembros. Cualquier delito importante o a gran escala requiere el consentimiento del gremio, que suele quedarse con el 15% de los ingresos de tales golpes.

Gubernamental: cada miembro de un gremio gubernamental debe pasar al menos 20 horas a la semana trabajando para su organización.

Mercantil: además de las tarifas que recauda regularmente, un gremio mercantil impone una tasa del 15% de los ingresos mensuales de los negocios de sus miembros.

Mercenario: un gremio mercenario requiere que cada miembro pase al menos 20 horas a la semana en misiones o patrullas. Generalmente, estas tareas son bastante seguras y no requieren mucho combate. En épocas de peligro o guerra, no obstante, se exige que los miembros apoyen la causa que abrace su gremio. Con una prueba de Diplomacia contra CD 25 con éxito, un miembro puede conseguir que una aventura con sus compañeros sea registrada como "patrulla", y el tiempo pasado en ella contará para el mínimo de 20 horas semanales. Cada intento posterior de hacer pasar una aventura como "patrulla" aumentará la CD de la prueba de Diplomacia en 2.

Naturalista: debido a su aislamiento, los gremios de naturalistas necesitan más apoyo y provisiones que otros. Dado que sus miembros suelen estar ausentes durante largos periodos de tiempo, cada uno debe pagar una tasa de 25 po por nivel de personaje en cada visita que haga a la casa gremial (aunque no más de una vez al mes). Esta cantidad de suma a la tarifa mensual por ser miembro. Estas tasas para el mantenimiento del gremio se pueden pagar en equipo, comida u objetos mágicos.

Psiónico: cualquier nuevo poder o conocimiento psiónico que descubra un miembro debe ser compartido con el gremio.

Religioso: un gremio religioso sólo pide a sus miembros que se adhieran a los dogmas y estructuras de su fe.

Obligaciones marciales: la mayoría de gremios no espera que sus miembros tengan que luchar como parte de sus responsabilidades. Algunos, como los criminales o los de naturalistas, son excepciones, pero los miembros tendrán una vida relativamente segura. De hecho, pertenecer a un gremio puede poner un freno indeseado a la vida aventurera. Algunos gremios tienen representación en muchas ciudades e incluso naciones extranjeras, pero otros son simples organizaciones locales. Los PJs que pertenezcan a un gremio local, pueden descubrir que viajar por el mundo para ir de aventuras pone en peligro su pertenencia al mismo. De igual forma, los PJs que pasen todo el tiempo luchando contra trolls y explorando minas abandonadas tendrán dificultades para cumplir sus responsabilidades para con el gremio. Como regla general, la naturaleza de la campaña y los PJs debería dictar si unirse a un gremio es buena idea o no.

Avance: en la mayoría de gremios, hay tres niveles de pertenencia. Un miembro llano es una persona que paga sus tasas y posee una habilidad correcta para cumplir con el gremio, pero no hace mucho más que practicar las habilidades asociadas con su oficio. Un personaje que desee adoptar un papel más importante en la dirección del gremio debe adquirir la dote Favorito del gremio. Coger esta dote significa que el gremio ha tomado nota de la habilidad del PJ, y que los miembros llanos acuden a él en busca de consejo y ayuda. Las reuniones para fijar la política del gremio, y similares, solo suelen estar abiertas a los miembros activos de la organización.

Por último, todos los gremios cuentan al menos con un maestre gremial. Los que cuentan con varias casas gremiales repartidas por diversas localizaciones tendrán un maestre por casa, y uno de ellos será un gran maestre que supervise a los demás. Convertirse en un maestre gremial es algo a lo que sólo pueden aspirar los miembros más devotos. Cumplir los prerrequisitos y adquirir la dote Maestre gremial es una forma de convertirse en maestre, pero el cargo también puede obtenerse como recompensa o herencia.

Misiones: aunque la mayoría de gremios no envía a sus miembros a misiones peligrosas, todos ellos valoran a quienes poseen dotes aventureras (siempre que no dejen que estas aventuras interfieran con sus obligaciones gremiales). Con mayor frecuencia de lo que les gustaría, los gremios se encuentran frente a un trabajo adecuado para un grupo de aventureros. Quizá una casa gremial alejada haya caído bajo el control de una banda de kóbolds. Puede que un pedido importante requiera varios componentes raros que sólo se pueden encontrar en una peligrosa jungla. O es posible que alguien haya estado causando problemas al gremio, y los maestros quieran que los PJs investiguen el asunto. En estos casos, los gremios prefieren acudir a los suyos en busca de una solución. Involucrar a extraños conlleva el riesgo de dejar que los secretos gremiales caigan en malas manos, por lo que si uno de sus miembros es un aventurero conocido, hay muchas posibilidades de que la misión recaiga sobre él.

LOS GREMIOS EN EL MUNDO

Aunque esta sección presenta a los gremios de forma genérica, no hay dos que sean iguales. De forma similar, los gremios de actividades afines no tienen por qué estar afiliados. El gremio de curtidores de una ciudad puede estar aliado con el gremio de curtidores de la villa al norte de la costa, a la vez que mantiene una amarga rivalidad con el gremio de la ciudad del sur. Algunos gremios son conocidos por nombres sencillos, como el Gremio de herreros, mientras que otros ostentan nombres complejos o ambiguos, como la Honorable asociación de herreros o la Casa del hierro.

Sin importar cual sea su propósito, todos los gremios pueden dividirse en tres categorías, de acuerdo con su poder en la sociedad y el número de miembros que tengan.

Menor: estos gremios no interactúan mucho en la sociedad o carecen de los recursos para causar gran impresión en sus ciudades de origen. Un gremio menor suele tener entre cinco o diez miembros. Ejemplos de este tipo pueden ser las bandas de matones callejeros, grupos mercenarios de segunda, clubes aristocráticos exclusivos, religiones dedicadas a deidades locales menores, compañías aventureras o grupos de mercaderes y artesanos que tienen poco o ningún contacto fuera de su entorno inmediato. Los gremios de este tipo rara vez cuentan con una casa gremial; sus miembros se reúnen en zonas públicas, sus casas o parajes naturales extraordinarios (como un claro del bosque o una cueva marina). El miembro de mayor nivel de un gremio menor suele estar entre el 1.er y 4.º nivel.

Estándar: los gremios de esta categoría son bastante comunes en las ciudades grandes. Con un número de miembros que va entre los once y el centenar, ostentan cierto grado de influencia política o financiera. Además del típico gremio de ladrones, los gremios estándar pueden incluir a la guardia de la ciudad, una escuela prestigiosa, los fieles de una deidad local popular, una caravana de artistas itinerantes o un grupo de mercaderes que tenga una influencia notable en la ciudad. Cualquier grupo de aventureros compenetrados que comparta recursos, información y una fortaleza común puede considerarse un gremio estándar. Un gremio de esta categoría suele tener una casa gremial sencilla, en la cual sus miembros pueden descansar y relajarse. El miembro de mayor nivel de un gremio menor suele estar entre el 4.º y 11.er nivel.

Expansivo: estos gremios son los más infrecuentes, pero fácilmente reconocibles. Estas organizaciones pueden tener cientos o incluso miles de miembros, dispersos por varias ciudades y lugares. Un gremio expansivo puede ser un consorcio de mercaderes provenientes de todas las ciudades importantes del reino, una oscura red clandestina de asesinos con docenas de células, los fieles de una religión muy extendida, o una organización de aventureros de varios países dedicada a la destrucción de un villano particularmente corrupto. Un gremio de esta categoría suele tener varias casas gremiales, ubicadas en docenas de ciudades y reinos. El miembro de mayor nivel de un gremio menor suele estar entre el 11.er y 18.º nivel.

CONOCIMIENTO DEL GREMIO

Dado que las reglas para los gremios se presentan de forma abstracta, deberías decidir qué información será disponible para cada gremio de forma que se ajuste a su tipo y la naturaleza de sus miembros y maestros. Como regla general, Saber (local) será la habilidad a emplear para determinar la información de un gremio. Un personaje que un mínimo de 5 rangos en una de las habilidades asociadas con un gremio, obtendrá un bonificador +2 por sinergia a su prueba de Saber (local) para este fin.

Como ejemplo, aquí te mostramos la información que un personaje podría averiguar sobre el Gremio de joyeros de Marjal salino (consulta la página 128).

CD 10: la casa gremial de los joyeros es un edificio horrible ubicado al este de Marjal salino, entre las casas gremiales de los escribas y los herreros, justo al oeste de la catedral de Pelor. Sus miembros son particularmente hábiles puliendo perlas y coral.

CD 15: el maestro gremial es un humano gruñón llamado Rodelik Karneth. Se dice que ha pagado de su propio bolsillo para que las puertas interiores del gremio tengan *cerraduras arcanas*, y que sólo un puñado de miembros conoce la contraseña.

CD 20: el maestro gremial Karneth no siempre fue un ciudadano ejemplar; en su juventud fue un matón y carterista, hasta que un miembro de la familia Fastralli lo puso en el camino a la redención.

CD 30: algunos de los antiguos compañeros del maestro Karneth han salido de prisión hace poco y se rumorea que tienen ciertas cuentas pendientes con su viejo amigo Rodelik, que pudo haber tenido algo que ver con el "soplo" que los entregó a las autoridades hace tantos años.

LOS GREMIOS EN TUS PARTIDAS

De todas las organizaciones de ejemplo detalladas en este capítulo, los gremios son las más fáciles de introducir en una campaña en curso, gracias a su naturaleza tan general. A menudo, la interacción de los PJs con los gremios será bastante leve; puede que sólo necesiten contactar con el líder del gremio de constructores de barcos para encargar una nave, por ejemplo. Pero si un personaje desea unirse a un gremio para disfrutar de los beneficios, introducir uno nuevo será tarea fácil. Los PJs que se involucran con un gremio también pueden verse atrapados en su política, y el desarrollo de los acontecimientos quizá genere nuevas aventuras.

Además, las dos nuevas dotes introducidas en esta sección deberían ser de interés especial para los PJs que quieran unirse a un gremio. La dote Favorito del gremio permite a un personaje adoptar un papel más importante en la organización, así como obtener un beneficio adicional de su pertenencia a ella. La dote Maestre gremial permite al personaje controlar una rama local de su gremio. Incluir estas dotes aumentará tu responsabilidad como DM, ya que los acontecimientos de la campaña podrían inutilizarlas o hacerlas inservibles con facilidad. Por ejemplo, un personaje que adquiera la dote Favorito del gremio no disfrutará de muchos beneficios si un incendio descomunal arrasa la casa gremial y mata a todos los miembros. Como DM, debes asegurarte de que estos acontecimientos ocurren muy de vez en cuando, o nunca. Si decides eliminar un gremio de esta forma, cualquier personaje con dotes gremiales debería tener la oportunidad de unirse a una organización nueva o similar antes de que pasen muchas sesiones de juego. Al hacerlo, debería recuperar de forma inmediata los beneficios de sus dotes.

Nueva dote: Favorito del gremio

Eres un miembro activo y valioso de tu miembro.

Prerrequisito: ser miembro de un gremio.

Beneficio: elige una de las habilidades asociadas con el gremio. Mientras seas miembro de pleno derecho del gremio, obtendrás un +2 de competencia a todas las pruebas realizadas con ella.

Como beneficio secundario, también obtendrás algún favor relacionado con las actividades de tu gremio, como se describe a continuación.

Académico: una vez por nivel de personaje, puedes elegir 20 en cualquier habilidad de Saber en la que poseas al menos 1 rango. Emplear esta aptitud requiere 1 hora, y sólo podrás hacerlo mientras estés en la casa gremial (ya que debes buscar la información necesaria en las dependencias del gremio junto a otros colegas).

Arcano: el gremio financia la creación de objetos mágicos, reduciendo el coste de las materias primas en un 5%.

Artistas: mientras estés en una ciudad que tenga una casa gremial, podrás sustituir una prueba de Interpretar u Oficio por otra de Diplomacia o Reunir información, ofreciendo tus servicios de forma gratuita. Además, obtendrás el doble de las ganancias normales cuando emplees tu habilidad de Interpretar u Oficio para sacarte un dinero.

Criminal: el gremio abre nuevas opciones de mercado negro. Una vez por nivel de personaje, puedes comprar cualquier producto o servicio por un 75% de su precio real, en cualquier ciudad donde tu gremio tenga una casa gremial.

Gubernamental: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando trates con miembros de cualquier gremio, incluido el tuyo.

Mercantil: puedes cobrar algo más por los bienes y servicios que vendas, ya que la pertenencia al gremio implica calidad. Una vez por nivel de personaje, puedes vender un producto o servicio con un 100% de margen de beneficios, en cualquier ciudad donde tu gremio tenga una casa gremial.

Mercenario: los miembros del mismo gremio mercenario tienden a usar tácticas marciales que se complementan muy bien. Cuando estés en una casilla adyacente a otro miembro de tu gremio, ambos ganaréis un bonificador +1 de competencia a la CA.

Naturalista: un gremio de naturalistas emplea un complejo y evolucionado sistema de señales y marcas, para mantener a sus miembros informados sobre peligros, cobijo, buena caza y demás riesgos o beneficios ocultos en las zonas salvajes. Obtienes un bonificador +2 de competencia a cualquier prueba de Supervivencia realizada para evitar perderte o evitar un peligro natural, como arenas movedizas. Además, puedes elegir un tipo concreto de criatura de esta lista: animal, fata, gigante, humanoide monstruoso, planta o sabandija. Obtendrás un bonificador +5 de competencia a cualquier prueba de Saber (Naturaleza) relacionada con el tipo de criatura en cuestión.

Psiónico: el gremio financia la creación de objetos psiónicos, reduciendo el coste de las materias primas en un 5%.

Religioso: tu fe se ve reforzada por la pertenencia activa al gremio. Una vez por nivel de personaje, puedes considerar una aptitud enajenadora particularmente insidiosa de alguno de tus enemigos como una prueba de fe, obteniendo con ello un único bonificador +5 a tu TS de Voluntad.

Normal: para recibir los beneficios generales de tu gremio, debes pagar tus tasas mensuales. No obtienes ningún beneficio secundario.

Nueva dote: Maestre gremial

Eres uno de los líderes de tu gremio.

Prerrequisitos: Favorito del gremio, Liderazgo, al menos una dote asociada al maestre gremial (consulta la nota a pie de página); tus seguidores y allegados también deben cumplir los requisitos para unirse al gremio; y al menos una de tus habilidades asociadas con el gremio debe ser clásea para ti y tener el máximo posible de rangos.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 de competencia a cada una de las habilidades asociadas con tu gremio.

Además, debido a tu elevado estatus, no tendrás que seguir pagando las tasas del gremio. Si tu gremio es estándar o expansivo, puedes esperar un trato especial (esto es, alojamiento y comida gratis, una oficina y un laboratorio, taller u otro espacio de trabajo específico de tu gremio) en cualquier casa gremial.

Más aún, como maestre gremial, tendrás cierto grado de autoridad sobre los demás miembros. Una vez al día, podrás intercambiar al allegado principal que hayas obtenido de tu dote de Liderazgo por otro allegado de tu gremio. Por lo demás, se aplicarán las reglas estándar de elección de allegados. El DM determinará los PJs que estén disponibles para este cambio, pero el nuevo allegado debería provenir de la lista de clases asociadas con tu tipo de gremio (consulta 'Tipos de gremio', en la página 223).

Especial: se espera que los maestres gremiales pasen al menos 8 horas consecutivas a la semana ocupándose de tareas administrativas, e interactuando con otros miembros de su organización. Un maestre que no cumpla este requisito perderá los beneficios de esta dote durante la siguiente semana.

Especial: cada vez que obtengas un nuevo nivel, debes mantener una de las habilidades asociadas con tu gremio con el máximo número posible de rangos. Un maestre que no cumpla este requisito perderá los beneficios de esta dote hasta que gane los rangos necesarios.

Especial: como recompensa no convencional por completar una misión particularmente larga y peligrosa, o de gran importancia para el gremio del PJ, el DM puede conceder esta dote como dote adicional a cualquiera que cumpla sus requisitos.

Dotes asociadas al maestre gremial

Gremio	Dotes asociadas
Académico	Soltura con una habilidad (Saber [cualquiera])
Arcano	Cualquier dote de creación de objeto
Artistas	Acrobático, Ágil, Aguante, Atlético, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Interpretar u Oficio)
Criminal	Ágil, Dedos ágiles, Engañoso, Manos hábiles, Sigiloso
Gubernamental	Negociador, Persuasivo, Soltura con una habilidad (cualquier habilidad asociada con el gremio)
Mercantil	Diligente, Engañoso, Soltura con una habilidad (cualquier habilidad asociada con el gremio)
Mercenario	Aguante, Combatir desde una montura, Esquiva, Pericia en combate
Naturalista	Afinidad con los animales, Aguante, Alerta, Autosuficiente, Conjuros naturales, Correr, Gran fortaleza
Psiónico	Cualquier dote de creación de objeto psiónico
Religioso	Expulsión incrementada, Expulsión mejorada, Soltura con un arma (arma predilecta de la deidad), Soltura con una habilidad (Saber [religión])

Ilustración de A. Swekel

El **Capítulo 7 de la** *Guía del Dungeon Master* cubre los conceptos básicos de la creación de objetos mágicos y ofrece cientos de objetos de ejemplo. Pero con el tiempo, los jugadores se hartan de que sus personajes encuentren "otro *estoque +1* más". Este capítulo ofrece algunas nuevas ideas para personalizar los objetos mágicos de tu campaña, así como algunos objetos especiales que ofrecen algo más que simples bonificadores estáticos a los atributos de los personajes.

RASGOS CARACTERÍSTICOS DE LOS OBJETOS MAGICOS

No todos los objetos mágicos son iguales, e incluso aquellos con los mismos poderes no tienen por qué ser idénticos. Los objetos descritos en la *Guía del Dungeon Master*, así como los incluidos en estas páginas u otros libros, son ejemplos básicos de objetos que cumplen diversos cometidos. Cada lanzador de conjuros particular puede añadir cosas a los objetos que cree para sí o para otros; a veces dará nuevos rasgos a objetos comunes, o puede que incluso cree un objeto mágico que pueda ser llevado sin ocupar un espacio de objeto. Pero incorporar estas alteraciones tan drásticas suele incrementar de forma exponencial el tiempo de creación y el coste, y no todos los lanzadores de conjuros están dispuestos a gastar el tiempo y recursos adicionales necesarios para alterar sus creaciones hasta ese punto. Sin embargo, serán capaces de personalizar sus obras mediante la adición de un rasgo característico.

Un rasgo característico es un efecto menor que cambia la apariencia del objeto de alguna forma. Por ejemplo, un arma podría estar envuelta en una bruma fría, un escudo podría estar rodeado por pequeños cráneos, o quizá una capa parezca absorber la luz que caiga sobre ella. Estos rasgos no ofrecen ningún beneficio o efecto sobre el juego; sólo hacen que cada objeto sea especial y único.

Los rasgos característicos varían enormemente. Ya que ningún personaje individual puede dominar más de un puñado de ellos, estos rasgos se pueden emplear para identificar al creador del objeto.

DESCRIPCIONES DE LOS RASGOS CARACTERISTICOS

Los siguientes rasgos característicos se pueden aplicar a los objetos mágicos apropiados.

Agrio: un objeto con este rasgo sabe y huele de forma nauseabunda, y su aspecto también es desagradable.

Amortajado: un objeto con este rasgo está envuelto a perpetuidad en un aura de bruma fría.

Atractivo: un objeto con este rasgo es especialmente agradable de contemplar.

Tabla 7–1: rasgos característicos

d%	Rasgo	d%	Rasgo
01-04	Punzante	53-56	Sonoro
05-08	Agrio	57-60	Multicolor
09-12	Sangrante	61-64	Religioso
13-16	Reluciente	65-68	Sombrío
17-20	Pulcro	69-72	Amortajado
21-24	Confortable	73-76	Chisporroteante
25-28	Basto	77-80	Legamoso
29-32	Terrible	81-84	Humeante
33-36	Atractivo	85-88	Chispeante
37-40	Titilante	89-92	Totémico
41-44	Chillón	93-96	Deforme
45-48	Brillante	97-100	Ondulante
49-52	Pesado		

Basto: un objeto basto parece hecho con materiales sin refinar, y su artesanía, de mala calidad.

Brillante: el objeto emite luz equivalente a la de una vela, durante 1 asalto tras su activación o cuando se gaste una carga.

Chillón: un objeto chillón puede ser de colores brillantes o estar cubierto por numerosas joyas falsas. Puede que incluso emita una tenue luz multicolor.

Chispeante: un objeto con este rasgo emite chispas cada vez que golpea a un rival o es impactado por un arma.

Chisporroteante: un objeto chisporroteante emite un leve siseo ardiente cada vez que toca carne.

Confortable: llevar puesto o utilizar este objeto es relajante y tranquilizador.

Deforme: un objeto deforme parece haber sido construido de forma extraña, y tiene curvas o protuberancias que no se corresponden con ningún método de creación conocido.

Humeante: el objeto emite un rastro de humo apenas visible cada vez que se usa.

Legamoso: un leve residuo de limo cubre la superficie del objeto en todo momento.

Multicolor: la coloración de objeto cambia a intervalos aleatorios.

Ondulante: al activarlo, este objeto se retuerce y contonea brevemente como una serpiente.

Pesado: el objeto que tenga este rasgo resulta inusualmente pesado, aunque su peso real no varía.

Pulcro: un objeto con este rasgo nunca se ensucia ni oxida.

Punzante: el objeto tiene púas o ganchos adheridos.

Religioso: un objeto religioso lleva el símbolo de una fe o deidad concreta, e incorpora colores e iconos utilizados por sus fieles.

Ilustración de R. Mimura

Un diablo óseo, ataviado con una armadura punzante

Reluciente: el objeto emite breves destellos de luz cuando se activa. El creador determina el color de la luz al elegir el rasgo.

Sangrante: un objeto sangrante rezuma un reguero de sangre mientras esté en uso.

Sombrío: un objeto sombrío tiene un color negro mate, y parece absorber cualquier luz que brille sobre él.

Sonoro: al activarlo, un objeto sonoro emite un sonido incongruente (como el rugido de un león, un intenso coro musical o una breve exclamación).

Terrible: el objeto tiene emblemas espeluznantes, como calaveras o rostros congestionados, que parecen moverse cuando se activa o usa. El creador determina las imágenes exactas cuando elige el rastro.

Titilante: el objeto destella con una tenue luz negra, demasiado suave para ofrecer iluminación.

Totémico: este objeto está decorado con fetiches, tallas y marcas que lo identifican como sagrado para alguna tribu o grupo de individuos.

CÓMO APRENDER UN RASGO CARACTERÍSTICO

Cada vez que un personaje seleccione una dote de creación de objetos, podrá elegir un rasgo característico asociado con ella (consulta la tabla 7-1: rasgos característicos). Por ejemplo, un clérigo que adquiera Fabricar objeto maravilloso a nivel 3, podría elegir atractivo, religioso o sombrío como el rasgo característico de sus objetos maravillosos.

Un personaje puede elegir el mismo rasgo varias veces y aplicarlo a distintas dotes de creación. Por ejemplo, si el clérigo descrito antes obtuviese Fabricar varita a nivel 6, podría elegir el mismo rasgo para sus varitas que aquel que aplicase a sus objetos maravillosos a nivel 3, o decantarse por otro distinto. Normalmente, un personaje que crea objetos con bastante frecuencia se limita a un puñado de ellos (o incluso a uno solo), ya que sus creaciones suelen estar tan ligadas a él que se vuelven parte de su propia identidad.

CÓMO APLICAR UN RASGO CARACTERÍSTICO

Añadir un rasgo característico no tiene efectos sobre el coste o tiempo de creación, o sobre el precio de mercado del objeto al que se aplica. Sólo cambia su apariencia, no su función.

El rasgo característico que elija el personaje para una dote de creación específica se aplicará de forma automática a todos los objetos que cree con ella, siempre que el resultado sea

razonable. Por ejemplo, un *cinturón de fuerza de gigante* no es un arma, por lo que aplicarle el rasgo chispeante (consulta la tabla 7–1) no serviría de nada.

Un objeto determinado sólo puede tener un rasgo característico. Si un personaje tuviese varios rasgos a elegir que se pudiesen aplicar a un objeto en concreto, tendrá que decantarse por uno. Por ejemplo, crear unos *brazales de arquería* requiere las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso, por lo que un personaje que las tuviese ambas podría aplicar el rasgo asociado con cualquiera de ellas, pero no ambos.

CÓMO IDENTIFICAR UN RASGO CARACTERÍSTICO

Por definición, cada rasgo característico otorga a los objetos hechos con él una característica bien reconocible. Cualquiera que examine uno de estos objetos será capaz de determinar el rasgo característico que tiene, por su simple aspecto o tacto. Si le queda alguna duda, una prueba de Conocimiento de conjuros contra CD 10 identificará el rasgo sin margen de error.

Más aún, los rasgos característicos conceden bonificadores a otras pruebas. Cualquier personaje que realice una prueba de habilidad o conocimiento de bardo para conocer el origen, historia o poderes de un objeto con un rasgo característico, obtendrá un bonificador +2 de circunstancia a la prueba si sabe el rasgo que tiene. Consulta Identificación de objetos, en la página 212 de la *Guía del Dungeon Master*, para ver más información sobre esas pruebas.

CÓMO ASIGNAR UN RASGO CARACTERÍSTICO

Cuando coloques objetos mágicos creados por un PNJ concreto como tesoro, asigna sus rasgos de acuerdo con las elecciones de dicho personaje. Cuando generes al azar un objeto mágico, asume que cualquiera de ellos tiene un 5% de probabilidades de poseer un rasgo característico. Si es así, asigna uno según consideres adecuado o determínalo al azar tirando en la tabla 7–1. Si el resultado no se adecúa al objeto (como una *capa de resistencia* agria), vuelve a tirar hasta que obtengas uno apropiado.

OBJETOS MÁGICOS VINCULADOS

La mayoría de objetos mágicos de D&D es creada por poderosos lanzadores de conjuros (especialmente, magos), que emplean dotes de creación de objetos para desentrañar los secretos de la inclusión de encantamientos en objetos físicos. Una vez creados, estos objetos funcionan bien en manos de cualquiera que pueda empuñarlos. Las mejoras de los objetos mágicos ya creados funcionan de forma similar.

¿Pero que ocurriría si un personaje pudiese activar los poderes de un objeto predilecto por medio de sus hazañas? Después de todo, es mucho más heroico decir que tu espada ha ganado la aptitud explosiva ígnea tras haber sobrevivido a una terrible conflagración, que admitir que la dejaste durante unos días en la torre del mago local junto a un cofre de piezas de oro.

Las reglas de esta sección ofrecen a los personajes una nueva opción para crear o mejorar objetos mágicos. En pocas palabras, un personaje puede gastar su propio oro y experiencia para imbuir un objeto vinculado con poderes mágicos. Pero el sistema es algo más que una simple forma alternativa de pagar por los objetos mágicos; también fomenta el roleo, al usar las aventuras de los PJs como guía de su selección de objetos (y viceversa). Cada uno de los rituales de vinculación descritos a continuación es una aventura en sí mismo, y puedes emplearlos para crear apasionantes encuentros que involucren tanto a los personajes como a los jugadores.

CÓMO CREAR UN VÍNCULO

Al llevar a cabo un ritual especial y pagar ciertos costes, un personaje puede crear un vínculo entre su persona y cualquier objeto que posea un valor innato. El objeto elegido no tiene por qué ser mágico, pero debe cumplir al menos uno de los siguientes requisitos:

- Ser de gran calidad
- Ser mágico
- Tener un valor de al menos 100 po

El vínculo que se crea permite que el personaje imbuya el objeto con propiedades mágicas, y le concede una o más aptitudes especiales. Un objeto vinculado no puede ser imbuido con poderes temporales o de un solo uso, igual que los pergaminos o pociones. Sólo pueden crearse objetos permanentes (como un arma o anillo mágico), u objetos con varias cargas (como varitas o bastones), por medio de los rituales de vinculación.

Para crear un vínculo con un objeto, un personaje debe superar uno de los rituales descritos a continuación. Teóricamente, cualquier ritual puede conceder cualquier propiedad al objeto, pero puedes decretar que sólo algunos rituales concretos confieran ciertas aptitudes.

El ritual elegido une al personaje con el objeto, y le permite imbuirlo con algunas propiedades mágicas (o mejorar las que ya tenga) como parte del procedimiento. Además de cumplir los requisitos indicados en la descripción del ritual, el personaje debe pagar el coste de los materiales necesarios (ungüentos, incienso, telas especiales, etc.) y pagar los PX indicados. Este último requisito representa la cesión de parte de la esencia vital del personaje, para que el objeto mágico pueda ganar su poder. Todos los materiales requeridos por el ritual se consumen en él, o quedan inaprovechables para cualquier uso futuro.

Los costes en po y PX de imbuir un objeto vinculado con propiedades mágicas, son los mismos que los requeridos normalmente para crearlo con la dote de creación de objetos pertinente. Por ejemplo, un personaje que desee imbuir una espada larga de gran calidad con un bonificador +1 de mejora mediante uno de estos rituales, deberá pagar 1.000 po en materiales y 40

PX, igual que cualquier personaje con la dote Fabricar armas y armaduras mágicas. Si el objeto tiene algún otro coste especial (un componente material caro, por ejemplo), también deberá pagarlo.

Por lo demás, el personaje puede ignorar los prerrequisitos habituales de la creación del objeto (como la capacidad de lanzar un conjuro concreto), con estas excepciones:

- Si la creación del objeto requiere un rasgo de clase o dote específica (aparte de la dote de creación de objetos), o cierto número de rangos en una habilidad, el creador debe cumplir dicho requisito.
- Si la creación del objeto requiere un personaje de un nivel de lanzador concreto (por ejemplo, una *espada larga +3*), *el nivel de personaje del creador debe igualar o superar el requisito de nivel de lanzador.*

Una vez se haya completado el ritual, el objeto se comportará como cualquier otro objeto mágico con las mismas propiedades, pero sólo en manos del personaje vinculado a él. En posesión de cualquier otro personaje, será como si no tuviese ninguno de los poderes especiales concedidos por el ritual de vinculación. De esta forma, un jugador cuyo personaje se vincule con un objeto que ya tuviese propiedades mágicas deberá anotar por separado las que provengan del vínculo, de aquellas obtenidas en su proceso de creación normal. Por ejemplo, una *espada larga +3* que haya obtenido la aptitud flamígera por medio de un ritual se comportará como cualquier *espada larga +3 flamígera* en manos del personaje vinculado a ella. Si la empuña cualquier otro, será una *espada larga +3* normal.

Un personaje que desee añadir otra aptitud mágica a un objeto vinculado deberá superar otro ritual de vinculación y pagar el coste en po y PX adecuado al nuevo poder. Por ejemplo, sumar un bonificador +1 de mejora a una espada larga de gran calidad requiere un ritual de vinculación. Si el personaje desea añadirle la aptitud de afilada más adelante, deberá pasar por otro ritual. Este nuevo ritual no tiene por qué ser el mismo que el anterior, pero perderá los beneficios ganados en el anterior (consulta 'Rituales de vinculación', más adelante) hasta que complete el nuevo.

Ningún personaje puede estar vinculado a más de un objeto a la vez. Crear un vínculo con un segundo objeto anula al instante cualquier vínculo anterior. El antiguo objeto vinculado perderá cualquier propiedad mágica obtenida en sus rituales, y el personaje también perderá cualquier aptitud especial obtenida en ellos.

Otros beneficios de un vínculo

Además de imbuir un objeto elegido con propiedades mágicas, un ritual de vinculación concede al personaje un beneficio o aptitud especial menor, como se explica en las descripciones de cada ritual concreto. Un personaje que también tenga la dote Vínculo fiel (consulta la nota al pie) obtendrá aptitudes especiales adicionales, relacionadas con el ritual de vinculación completado.

RITUALES DE VINCULACIÓN

El ritual de vinculación es una mezcla entre una tarea y una ceremonia. El personaje que desee crear un vínculo debe llevar a cabo ambas partes; lo normal es que pueda ser en cualquier orden, pero este requisito no es igual en todos ellos. A menos que se indique lo contrario, el personaje puede recibir ayuda a la hora de completar el ritual. Por ejemplo, otros personajes pueden ayudar al PJ a derrotar a un enemigo designado, o quizá pongan oro para cubrir los costes materiales. Sin embargo, el PJ que cree el vínculo debe completar personalmente la tarea, y ningún otro personaje puede contribuir al coste en PX.

Los rituales de vinculación se presentan en muchas variantes. A efectos prácticos, todos ellos cumplen la misma función (establecer un vínculo entre un personaje y un objeto), pero la tarea, prerrequisitos y beneficios especiales varían enormemente. Lo normal es que el personaje elija el tipo de ritual que desea realizar, pero el DM puede decidir que unos tipos sean más adecuados al objeto o propiedad mágica en cuestión que otros (el Ritual de la fe, por ejemplo, puede ser imprescindible para conceder una aptitud basada en un alineamiento, como sagrada o anárquica, a un arma). La descripción de cada ritual incluye algunos objetos de ejemplo, como ayuda a los DMs que quieran personalizar sus rituales de esta forma.

Un personaje puede completar más de un ritual de vinculación para el mismo objeto y, de hecho, la mayoría de personajes con objetos vinculados lo hacen. El nuevo ritual no tiene que ser del mismo tipo que el anterior, pero cada uno reemplazará las aptitudes especiales que el personaje tuviese gracias a los anteriores (incluidos los beneficios de la dote Vínculo fiel) por los beneficios del nuevo ritual. Por ejemplo, supongamos que un personaje emplea el Ritual del temor para imbuir su arma con un bonificador +1 de mejora, y después supera el Ritual de la fe para añadir la aptitud especial sagrada a la misma arma. El arma retendrá todas las propiedades mágicas obtenidas por ambos rituales, pero el personaje perderá las aptitudes especiales por el Ritual del temor y las reemplazará por los beneficios del Ritual de la fe.

NUEVA DOTE: VÍNCULO FIEL

Tu vínculo con el objeto de tu elección se hace más fuerte.

Prerrequisitos: nivel de personaje 6, finalización de un ritual de vinculación.

Beneficio: obtienes una aptitud especial del vínculo que hayas establecido con tu objeto, como se detalla en la descripción del último ritual que hayas completado. Esta aptitud especial se aplica sólo cuando el objeto esté en tu posesión inmediata (sostenido o transportado sobre tu cuerpo).

Además, puedes emplear localizar objeto como aptitud sortílega a voluntad (con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje), pero sólo para localizar tu objeto vinculado.

DESCRIPCIONES DE LOS RITUALES DE VINCULACIÓN

Los rituales de vinculación descritos a continuación se presentan en este formato.

Nombre del ritual

El apartado empieza con un resumen del ritual en términos sencillos.

Prerrequisito: esta parte de la descripción indica los requisitos para el personaje que se someta al ritual. Puede ser un ataque base, un número de rangos en una o más habilidades, un nivel de lanzador, una dote o dotes (aparte de las de creación de objetos) o cualquier otro requisito. Normalmente, estos requisitos no son complicados de cumplir, aunque un mismo ritual puede tener más de uno.

Tarea: la tarea que el personaje debe cumplir para completar el ritual se describe aquí. No todas las misiones son adecuadas para todos los objetos; por ejemplo, infligir una herida fatal con el objeto es una tarea adecuada para armas, pero no para anillos o cinturones. Incluir estas tareas a la campaña, para convertirlas en parte de la trama, aumenta el nivel de interés personal y compromiso de los jugadores en tus partidas.

Ceremonia: esta sección describe la ceremonia que debe completar el personaje que crea el vínculo. Debe pagar el coste en po o PX como parte de la ceremonia.

Beneficio: aquí se detalla el beneficio menor (o beneficios) adquirido por el personaje que complete el ritual de vinculación. Estos beneficios sólo se pueden emplear mientras el personaje esté en posesión del objeto vinculado.

Beneficio de Vínculo fiel: esta parte de la descripción explica el beneficio (o beneficios) adquirido por un personaje con la dote Vínculo fiel (consulta la nota al pie) que complete el ritual. Estos beneficios sólo se pueden emplear mientras el personaje esté en posesión del objeto vinculado, e incluso así sólo si sigue cumpliendo los prerrequisitos de la dote.

Objetos típicos: el último apartado de la descripción ofrece ejemplos de objetos asociados de forma más común con el ritual.

Ritual de la canción

Forjas un vínculo con el objeto elegido, usándolo para demostrar tu talento para la interpretación. A pesar de su nombre, este ritual se aplica a cualquier tipo de interpretación, incluso las que no tengan componentes vocales.

Prerrequisito: Interpretar (cualquiera) 6 rangos.

Tarea y ceremonia: debes realizar pruebas de Interpretar suficientes para ganar el 1% del coste en po para imbuir el objeto vinculado con su nueva aptitud. Consulta la descripción de la habilidad Interpretar, en la página 75 del *Manual del jugador*, para más detalles. El objeto debe incorporarse a cada una de estas interpretaciones de alguna forma; quizá como acompañamiento a una obra musical, o un objeto de *atrezzo* o decoración.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Interpretar, mientras sostengas o lleves puesto el objeto.

Beneficio de Vínculo fiel: puedes sumar 1 al nivel de lanzador de cualquier conjuro que lances mientras sostengas o lleves puesto el objeto, siempre que dicho conjuro tenga componentes verbales y somáticos. Un conjuro que se lance sin alguno de esos componentes por cualquier razón (porque no los requiera, o por haber sido modificado por una dote como Conjurar sin moverse) no obtendrá este beneficio.

Objetos típicos: este ritual se puede emplear con cualquier amuleto, capa, sombrero, instrumento o vestimenta.

Ritual de la fe

Forjas un vínculo con el objeto elegido, usándolo en combate contra un enemigo de tu fe.

Prerrequisitos: Saber (religión) 3 rangos, capacidad de lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Tarea: mientras empuñes o lleves puesto el objeto, debes descargar el golpe fatal contra un ajeno cuyo VD sea al menos 2 puntos superior a tu nivel de personaje. Al menos uno de los componentes del alineamiento de dicho ajeno debe ser opuesto al tuyo. Por ejemplo, si eres legal bueno, el ajeno debe ser caótico o maligno. Si eres neutral, ningún componente del alineamiento del ajeno puede ser neutral (es decir, debe ser legal bueno, caótico bueno, legal maligno o caótico maligno).

Ceremonia: antes de que pase 1 hora tras cumplir la tarea, debes realizar una ceremonia de 8 horas de duración en oración y meditación, en un templo o lugar consagrado a tu deidad tutelar.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a los TS de Voluntad contra conjuros o aptitudes sortílegas empleadas por ajenos cuyo alineamiento no sea igual al tuyo.

Beneficio de Vínculo fiel: se considera que el objeto vinculado tiene tu mismo alineamiento, y cualquier efecto que genere tendrá aspectos de alineamiento equivalentes. Más aún, si tienes cualquier aptitud que afecte a tus conjuros basados en alineamiento (como el poder especial del dominio del Bien), dicha aptitud también afectará a los poderes del objeto vinculado. Por último, cualquier ataque realizado con tu arma vinculada que tenga este beneficio superará la RD de los tipos correspondientes. Por ejemplo, si eres legal bueno, tu arma vinculada superará la RD como si sus ataques fuesen legales y buenos.

Objetos típicos: este ritual se puede emplear con cualquier armadura, escudo, arma, bastón, amuleto, filacteria o vestidura.

Ritual del fuego

Forjas un vínculo con el objeto elegido, superando el destructivo poder de una conflagración ardiente.

Prerrequisito: ataque base +3.

Tarea: mientras sostienes el objeto elegido, debes fallar voluntariamente un TS contra un conjuro ígneo, lanzado por un enemigo cuyo nivel de lanzador sea igual o superior a tu nivel de personaje. El conjuro debe tener el potencial de causar un daño igual a la mitad o más de tus puntos de golpe máximos. No puedes emplear ningún medio (incluidos conjuros de *resistir energía*)

para protegerte del daño por fuego del conjuro. Sobrevivir no es un requisito para cumplir la tarea.

Ceremonia: antes de que pasen 24 horas tras cumplir la tarea, debes realizar una ceremonia de 1 hora de duración, rezando frente a una hoguera o fuego similar.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a los TS contra conjuros o efectos sortílegos con el descriptor "fuego".

Beneficio de Vínculo fiel: obtienes RE 10 (fuego).

Objetos típicos: este ritual se puede emplear con cualquier armadura, escudo, arma, capa, anillo o yelmo.

Ritual del honor

Forjas un vínculo con el objeto elegido, derrotando a un enemigo en combate justo.

Prerrequisito: Diplomacia 6 rangos, alineamiento legal.

Tarea: debes desafiar y derrotar a una criatura cuyo VD sea igual o superior a tu nivel de personaje, y cuya puntuación de Inteligencia sea 3 o más. Todo el daño causado a la criatura debe ser no letal; tus aliados no pueden causarle ni un solo punto de daño.

Ceremonia: antes de que pase 1 hora tras cumplir la tarea, debes realizar una ceremonia de 10 minutos de duración de respeto por el enemigo derrotado. Esta ceremonia debe terminar con la aplicación de curación suficiente (mágica o mundana) para devolver la consciencia a la criatura.

Beneficio: mientras el objeto mágico esté en tu posesión (no sostenido, ni vestido, ni utilizable de forma inmediata), obtendrás un bonificador +1 a tus pruebas de iniciativa.

Beneficio de Vínculo fiel: obtienes un bonificador +4 de esquiva a la CA, contra ataques de oportunidad realizados por criaturas a las que no hayas atacado.

Objetos típicos: arma, armadura o escudo.

Ritual de la magia

Forjas un vínculo con tu arma elegida, superando la pericia mágica de un lanzador de conjuros rival.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 6 rangos.

Tarea: debes contrarrestar o disipar con éxito un conjuro, lanzado por un enemigo cuyo nivel de lanzador sea al menos 2 puntos superior al tuyo.

Ceremonia: antes de que pasen 24 horas tras cumplir la tarea, debes meditar durante 8 horas consecutivas sin interrupción.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador, realizadas mientras sostengas o lleves puesto el objeto vinculado.

Beneficio de Vínculo fiel: obtienes un bonificador +1 a los TS contra conjuros y aptitudes sortílegas, realizados mientras sostengas o lleves puesto el objeto vinculado.

Objetos típicos: el ritual se puede emplear con cualquier cetro, bastón, varita, amuleto, capa o túnica.

Ritual de la pureza

Forjas un vínculo con tu arma elegida, superando un agotador ritual de purificación corporal.

Prerrequisito: Concentración 6 rangos o Autohipnosis 6 rangos (consulta el *Manual de psiónica expandida*).

Tarea y ceremonia: debes meditar y ayunar durante 14 días consecutivos, sin ingerir ningún alimento y bebiendo sólo agua. No puedes usar ningún método (mágico o mundano) para curar el daño no letal causado por la inanición, ni puedes aceptar ayuda de otro personaje para completar (o sobrevivir) a la tarea. El objeto debe estar en tu posesión durante todo el tiempo.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Constitución y a todas las pruebas de habilidades basadas en la Constitución.

Beneficio de Vínculo fiel: no sufres ningún penalizador a Fuerza o Destreza a causa de la fatiga.

Objetos típicos: el ritual se puede emplear con cualquier arma, brazalete o capa.

Ritual del robo

Forjas un vínculo con tu objeto elegido, usándolo en un latrocinio a gran escala.

Prerrequisitos: 6 rangos en tres habilidades cualesquiera a elegir entre: Abrir cerraduras, Buscar, Engañar, Esconderse, Inutilizar mecanismo, Juego de manos o Moverse sigilosamente.

Tarea: debes robar uno o más objetos que juntos tenga un coste en po igual al de la ceremonia (ver más abajo), de un enemigo cuyo VD sea al menos 2 puntos superior a tu nivel de personaje. El enemigo no tiene por qué estar en posesión física de los objetos en el momento del robo, pero sí en un radio de 100' de ellos. Debes usar el objeto elegido para el vínculo de alguna forma, en una de las tiradas o pruebas que realices durante el robo.

Ceremonia: antes de que pase 1 hora tras cumplir la tarea, debes regalar el tesoro robado por un valor en po que iguale o supere el coste de imbuir el objeto vinculado con sus nuevas aptitudes. Durante la distribución de estos objetos, debes extender relatos sobre tu habilidad y astucia.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a cualquier prueba de Abrir cerraduras o Buscar en la que elijas 10.

Beneficio de Vínculo fiel: obtienes un bonificador +2 a cualquier prueba de Abrir cerraduras o Buscar en la que elijas 20, y a cualquier prueba de Engañar, Inutilizar mecanismo o Juego de manos en la que elijas 10.

Objetos típicos: este ritual se puede emplear con cualquier par de botas, capa, guantes o contenedor.

Ritual de la sangre

Forjas un vínculo con tu arma elegida, usándola para derrotar a un enemigo poderoso.

Prerrequisito: ataque base +3.

Tarea: debes emplear el arma elegida para descargar el golpe fatal contra una criatura viva, cuyo VD sea al menos 2 puntos superior a tu nivel de personaje. La criatura debe ser del tipo aberración, animal, bestia mágica, dragón, gigante, humanoide monstruoso o sabandija.

Ceremonia: antes de que pase 1 hora tras cumplir la tarea, debes realizar una ceremonia de 15 minutos de duración de respeto por el enemigo caído, durante la cual ungirás tu cuerpo y el arma con la sangre de la criatura (o fluido corporal equivalente).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Saber relacionadas con las criaturas del mismo tipo que la derrotada (consulta la descripción de la habilidad de Saber, en la página 79 del *Manual del jugador*). Por ejemplo, si derrotas a un draco como parte del Ritual de la sangre, obtendrás un bonificador +2 a las pruebas de Saber (arcano) relacionadas con los dragones.

Beneficio de Vínculo fiel: obtienes un bonificador +4 a las tiradas de daño contra las criaturas del mismo tipo que el enemigo derrotado.

Objetos típicos: el ritual se puede emplear con cualquier arma.

Ritual del temor

Forjas un vínculo con el arma de tu elección, superando tu miedo natural a los efectos de consunción de vida.

Prerrequisito: Intimidar 6 rangos.

Tarea: debes emplear el arma elegida para descargar el golpe fatal contra una criatura con el ataque especial de consunción de vida (como un vampiro), cuyo VD sea al menos 2 puntos superior a tu nivel de personaje.

Ceremonia: antes de que pase 1 minuto tras cumplir la tarea, debes emplear una acción de asalto completo para canalizar la menguante energía negativa de tu enemigo derrotado hacia ti y tu arma. Este proceso te impone un nivel negativo, que permanecerá activo durante 24 horas. Si el nivel negativo se elimina por cualquier método en ese periodo, el ritual será un fracaso al instante. Al finalizar ese plazo de 24 horas, el nivel negativo desaparecerá como si te hubieses logrado salvar con éxito contra él, y la ceremonia quedará completa.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a los TS de Fortaleza realizados para eliminar niveles negativos.

Beneficio de Vínculo fiel: puedes ignorar los efectos de un nivel negativo, sin sufrir penalizadores a las tiradas ni perder puntos de golpe o conjuros (aún así, tendrás que hacer la tirada normal tras 24 horas, para eliminar el nivel negativo y que no se convierta en permanente). Si has sufrido más de un nivel negativo, se considerará que tienes un nivel negativo menos de los reales.

Objetos típicos: el ritual se puede emplear con cualquier arma.

Ritual del viaje

Forjas un vínculo con el objeto elegido, llevándolo durante un largo periplo.

Prerrequisito: Saber (geografía) 6 rangos o Supervivencia 6 rangos.

Tarea: debes completar un viaje por tierra de al menos 50 millas por nivel de personaje. Puedes tener compañía durante el trayecto, pero debes cubrir toda la distancia a pie. El objeto elegido debe estar en tu posesión durante todo el viaje.

Ceremonia: en algún momento de cada día de viaje, debes meditar durante 1 hora. Si esta meditación es interrumpida, puedes volver a empezarla antes de que acabe el día. Si dejas que pasen 24 horas sin llevar a cabo la ceremonia, deberás reiniciar el viaje.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Supervivencia, así como a todas las pruebas y TS mencionados en la descripción de la dote Aguante (consulta la página 89 del *Manual del jugador*).

Beneficio de Vínculo fiel: puedes moverte a tu velocidad normal por terreno difícil que normalmente la reduciría a la mitad, incluida maleza (no densa), pantanos superficiales, pendientes pronunciadas y escombros densos. Los obstáculos (como muros bajos), así como cualquier terreno creado mágicamente, ralentizan tu movimiento de forma normal.

Objetos típicos: el ritual se puede emplear con cualquier par de botas, capa o contenedor.

LOCALIZACIONES MÁGICAS COMO TESOROS

Las localizaciones mágicas poseen una rica tradición en el género fantástico. El poder imbuido en estos lugares especiales permite a los héroes realizar gran cantidad de hazañas fabulosas.

Las localizaciones de poder se pueden usar para varios fines en una campaña de Dungeons & Dragons. Algunas, como los nodos de tierra descritos en el suplemento de Reinos Olvidados *La Infraoscuridad*, pueden actuar como lugares de creación de una magia especialmente poderosa. Otros, como los nodos planarios descritos en el *Manual planario*, pueden activar oportunidades de avance o aptitudes especiales potenciales en los personajes. Y otros, como los círculos rúnicos descritos en *Razas de piedra* (*NdC: aún no publicado en castellano*), pueden permitir a los PJs crear efectos mágicos permanentes ligados a zonas concretas. Pero por muy atrayentes que sean estas ideas, sigue sin explorarse al menos un concepto interesante sobre las localizaciones mágicas: el de un lugar imbuido con un poder mágico que pueda ser cogido prestado.

Las localizaciones mágicas descritas en la siguiente sección conceden aptitudes especiales a los personajes que superen sus respectivos peligros. Aunque los prerrequisitos para estas aptitudes están orientados a los personajes que se puedan beneficiar de forma más directa y sencilla de ellas, casi cualquier personaje puede ser apto para obtener el poder de una localización mágica. La mayoría de las localizaciones descritas a continuación confiere aptitudes utilizables sólo durante un periodo de tiempo concreto, o que tienen un número finito de usos. Todas las aptitudes reflejan la naturaleza de los lugares en los que se han originado, de una forma u otra.

A diferencia de los objetos mágicos, las localizaciones mágicas nunca se generan como tesoros aleatorios. Aparecen sólo cuando decidas ponerlas en tu campaña. Así pues, eres tú quien decide si están al alcance o no de los PJs. Si lo deseas, puedes

permitir que un personaje creado por encima de nivel 1 posea una o más aptitudes especiales concedidas por una localización mágica. Estos poderes, no obstante, tendrán que ser objeto de un escrutinio mayor por parte del DM que los objetos mágicos que pueda llevar el personaje.

CÓMO UBICAR LOCALIZACIONES MÁGICAS

Tú tienes la última palabra acerca de dónde, cómo y cuándo aparecen las localizaciones mágicas en tu campaña, igual que controlas el acceso a los objetos mágicos determinando los que están a la venta en una ciudad o tienda. Debido a que los diversos tipos de localización mágica sirven a varios fines y actúan bajo reglas diferentes, es perfectamente aceptable (quizá incluso recomendable) combinar más de un tipo en el mismo lugar de aventuras. Por ejemplo, una ciudadela enana podría albergar un nodo de tierra (del suplemento *La Infraoscuridad*), un círculo rúnico (de *Razas de piedra*) y una de las localizaciones mágicas descritas aquí. La presencia de estos tres lugares podría ser resultado de la naturaleza misma de la fortaleza o la influencia de sus poderosos magos y clérigos, o quizá sean la razón por la que el clan enano decidió asentarse allí.

Las localizaciones mágicas ofrecen un potencial casi ilimitado para la aventura. Ya que en su mayor parte son estáticas (aunque una o dos, como el *quiste terrible*, se mueven de vez en cuando) contrastan bien con los igualmente cotizados, pero mucho más portátiles, objetos mágicos que motivan tantas misiones heroicas.

NATURALEZA DE LAS LOCALIZACIONES MÁGICAS

En general, una localización mágica puede ser suprimida (mediante *disipar magia*) o incluso fraccionada (mediante una *disyunción de Mordenkainen*), como si fuese un objeto mágico que contuviese un conjuro de NL 10 con un TS de salvación de objeto a +15. Estos lugares están metafísicamente unidos a la zona circundante, por lo que destruir los edificios, muros u otras estructuras físicas del lugar no elimina su capacidad para seguir confiriendo su poder.

A menos que se especifique lo contrario, ninguna criatura puede ganar el poder conferido por una localización mágica más de una vez. Incluso aunque el poder tenga usos limitados o una duración finita, un personaje no podrá volver a obtenerlos ni siquiera aunque regrese a la localización mágica tras su expiración. Más aún, una vez la localización mágica haya conferido su poder a un personaje, aquélla deberá recargar su poder durante un tiempo determinado (normalmente entre 1 día y 1 año, dependiendo del lugar) antes de poder volver a hacerlo.

Sin embargo, si la criatura a la que ha conferido su poder muere, la localización recuperará de inmediato su energía y podrá imbuir de inmediato a otro personaje, sin importar el tiempo que faltase para recargarse totalmente. Una localización que pueda conferir su aptitud a más de una criatura antes de tener que recargarse, podrá verse renovada antes de tiempo si todas las criaturas imbuidas con su poder han muerto. Si la aptitud conferida tiene una duración más corta que el periodo de recarga requerido, la muerte de la criatura recargará la localización de inmediato, incluso aunque la criatura ya no pueda emplear la aptitud.

DESCRIPCIÓN DE LAS LOCALIZACIONES MÁGICAS

Las localizaciones mágicas descritas a continuación se presentan en este formato.

Nombre de la localización mágica

La descripción comienza con un breve resumen de la localización en términos sencillos.

Saber: esta parte de la descripción ofrece cualquier información disponible para los personajes sobre la localización, así como las CD del Saber relevante para acceder a ella. Las pruebas de conocimiento de bardo pueden sustituir a cualquiera de estas pruebas, con las mismas CD.

Descripción: el primer párrafo ofrece una descripción física del lugar, escrita en un estilo sencillo y enunciativo. El segundo párrafo, si lo hay, incluye más detalles sobre la zona (incluidos sonidos, olores y sensaciones táctiles) y notas sobre el aspecto de su aptitud especial o efecto mágico cuando entra en efecto.

Prerrequisito: aquí se indican los prerrequisitos necesarios para obtener la aptitud especial de la localización. Además de cumplir estos requisitos, el personaje debe visitar el lugar personalmente para tener la oportunidad de adquirir sus poderes especiales.

Activación de la localización: estos párrafos describen las reglas para obtener y usar la aptitud especial concedida por la localización. Cualquier palabra de mando o actividad necesaria para activar el poder del lugar también se incluye aquí.

Recarga: el tiempo necesario para que la localización recargue su poder se indica aquí.

Aptitud especial: este apartado describe la aptitud especial conferida, y las reglas para usarla.

ENTRE BASTIDORES: LOCALIZACIONES MÁGICAS COMO TESOROS

Utilizar una localización mágica como tesoro es una forma excelente de ofrecer a los personajes una alternativa nueva e interesante a otra *espada larga +1* más. Dado que las localizaciones mágicas son suplementarias al tesoro habitual, a cada una se le asigna un coste en po para que sus beneficios puedan ser sustituidos directamente por tesoro de valor equivalente. Por ejemplo, si superar un desafío concreto tuviese normalmente una recompensa en tesoro de 5.000 po, podrías sustituir una *tumba del corazón del dragón* (consulta la página 248), cuyo poder afecta a dos PJs (un coste de 2.000 po) por parte del botín, y entregar sólo 3.000 po de tesoro estándar. Otros tipos de localización, como los nodos, confieren poderes que requieren que el personaje renuncie a una dote o pague de otra forma por sus beneficios, por lo que no se consideran tesoros.

Duración: esta sección marca la duración o número de usos de la aptitud especial.

Aura: esta línea describe el tipo de aura mágica que rodea a la localización.

Valor de la aptitud: este apartado muestra el valor en po de la aptitud conferida (resumido en la tabla 7-2). Aunque estas aptitudes no pueden ser compradas ni vendidas, se indica su valor en po para que puedas equipararlas a los tesoros estándar. Puedes sustituir estas aptitudes por su tesoro equivalente, y también llevar la cuenta de la riqueza del personaje sumando su valor al del resto de su equipo (consulta la tabla 5–1: riqueza del personaje según el nivel, en la página 135 de la *Guía del Dungeon Master*).

Tabla 7–2: valores de las localizaciones mágicas

Localización	Valor
Puesto de guardia de la vigilia	1.500 po
Altar del caminante onírico	2.000 po
Tumba del corazón del dragón	2.000 po
Corazón de piedra	2.000 po
Corazón de viento	2.000 po
Quiste terrible	2.500 po
Corazón de llamas	3.000 po
Corazón de hielo	3.000 po
Necrópolis del terror	3.000 po
Pisadas de Corellon	4.000 po
Rescoldo del fuego del dragón	8.000 po
Vergel de la ira de la naturaleza	8.000 po
Guarda de poder arcano	9.000 po
Llama perpetua	10.000 po
La última batalla de los Juramentados	10.000 po
Estanque de las almas congeladas	10.000 po
Capilla del maestro de armas	10.000 po

ALTAR DEL CAMINANTE ONÍRICO

El *altar del caminante onírico* es una localización imbuida con la esencia más pura de los sueños. Algunas fuentes mantienen que fue creado por una gran fuerza arcana; otros insisten en que obtuvo su poder de la presencia de poderosas fatas que existen en los sueños. Y hay quienes dicen que se formó de manera espontánea, como manifestación de algún nexo desconocido entre el mundo físico y el reino de los sueños.

Sea cual sea su origen, el altar concede a las criaturas inteligentes que pasen el tiempo suficiente en su presencia una aptitud limitada para comunicarse mediante los sueños. Un *altar del caminante onírico* puede formarse en casi cualquier terreno o lugar, pero suele hacerlo en los claros de los bosques, donde haya un gran tocón o árbol caído de mucha edad que actúe como centro de su magia. Con el tiempo, la magia del altar provoca cambios sutiles en el terreno circundante, haciendo que las plantas florezcan y que el aire esté cargado con una leve neblina permanente. Quienes visitan el lugar son conscientes al instante de un gran frescor que flota en el ambiente, así como de una inconfundible sensación de crecimiento y vida.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *altar del caminante onírico*, realizando una prueba de Saber (arcano) o Saber (naturaleza) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: un *altar del caminante onírico* es una localización mágica imbuída con el poder de los sueños.

CD 20: las criaturas inteligentes que descansen en un *altar del caminante onírico* obtienen una breve capacidad de comunicarse por medio de los sueños.

CD 25: un *altar del caminante onírico* está ligado de alguna forma a la magia de las fatas y al poder de los sueños, pero poco más se sabe sobre esta conexión.

Descripción: el claro en el que se alza el *altar del caminante onírico* es pacífico y sereno. Hierba lozana cubre el suelo entre árboles de gran edad. En el centro del claro, los ancianos restos cubiertos de musgo de un árbol caído hace tiempo dan mudo testimonio de la antigüedad de todo el lugar. Toda su vegetación, desde la hierba y la maleza a los grandes árboles, parece gozar de una vitalidad y robustez inusuales.

Los frescos aromas de las flores aumentan la sensación de paz del claro, e incluso los sonidos del bosque parecen distantes y apagados cerca del altar.

ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

El *Manual de miniaturas* introdujo el concepto de un nuevo tipo de acción: la acción rauda (*NdT: rápida, en los suplementos que no sean de Miniaturas de D&D*). De igual forma, el *Manual de psiónica expandida* introdujo otro nuevo tipo de acción: la acción inmediata. Algunas localizaciones mágicas, aptitudes especiales de armas o armaduras y otros apartados de la *Guía del Dungeon Master II* emplean estos conceptos. A continuación se ofrecen sus descripciones.

Acción rápida: una acción rápida consume una porción de tiempo ínfima, pero representa un gran gasto de energía o esfuerzo que una acción gratuita. Puedes llevar a cabo una acción rápida por turno sin que afecte a tu capacidad de realizar otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una acción gratuita. Sin embargo, sólo puedes llevar a cabo una única acción rápida por turno, sin importar las demás acciones que realices. Puedes realizar una acción rápida en cualquier momento en que pudieses llevar a cabo una acción gratuita. Las acciones rápidas suelen involucrar objetos mágicos o psiónicos; muchos personajes (sobre todo los que no usen magia ni psiónica) nunca tendrán la oportunidad de realizar una acción rápida.

Lanzar un conjuro apresurado o manifestar un poder apresurado es una acción rápida. Además, lanzar cualquier conjuro o manifestar cualquier poder con un tiempo de lanzamiento o manifestación de 1 acción rápida (como *martillo de la tierra*) es una acción rápida.

Lanzar un conjuro o manifestar un poder con un tiempo de lanzamiento o manifestación de 1 acción rápida no provoca ataques de oportunidad.

Acción inmediata: de forma muy similar a las acciones rápidas, las acciones inmediatas consumen una fracción de tiempo ínfima, pero representan un gran gasto de energía o esfuerzo. A diferencia de una acción rápida, una acción inmediata puede llevarse a cabo en cualquier momento; incluso aunque no sea tu turno. Emplear una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una acción rápida, y cuenta como tu acción rápida de ese turno. No podrás usar otra acción inmediata o acción rápida hasta que sea tu siguiente turno, si has usado una acción inmediata cuando no sea tu turno (esto quiere decir que, a efectos prácticos, usar una acción inmediata antes de tu turno equivale a usar la acción rápida de tu turno siguiente). Tampoco podrás hacer uso de una acción inmediata si estás desprevenido en ese momento.

Prerrequisito: un *altar del caminante onírico* confiere su aptitud especial sólo a una criatura con una puntuación de Inteligencia de 8 o más.

Activación de la localización: para obtener la aptitud conferida por un *altar del caminante onírico*, una criatura que cumpla el prerrequisito debe pasar 8 horas de descanso ininterrumpido a 20' del tocón o árbol central. Las criaturas etéreas no pueden acercarse a 30' de él, y cualquier efecto que hiciese que una criatura en ese radio se volviese etérea fallaría automáticamente.

Pequeñas comunidades de místicos se reúnen a veces durante años alrededor de un *altar del caminante onírico*, para estudiar la magia de los sueños y el poder del altar.

Un *altar del caminante onírico* concede la aptitud *mensaje onírico* a una criatura cada vez. Si hay presentes a la vez varias criaturas que cumplan el requisito, sólo una (elegida al azar) obtendrá el poder.

Recarga: una vez haya concedido su aptitud de *mensaje onírico*, el altar no podrá volver a hacerlo durante 24 horas.

Aptitud especial (St): un *altar del caminante onírico* concede la capacidad de usar *mensaje onírico* (nivel de lanzador igual al nivel de personaje de la criatura) como aptitud sortílega, una vez durante las 24 horas siguientes. Si no se usa en ese tiempo, la aptitud se perderá.

Duración: una criatura que use la aptitud y después pase otras 8 horas descansando dentro del radio indicado del altar, recuperará la aptitud tan pronto como el altar se haya recargado (24 horas después de obtenerla por primera vez). La criatura puede continuar con este proceso durante tanto tiempo como desee, obteniendo la aptitud cada día, siempre que no abandone la zona de influencia del altar. Una vez abandone el radio de 20' que rodea al altar, no podrá volver a obtener jamás su poder.

Aura: ilusión moderada.

Valor de la aptitud: 2.000 po.

CAPILLA DEL MAESTRO DE ARMAS

Imbuída con la perfección marcial y el poder de un guerrero excepcional, una *capilla del maestro de armas* es un lugar consagrado, asociado con las grandes gestas de pericia marcial. Con frecuencia, es la muerte de un gran guerrero lo que da origen a estas capillas, pero también pueden ser el resultado de una significativa demostración de competencia marcial por parte de un guerrero o grupo de guerreros. Aunque se la llama capilla, esta localización no tiene ninguna conexión con los poderes divinos y se puede encontrar en cualquier lugar.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre una *capilla del maestro de armas*, realizando una prueba de Saber (historia) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: una *capilla del maestro de armas* es el lugar donde ha perecido un famoso guerrero, o donde uno o más combatientes han hecho una heroica demostración de sus aptitudes.

CD 20: una *capilla del maestro de armas* alberga parte de la pericia marcial del gran guerrero o guerreros que lucharon allí. Quienes visitan el lugar pueden extraer parte de ese poder para sí.

CD 25: una *capilla del maestro de armas* es una localización mágica, que permite a un guerrero hábil vincularse a un arma concreta y obtener una increíble destreza con ella.

Descripción: el poder personificado por una *capilla del maestro de armas* emana de los acontecimientos que han ocurrido en aquel lugar, no de su aspecto físico. Es por ello que estas capillas varían enormemente en apariencia, aunque muchas se encuentran en lugares de gran peligro, ya que estas zonas suelen dar pie a las heroicas gestas marciales que les confieren su magia.

Prerrequisito: sólo un personaje con un ataque base de +5 o mejor y competencia con todas las armas marciales, puede acceder al poder contenido en una *capilla del maestro de armas*.

Activación de la localización: para invocar el poder de una *capilla del maestro de armas*, un guerrero que cumpla el requisito debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. Una *capilla del maestro de armas* alberga poder suficiente para afectar a la vez a cinco criaturas que cumplan el requisito.

Recarga: una vez que la *capilla del maestro de armas* haya concedido su poder a cinco criaturas, no podrá volver a hacerlo durante 30 días.

Aptitud especial (Sb): la magia de la capilla concede al guerrero afectado una gran comprensión del uso de las armas. Cada mañana tras haber adquirido esta aptitud, podrá pasar 15 minutos practicando su recién adquirido saber marcial y adaptándose a un arma de cuerpo a cuerpo con la que sea competente. Tras completar este sencillo ritual, obtendrá un bonificador +2 a las tiradas de daño realizadas con el arma en cuestión. El guerrero seguirá ligado a esa arma hasta la mañana siguiente. En ese momento, podrá repetir el ritual con la misma arma o con otra. Si por cualquier razón no puede realizar su entrenamiento matutino, no disfrutará del bonificador al daño en las siguientes 24 horas, pero podrá llevarlo a cabo cualquier otro día hasta que expire la aptitud concedida por la capilla.

Duración: esta aptitud dura 30 días.

Aura: adivinación fuerte.

Valor de la aptitud: 10.000 po. (2.000 po criatura afectada).

CORAZÓN DE HIELO

De forma similar a su antítesis, el *corazón de llamas*, un *corazón de hielo* es un lugar imbuido con el poder mágico del frío. Un *corazón de hielo* es el resultado de la muerte de un poderoso ser del subtipo de frío, la presencia de potente mágica de frío, o un *portal* o *umbral* largo tiempo abierto a un plano de temperaturas glaciares. A pesar del hecho de que pueden tener varias causas, los *corazones de hielo* son muy escasos.

Ya que el frío mágico toca casi todos los lugares posibles, los corazones varían enormemente en su apariencia y ubicación. La mayoría está en zonas árticas, ocultos en profundas grietas o cuevas heladas de gran tamaño y belleza sobrecogedora. Sean cuales sean sus demás características, los *corazones de hielo* siempre son gélidos. Las piedras, vegetación y objetos que estén en su área de efecto se cubren con rapidez con una capa de escarcha,

el aire es frío hasta resultar incómodo y el suelo está resbaladizo por las placas de hielo.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *corazón de hielo*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: un *corazón de hielo* es una localización mística, imbuída con la esencia más pura del frío.

CD 20: la esencia mágica del frío contenido en estos lugares aumenta, de alguna forma, la magia basada en el frío.

CD 25: los lanzadores de conjuros con habilidad suficiente que viajen hasta un *corazón de hielo*, pueden extraer parte de su poder para aumentar la potencia de sus conjuros de frío.

Descripción: aunque los *corazones de hielo* varían en apariencia, todos ellos comparten características similares. Estos lugares siempre parecen inusualmente gélidos, y la temperatura ambiente nunca es superior a 40° F [4 °C]. Si la temperatura ambiente normal de la zona es inferior a esa, en el *corazón de hielo* será más baja aún (unos 10° o 15° F [de 6 a 8 °C] menos). Además, el lugar brilla tenuemente con una luz azulada y mortecina que ofrece iluminación tenue en todo el *corazón de hielo*. El aire en estas zonas siempre es límpido y vivificante.

La temperatura ambiente, alrededor de un lanzador de conjuros que haya extraído el poder del corazón, desciende varios grados cada vez que lance un conjuro con el descriptor de frío, además de adquirir una claridad inusual. Este frío inherente no causa daño de ningún tipo.

Prerrequisito: sólo un lanzador de conjuros de nivel 5 o superior puede acceder al poder contenido en un *corazón de hielo*.

Activación de la localización: para invocar el poder de un *corazón de hielo*, un lanzador de conjuros que cumpla el requisito debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez que el *corazón de hielo* haya concedido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): un lanzador de conjuros que obtenga el poder de un *corazón de hielo*, tendrá un bonificador +1 al nivel de lanzador efectivo de todos sus conjuros con el descriptor de frío.

Duración: esta aptitud dura un año.

Aura: evocación fuerte.

Valor de la aptitud: 3.000 po.

CORAZÓN DE LLAMAS

A veces, una gran concentración de fuego mágico puede imbuir el lugar donde se manifieste con un fuego interior propio. Estos lugares, conocidos como *corazones de llamas*, se forman a partir de intensas emanaciones de fuego mágico, la presencia de varios elementales de fuego poderosos o incluso un *portal* abierto al plano Elemental del fuego. A pesar del hecho de que pueden tener varias causas, los *corazones de llamas* son muy escasos.

Ya que el fuego mágico toca casi todos los lugares posibles, los corazones varían enormemente en su apariencia y ubicación. Uno puede estar en una oscura cueva, cuyas paredes de piedra parezcan titilar con un fuego interior; otro podría estar en el claro de un bosque, que irradie de alguna forma luz y calor sin que se vean las llamas. Sea cual sea su naturaleza externa, todos estos lugares extraen su poder de la esencia más pura del fuego mágico.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *corazón de llamas*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: un *corazón de llamas* es una localización mística, imbuída con la esencia más pura del fuego.

CD 20: la esencia mágica del fuego contenido en estos lugares aumenta, de alguna forma, la magia basada en el fuego.

CD 25: los lanzadores de conjuros con habilidad suficiente, que viajen hasta un *corazón de llamas*, pueden extraer parte de su poder para aumentar la potencia de sus conjuros ígneos.

Descripción: aunque los *corazones de llamas* varían en apariencia, todos ellos comparten características similares. Estos lugares siempre parecen inusualmente cálidos, y la temperatura ambiente nunca es inferior a 70° F [21 °C]. Si la temperatura ambiente normal de la zona es superior a esa, en el *corazón de llamas* será más alta aún (entre 10 y 15° F [entre 6 y 8 °C] más). Además, todo el lugar brilla tenuemente con una titilante luz rojiza, como si unas llamas invisibles se reflejasen en las paredes, el suelo o las criaturas cercanas. Esta luz vacilante ofrece iluminación tenue en todo el *corazón de llamas*.

Las llamas parecen brotar del cuerpo de cualquier lanzador de conjuros que haya extraído el poder del corazón, cada vez que lance un conjuro con el descriptor de fuego. Pero aunque este ardiente halo tiene un aspecto impresionante, no causa daño de ningún tipo.

Prerrequisito: sólo un lanzador de conjuros de nivel 5 o superior puede acceder al poder contenido en un *corazón de llamas*.

Activación de la localización: para invocar el poder de un *corazón de llamas*, un lanzador de conjuros que cumpla el requisito debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez que el *corazón de llamas* haya concedido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): un lanzador de conjuros que obtenga el poder de un *corazón de llamas*, tendrá un bonificador +1 al nivel de lanzador efectivo de todos sus conjuros con el descriptor de fuego.

Duración: esta aptitud dura un año.

Aura: evocación fuerte.

Valor de la aptitud: 3.000 po.

CORAZÓN DE PIEDRA

Los *corazones de piedra* siempre se forman bajo tierra, en lugares donde hayan ocurrido acontecimientos extraños y asombrosos. Estas cavernas rocosas pueden haberse formado alrededor de una poderosa concentración de magia de tierra (como los nodos de tierra descritos en el suplemento *La Infraoscuridad* de Reinos olvidados), pero lo más normal es que sean resultado de potentes conjuros basados en la tierra, la presencia de varios elementales de tierra, o un *umbral* al plano Elemental de tierra.

Aunque se parecen a cuevas normales, los lugares cerrados que forman un *corazón de piedra* están repletos con el puro poder de la tierra. La mayoría de criaturas que visitan estos lugares sabe que es una localización especial, incluso aunque no puedan identificar su naturaleza exacta.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *corazón de piedra*, realizando una prueba de Saber (arcano) o Saber (dungeons) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15 (arcano): un *corazón de piedra* es una localización mística, imbuída con la esencia más pura de la tierra.

CD 20 (arcano): la esencia mágica de la piedra contenida en estos lugares aumenta, de alguna forma, la magia de abjuración.

CD 25 (arcano): los lanzadores de conjuros con habilidad suficiente que viajen hasta un *corazón de piedra*, pueden extraer parte de su poder para aumentar la potencia de sus conjuros de abjuración.

CD 35 (dungeons): cada corazón de piedra está formado por un único tipo de roca. La zona que rodea a estos lugares puede identificarse, a veces, por la pureza inusual de su piedra.

Descripción: los *corazones de piedra* siempre se encuentran en zonas subterráneas. Aunque su ubicación, tamaño y apariencia varían enormemente, un rasgo que los caracteriza a todos son las formaciones rocosas naturales: cada *corazón de piedra* está compuesto por un único tipo de piedra o mineral, igual que las zonas circundantes. Esta uniformidad puede ayudar a los aventureros veteranos a encontrar estos raros lugares.

Cualquier criatura afectada por un conjuro que haya sido aumentado por el poder de un *corazón de piedra*, adoptará una apariencia vagamente cristalina. Los bordes y surcos de su figura se volverán más afilados, como si su cuerpo estuviese tallado en cristal. Este cambio de apariencia es puramente superficial, y dura tanto como el efecto del conjuro.

Prerrequisito: sólo un lanzador de conjuros de nivel 5 o superior puede acceder al poder contenido en un *corazón de piedra*.

Activación de la localización: para invocar el poder de un *corazón de piedra*, un lanzador de conjuros que cumpla el requisito debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez que el *corazón de piedra* haya concedido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): un lanzador de conjuros que obtenga el poder de un *corazón de piedra*, canalizará la energía de los conjuros para aumentar su RD. Cuando lance un conjuro de la escuela de abjuración, en lugar de beneficiarse de sus efectos de forma normal, recibirá una RD (basada en adamantita) igual al doble del nivel del conjuro lanzado. Esta aptitud se puede usar una vez al día y dura 10 minutos. La RD se puede disipar, como si fuese el efecto de un conjuro lanzado por el mismo lanzador.

Duración: esta aptitud dura un año.

Aura: abjuración fuerte.

Valor de la aptitud: 2.000 po.

CORAZÓN DE VIENTO

De forma similar a su antítesis, el *corazón de piedra*, un *corazón de viento* es un lugar imbuido con el poder mágico del viento. Un *corazón de viento* es el resultado de la presencia de varios elementales de aire poderosos, el uso de gran magia basada en el aire, o incluso un *portal* o *umbral* largo tiempo abierto al plano Elemental del aire. A pesar del hecho de que pueden tener varias causas, los *corazones de viento* son muy escasos.

Un *corazón de viento* se puede formar en casi cualquier lugar, incluso en lugares bajo tierra. No obstante, lo normal es que se creen muy por encima de la superficie terrestre, ya sea en el pico de una montaña o suspendido en el aire sobre una llanura. Una fuerte corriente sopla sin descanso a través de un *corazón de viento*, aunque su dirección y fuerza exactas pueden cambiar de vez en cuando.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *corazón de viento*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: un *corazón de viento* es una localización mística, imbuída con la esencia más pura del aire.

CD 20: la esencia mágica del aire contenido en estos lugares aumenta, de alguna forma, el uso de la magia.

CD 25: los lanzadores de conjuros con habilidad suficiente, que viajen hasta un *corazón de viento* pueden extraer parte de su poder para obtener la capacidad de lanzar conjuros de toque como efectos a distancia.

Descripción: los *corazones de viento* suelen estar ubicados tan por encima de la superficie terrestre que incluso las criaturas voladoras tienen problemas para acceder a ellos. Pero los elementales de aire, djinn y demás seres de aire elemental no sufren tales impedimentos para alcanzar las alturas extremas de un *corazón de viento*. Además de las dificultades impuestas por la altitud, aquellos que busquen uno de estos corazones habrán de tener en cuenta que están hechos de aire y nada más. Conjuros como *ver lo invisible* o *visión verdadera* no son de ninguna ayuda para localizar un *corazón de viento*, pero una prueba de Avistar (CD 50, a reducir de acuerdo con la distancia) lo revelará.

A diferencia de muchas otras localizaciones mágicas, los *corazones de viento* son móviles y tienden a actuar como burbujas de aire puro mágicamente cargado, que se mueven por las capas más altas de la atmósfera. Es por ello que encontrar uno de ellos suele requerir el uso de poderosa magia de adivinación y una gran cantidad de suerte. Algunas de estas localizaciones son estacionarias, y es posible que alguna se mueva tan despacio que un investigador resuelto pueda reunir bastantes pistas sobre su ubicación. Los *corazones de viento* más móviles, no obstante, no dejan ningún rastro de su paso y son imposibles de localizar a menos que estén dentro del alcance de un conjuro de adivinación.

Una intensa ráfaga de viento agita el pelo y las ropas de un lanzador que haya invocado con éxito el poder de un *corazón de viento*, cada vez que lance a distancia un conjuro de toque (consulta Aptitud especial, más adelante). Aunque esta brisa no es lo bastante fuerte como para distraer al lanzador o a otras criaturas, todos los que estén en las cercanías sentirán su caricia.

Prerrequisito: sólo un lanzador de conjuros de nivel 5 o superior puede acceder al poder contenido en un *corazón de viento*.

Activación de la localización: para invocar el poder de un *corazón de viento*, un lanzador de conjuros que cumpla el requisito debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez que el *corazón de viento* haya concedido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): un lanzador de conjuros que obtenga el poder de un *corazón de viento* podrá usar a distancia sus conjuros de toque. Una vez al día, podrá considerar el alcance de cualquier conjuro de toque (de nivel 3 o inferior) como si fuese de 30'. El conjuro afectará al objetivo de forma normal, como si el lanzador hubiese realizado con éxito un ataque de toque a distancia. Si el conjuro es empleado como ataque (es decir, contra un enemigo), el lanzador deberá realizar un ataque de toque a distancia, en lugar del ataque de toque en cuerpo a cuerpo que necesitaría normalmente. Esta aptitud no tiene ningún efecto sobre los conjuros cuyo alcance no sea de toque.

Duración: esta aptitud dura 30 días.

Aura: transmutación fuerte.

Valor de la aptitud: 2.000 po.

ESTANQUE DE LAS ALMAS CONGELADAS

Este extraño pozo de agua mágica es similar a una *llama perpetua*, pero con efectos opuestos. Formado por la presencia de poderosa magia de frío o un *portal* duradero a una sección particularmente gélida del plano Elemental del agua, un *estanque de las almas congeladas* se parece a un pozo de aguas extremadamente frías. Sin importar la temperatura exterior, el agua de uno de estos estanques nunca se congelará, aunque seguirá siendo gélida al tacto incluso en los entornos más cálidos. Debido a que la magia del estanque está ligada a esta localización, no al agua de su interior, cualquier líquido que se extraiga del pozo resultará ser agua normal y corriente. Un *estanque de las almas congeladas* que sea drenado de toda su agua perderá sus propiedades mágicas.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *estanque de las almas congeladas*, realizando una prueba de Saber (los Planos) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10: un *estanque de las almas congeladas* es consecuencia de una conexión prolongada con el plano Elemental del agua, que alberga la esencia de ese líquido reino.

CD 15: se dice que quienes soportan el helor de un *estanque de las almas congeladas* pueden resistir el efecto de cualquier frío.

CD 20: cualquiera que permanezca dentro de un *estanque de las almas congeladas* puede extraer una pequeña porción de su magia, obteniendo una gran resistencia al daño por frío.

Descripción: la zona que rodea a estos estanques está dominada a perpetuidad de un frío antinatural. La gelidez del aire y el agua del estanque congela dolorosamente a las criaturas y objetos que entren en contacto con ellas, pero estos efectos no van más allá de una pequeña zona alrededor del propio pozo. Dado que los *estanques de las almas congeladas* sólo se encuentran en lugares con *umbrales* prolongados al plano Elemental del agua, casi siempre se manifiestan cerca de grandes masas de agua. Estos lugares pueden ser una isla en la que antiguos habitantes creasen el *umbral*, pero la gran mayoría está sumergida bajo la superficie.

Prerrequisito: sólo una criatura con al menos cinco niveles de personaje puede acceder al poder de un *estanque de las almas congeladas*.

Activación de la localización: estos estanques están iluminados continuamente por una pálida luz azul, que emana de la propia agua. El pozo mágico causa 2d6 puntos de daño por frío cada asalto, a cualquier criatura que entre en contacto con su agua.

Para obtener el beneficio de un *estanque de las almas congeladas*, una criatura que cumpla el requisito debe permanecer en su interior sin ninguna protección durante al menos 3 asaltos. Cada encarnación del *estanque de las almas congeladas* sólo puede afectar a cinco criaturas de cada vez. Si hay más de ese número de criaturas que cumplan los requisitos en su área de efecto, sólo cinco de ellas (elegidas al azar) se verán afectadas.

Recarga: una vez que el *estanque de las almas congeladas* haya conferido sus beneficios a cinco criaturas, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Ex): una criatura que cumpla los requisitos obtendrá RE 5 (frío). Una criatura que ya tuviese resistencia al frío por algún otro motivo (incluso de forma temporal, gracias a un conjuro u objeto) no obtendrá nada del estanque. Cada criatura sólo puede obtener este beneficio una vez, y sus efectos no se apilan con ninguna otra resistencia al frío que pueda obtener en el futuro.

Duración: la resistencia al frío dura un año.

Aura: abjuración fuerte.

Valor de la aptitud: 10.000 po (2.000 po por cada criatura afectada).

GUARDA DE PODER ARCANO

Un acontecimiento mágico de gran poder puede generar una *guarda de poder arcano*. Estas zonas están imbuidas con tal poder mágico en bruto, que el mismo aire parece zumbar con energía contenida. Al igual que otras localizaciones mágicas, las *guardas de poder arcano* son extremadamente raras, y las condiciones que dan lugar a su creación no se pueden comprender por completo. Una guarda de poder arcano puede generarse tras una gran batalla entre varios lanzadores de conjuros poderosos, la creación de un artefacto o un objeto mágico de poder similar, o alguna liberación titánica de fuerzas arcanas.

Aunque las guardas se pueden formar en cualquier lugar, la mayoría está en interiores. Glifos mágicos de brillante energía azul se forman y disipan sin descanso en sus muros, techos o suelos. Aunque sólo hay presente un puñado de estos glifos en cada *guarda de poder arcano*, su brillo es suficiente para ofrecer iluminación tenue en toda su zona.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre una *guarda de poder arcano*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: una *guarda de poder arcano* es un manantial de poder mágico.

CD 20: una *guarda de poder arcano* permite a un lanzador de conjuros alterar sus conjuros en el momento del lanzamiento.

CD 25: una *guarda de poder arcano* es una localización mágica que concede a los lanzadores de conjuros experimentados la capacidad de apresurar espontáneamente un reducido número de conjuros.

Descripción: las *guardas de poder arcano* suelen encontrarse bajo techo. Toda su superficie interior está cubierta de glifos, que brillan con luz mágica. Este tenue fulgor ofrece iluminación tenue en toda la guarda.

Cuando un lanzador de conjuros mejora uno de sus conjuros mediante el poder de una guarda, se forman a su alrededor brillantes runas azules que flotan en el aire. Estas runas se desvanecen casi al instante, pero su presencia es un recordatorio claro del poder concedido por la guarda.

Prerrequisito: sólo un lanzador de conjuros arcanos de cinco niveles o más puede acceder al poder de una *guarda de poder arcano.*

Activación de la localización: para reclamar el poder de una *guarda de poder arcano,* un lanzador de conjuros arcanos que cumpla el requisito debe permanecer en sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez que la *guarda de poder arcano* haya concedido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): un lanzador de conjuros arcanos que extraiga el poder de una guarda, podrá lanzar ciertos conjuros más rápido de lo normal. Una vez al día, podrá lanzar un conjuro de nivel 3 o inferior (que normalmente tuviese un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar) como una acción rápida. Consulta la página **237, para ver la definición de la acción rápida.

Duración: la aptitud dura 30 días.

Aura: transmutación y universal fuertes.

Valor de la aptitud: 9.000 po.

LA ÚLTIMA BATALLA DE LOS JURAMENTADOS

Hace siglos, un grupo de poderosos combatientes enanos recibió el encargo de una misión desesperada: defender un pasadizo subterráneo, que llevaba a una gran ciudad enana, frente a una horda invasora de grandes trasgos y osgos, hasta que la urbe fuese evacuada. Cuando la intrépida banda de enanos contempló la carga de sus enemigos, supo que sus posibilidades de aguantar lo suficiente para que sus hermanos escapasen eran casi nulas. Mirándose a los ojos en busca de valor, los enanos hicieron un solemne juramento para defender aquél pasadizo; no por la seguridad de la ciudad o por su propio honor, sino por la hermandad que habían creado entre ellos.

Contra todo pronóstico, la hermandad de los Juramentados mantuvo a raya a los humanoides malignos durante tres días completos. Sólo cuando les llegó la noticia

Ilustración de M. Cotie

El hechicero Aramil extrae el poder de una guarda de poder arcano

Ilustración de B. Hagan

La última batalla de los Juramentados

de que el último enano había abandonado las puertas de la ciudad a salvo, los últimos integrantes de la Hermandad dieron su brazo a torcer. Gracias al extremo heroísmo y la devoción de los Juramentados, el lugar donde libraron su última batalla desarrolló poderes místicos propios.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre *la última batalla de los Juramentados*, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15 (historia): la última batalla de los Juramentados es una leyenda enana, acerca de un grupo de guerreros que contuvo a una gran horda de humanoides que pretendían atacar su ciudad.

CD 25 (historia): la última batalla de los Juramentados es una de las más grandes historias del poderío militar de los enanos, y se dice que el lugar del enfrentamiento de estos heroicos enanos posee poderes mágicos.

CD 25 (arcano): la última batalla de los Juramentados es una recóndita localización mágica, que permite a los grupos de héroes de alineamiento bueno realizar un poderoso juramento de protección mutua.

Descripción: los Juramentados libraron su batalla final justo a las puertas de su gran ciudad subterránea. Un gran pasadizo, antaño jalonado por bellas obras de arte enano, lleva a una abertura de más de 40' de alto y casi tanto de ancho. Tras esa abertura yacen las ruinas de la gran ciudad. Hace tiempo, un par de magníficas puertas de adamantita mantenía a los visitantes indeseados a raya, pero las mismas fuerzas que aplastaron a los Juramentados arrancaron dichas puertas de sus goznes y emplearon su material para varias armas y armaduras mágicas.

La piel de las criaturas que hayan absorbido el poder de los Juramentados presenta un lustre vagamente metálico, cuando invocan el poder del vínculo que comparten. Este cambio en su apariencia es una sutil, aunque notoria, prueba visual de la magia de los Juramentados.

Prerrequisito: sólo un grupo de aliados de alineamiento bueno, que permanezcan juntos en el lugar de *la última batalla de los Juramentados*, puede extraer el poder de esta localización mágica única.

Activación de la localización: para invocar el poder de *la última batalla de los Juramentados*, un grupo de aliados de alineamiento bueno debe permanecer unido en este lugar, jurándose fidelidad eterna como hermanos de armas. La magia del lugar, mejorada y manifestada por la devoción y coraje de los Juramentados, concede al grupo una capacidad superior a la normal para resistir juntos a sus enemigos.

Recarga: una vez haya conferido su poder a un grupo de hasta cinco aliados, *la última batalla de los Juramentados* no podrá volver a hacerlo durante un año. La mayoría de DMs iguala el

número de criaturas afectadas por esta localización al número de integrantes de la compañía aventurera, para que ningún jugador se sienta excluido de sus beneficios. Esta opción también crea una mecánica de juego que refuerza el deseo natural del grupo de seguir sus aventuras juntos.

Aptitud especial (Sb): una vez al día, un grupo de criaturas aliadas que haya permanecido junto en *la última batalla de los Juramentados*, podrá invocar el poder de ese lugar. Para ello, uno de ellos deberá emplear una acción estándar para gritar "¡Recordad a los Juramentados!". Cada aliado a 30' o mnos de otro aliado, obtendrá de inmediato un número de puntos de golpe temporales igual al doble de los aliados a dicho alcance. Estos puntos de golpe temporales duran 1 hora. Por ejemplo, si un grupo de cinco héroes (que haya estado en *la última batalla de los Juramentados*) tiene a todos sus integrantes en un radio de 30', y uno de ellos emplea una acción estándar para invocar el poder de la localización, cada uno de ellos ganará 10 puntos de golpe temporales durante 1 hora.

Duración: el poder conferido dura un mes. Se terminará antes, para todos los integrantes del grupo, si cualquiera de los aliados originales que se reunieron en *la última batalla de los Juramentados* muere antes de ese momento.

Aura: transmutación fuerte.

Variantes: a diferencia de otras localizaciones descritas en esta sección, *la última batalla de los Juramentados* tiene su propia historia. Sin embargo, un DM que desee emplear el poder de los Juramentados de otra forma puede cambiar con facilidad los detalles. Los guerreros de otra raza, nación o afiliación pueden ofrecer el impulso necesario para esta localización mágica, en cualquier lugar en el que hayan realizado una defensa desesperada contra viento y marea. Cambiar el nombre y la historia de trasfondo de la localización permitirá ubicar sus efectos mágicos en cualquier zona de tu mundo de campaña.

Valor de la aptitud: 10.000 po (2.000 po por criatura afectada).

LLAMA PERPETUA

Cuando un *portal* o *umbral* al plano Elemental del fuego permanece abierto durante varios siglos, sus inmediaciones pueden quedar imbuidas por la magia de una *llama perpetua*. Estos lugares albergan en su interior la esencia mágica del fuego, y las criaturas de poder suficiente pueden extraerlo para sí, obteniendo resistencia frente a los conjuros ardientes y sus efectos.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre una *llama perpetua*, realizando una prueba de Saber (los Planos) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10: una *llama perpetua* es consecuencia de una conexión prolongada con el plano Elemental del fuego, que alberga la esencia de ese abrasador reino.

CD 15: quienes soportan el fuego de una *llama perpetua* pueden resistir el efecto de cualquier fuego.

CD 20: cualquiera que permanezca dentro de una *llama perpetua* puede extraer una pequeña porción de su magia, obteniendo una gran resistencia al daño ígneo.

Descripción: una zona imbuida con el poder de una *llama perpetua* siempre está ardiendo. Sus llamas queman a las criaturas y objetos que entran en contacto con ellas, pero no se extienden ni afectan más allá de unas pocas yardas de terreno circundante. Dado que una *llama perpetua* sólo se encuentra donde haya un habido un acceso prolongado al plano Material del fuego, suele manifestarse cerca de alguna fuente natural de fuego o calor. Por ejemplo, se podría encontrar una *llama perpetua* en el corazón de un extenso desierto calcinado, o en algún otro lugar de calor igualmente temible.

Prerrequisito: sólo una criatura con al menos cinco niveles de personaje puede acceder al poder de una *llama perpetua*, y aún así sólo si no posee ninguna aptitud especial que reduzca el daño sufrido por fuego.

Activación de la localización: los fuegos de una *llama perpetua* ocupan una zona circular de 15' de radio, que ofrecen iluminación a una distancia de 15' en todas direcciones. Este fuego mágico causa 2d6 puntos de daño por asalto a cualquier criatura que entre en contacto con él.

Para obtener el beneficio de una *llama perpetua*, una criatura que cumpla el requisito debe permanecer en su interior sin ninguna protección durante al menos 3 asaltos. Cada encarnación de la *llama perpetua* sólo puede afectar a cinco criaturas de cada vez. Si hay más de ese número de criaturas que cumplan los requisitos en su área de efecto, sólo cinco de ellas (elegidas al azar) se verán afectadas.

Recarga: una vez que la *llama perpetua* haya conferido sus beneficios a cinco criaturas, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Ex): una criatura que cumpla los requisitos obtendrá RE 5 (fuego). Una criatura que ya tuviese resistencia al fuego por algún otro motivo (incluso de forma temporal, gracias a un conjuro u objeto) no obtendrá nada de la *llama perpetua*. Cada criatura sólo puede obtener este beneficio una vez, y sus efectos no se apilan con ninguna otra resistencia al fuego que pueda obtener en el futuro.

Duración: la resistencia al fuego dura un año.

Aura: evocación y abjuración fuertes.

Valor de la aptitud: 10.000 po (2.000 po por cada criatura afectada).

NECRÓPOLIS DEL TERROR

Una *necrópolis del terror* es un cementerio oscuro y retorcido, que parece absorber toda la luz de los alrededores. Sus opacos muros y huesos blanquecinos crean una lóbrega impresión de muerte y desesperación. Estos raros lugares suelen ser el resultado de una gran magia nigromántica, la creación de un poderoso muerto viviente, o una enorme carnicería en nombre de algún poder maligno. Sea cual sea su ubicación, el paisaje de su interior quedará alterado para siempre y nunca más será considerado apto o atractivo para las criaturas vivientes.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre una *necrópolis del terror*, realizando una prueba de Saber (religión) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: una *necrópolis del terror* es un camposanto mágico, lleno de horrores desconocidos.

CD 20: una *necrópolis del terror* concede parte de sus temibles poderes a cualquier nigromante habilidoso que logre superar sus peligros.

CD 25: un nigromante que domine el poder de una *necrópolis del terror* podrá lanzar magia que infunda miedo con mayor facilidad. Además, las criaturas que sobrevivan a la necrópolis serán más resistentes a otros efectos de miedo, incluso aunque no dominen la nigromancia o la magia enajenadora.

Descripción: una *necrópolis del terror* es tan oscura y tétrica como su nombre indica. Sus negros muros parecen absorber la luz, e incluso la luz del día más soleado se convierte en un resplandor mortecino en sus confines. Una quietud antinatural reina en toda la zona, e incluso el sonido más leve parece irritante entre el silencio de los muertos.

Cuando un lanzador de conjuros que haya sobrevivido a los horrores de una necrópolis use su poder para mejorar un efecto de miedo, su cuerpo quedará cubierto por una nube sombría que parece palpitar y retorcerse con maligno poder.

Prerrequisito: sólo un personaje con cinco o más niveles podrá acceder al poder contenido en una *necrópolis del terror.*

Activación de la localización: el obelisco del centro de una necrópolis envía una lanza de terror mágico contra cada criatura que se acerque a 50'. El efecto es idéntico al de un conjuro de *miedo* (Vol CD 18). Sólo una criatura que pase una acción de asalto completo a 50' o menos del obelisco podrá beneficiarse de su poder. Activar la localización de esta forma provoca ataques de oportunidad.

Recarga: una vez la *necrópolis del terror* haya conferido su poder a un lanzador de conjuros, no podrá hacerlo de nuevo durante un año.

Aptitud especial (Sb): cualquier lanzador de conjuros que cumpla el requisito e invoque el poder de una necrópolis obtendrá un bonificador +4 a los TS contra efectos de miedo. Además, siempre que lance un conjuro con el descriptor de miedo, o use una aptitud sobrenatural o sortílega que cause miedo, la CD del TS requerido aumentará en 1.

Duración: la aptitud conferida dura un año.

Aura: nigromancia fuerte.

Valor de la aptitud: 3.000 po.

PISADAS DE CORELLON

A lo largo de la dilatada historia de su pueblo, la gran deidad élfica Corellon Larethian ha llevado a cabo muchas grandes hazañas. Aunque es una entidad de gran paz y sabiduría, a veces Corellon se ha visto obligado a emplear en combate su tremendo poder contra los enemigos de los elfos. En estas esporádicas batallas, el poder divino invocado por Corellon ha alterado para siempre el paisaje circundante.

Estos lugares, que son conocidos como las *pisadas de Corellon*, quedan imbuidos por fragmentos del poder del dios. Cuando se descubren, estos lugares se convierten en puntos sagrados para los elfos, que los visitan en sus peregrinaciones. En ocasiones contadas, una de estas localizaciones puede traspasar parte de su poder intrínseco a un elfo digno de él, concediéndole la aptitud de asestar terribles ataques a distancia. A veces, una comunidad que conozca la existencia de una pisada cercana puede elegir a sus integrantes más dignos y adecuados, organizando una carrera hasta la localización mágica. El elfo que llegue el primero obtendrá el beneficio del lugar, demostrando su preparación atlética y su devoción a Corellon.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre las *pisadas de Corellon*, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (religión) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10 (historia o religión): las *pisadas de Corellon* son lugares donde el dios tomó las armas contra los enemigos de los elfos.

CD 15 (historia): las *pisadas de Corellon* no se forman cada vez que la deidad visita el plano Material. Sólo se crean cuando emplea una gran cantidad de su poder en él.

CD 15 (religión): en raras ocasiones, las *pisadas de Corellon* quedan imbuidas con parte del poder del dios, y los elfos más dignos se benefician de su exposición.

CD 20 (religión): un elfo que viaje hasta una de las pisadas y medite allí, obtendrá la aptitud de realizar poderosos ataques de castigo a distancia.

CD 35 (historia o religión): una prueba con éxito de este nivel permitirá que el personaje recuerde o descubra alguna pista que lo conduzca a una *pisada de Corellon.*

Descripción: las *pisadas de Corellon* varían enormemente en apariencia, ya que sus atributos físicos quedan determinados por el lugar en el que se haya desarrollado el combate, más que por las acciones de Corellon Larethian. Se han encontrado *pisadas de Corellon* en sombríos pasos de montaña, en grutas de las profundidades y en otros lugares extraños, donde la deidad élfica se haya visto obligada a poner en juego su poder contra los enemigos de su pueblo.

Sin importar su apariencia física, estos lugares están llenos de un sentimiento de paz y determinación. Cualquier criatura inteligente que entre en la zona percibirá este rasgo intangible, pero parece afectar particularmente a elfos de alineamiento bueno.

Prerrequisito: sólo un elfo de alineamiento bueno con al menos cinco niveles de personaje puede obtener el poder de una *pisada de Corellon.*

Activación de la localización: para obtener el beneficio de una *pisada de Corellon*, un personaje debe meditar sin interrupción durante 1 hora en sus confines. Si se interrumpe esta meditación, deberá empezar de nuevo.

Recarga: una vez que la pisada haya concedido su poder a un elfo, no podrá volver a hacerlo durante cinco años. Este largo tiempo de recarga convierte su poder en un premio de gran importancia, para quien descubra estos lugares o gane las carreras rituales.

Aptitud especial (Sb): una *pisada de Corellon* concede la aptitud de realizar un ataque de castigo a distancia cada día, con un arma arrojadiza o de proyectiles. Con cada ataque con éxito, se aplicará un bonificador a la tirada de daño igual al nivel de personaje del elfo (máximo +20). Esta aptitud de castigo se

puede emplear contra cualquier criatura en un radio de 30' a la que el elfo considere su enemiga. Debe declarar que emplea esta aptitud antes de realizar la tirada de ataque. Si el ataque falla o el objetivo está a más de 30', el castigo no tendrá efecto y se considerará usado ese día.

Duración: cualquier elfo que reciba esta aptitud de castigo la retiene durante 30 días.

Aura: transmutación fuerte.

Variantes: si la deidad élfica Corellon Larethian no forma parte de los panteones de tu campaña, puedes asociar con facilidad las *pisadas de Corellon* a cualquier otro dios que cumpla un papel similar. Puedes cambiar incluso el tono élfico de estos lugares, sustituyendo a Corellon por algún otro dios no élfico conocido por su pericia en arquería. Si cambias de dios, no obstante, tendrás que alterar el nombre de la localización mágica.

PUESTO DE GUARDIA DE LA VIGILIA

Aunque es menos obvia que otras muestras de heroísmo, una vigilancia férrea también puede dejar su marca en el mismo lugar donde ocurra. Un *puesto de guardia de la vigilia*, como se conocen estas localizaciones, puede formarse en una distante cima montañosa donde un druida ermitaño haya vigilado las tierras del norte durante décadas, antes de advertir a las comunidades de las colinas cercanas sobre un ejército en pie de guerra. Otra opción es que se forme en un antiguo baluarte enano, o en un puesto avanzado elfo oculto entre las ramas más altas del bosque.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *puesto de guardia de la vigilia*, realizando una prueba de Saber (historia) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10: un *puesto de guardia de la vigilia* se forma gracias a algún heroico gesto de vigilancia, que haya tenido lugar en ese mismo sitio.

CD 15: una prueba con éxito a este nivel, permite al personaje conocer los detalles del acto concreto que haya dado pie a la creación de un puesto de guardia específico.

CD 20: un *puesto de guardia de la vigilia* es más que un simple apunte en la historia. El poder albergado en su interior concede, a aquellos que montan guardia allí, una vista más penetrante y una reacción al peligro mucho más rápida de lo normal.

Descripción: aunque los *puestos de guardia de la vigilia* varían en tamaño, la mayoría no tiene más de 20×20'. Sin importar su apariencia real, un puesto de guardia domina las mejores vistas de la zona circundante. Incluso en los cerrados confines de una fortaleza enana, este lugar puede estar en un cruce de caminos importante, o en algún otro lugar que ofrezca un buen campo de visión de los alrededores.

Prerrequisito: sólo una criatura con una puntuación de Inteligencia de 5 o más puede beneficiarse del efecto de un *puesto de guardia de la vigilia*.

Activación de la localización: para invocar el poder de un puesto de guardia, una criatura que cumpla el requisito debe pasar un mínimo de 8 horas en sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Un *puesto de guardia de la vigilia* alberga poder suficiente para afectar a cinco criaturas a la vez.

Recarga: una vez que el puesto de guardia haya conferido su poder a cinco criatura, no podrá volver a hacerlo durante 24 horas.

Aptitud especial (Sb): un *puesto de guardia de la vigilia* agudiza la percepción, visión y oído de la criatura afectada, además de acelerar sus tiempos de reacción. La criatura obtiene un bonificador +2 de mejora a sus tiradas de iniciativa y a las pruebas de Avistar y Escuchar, mientras permanezca en el puesto de guardia y en las 24 horas siguientes a haberlo abandonado.

Duración: cada encarnación de un puesto de guardia afecta a las criaturas mientras estén dentro de sus confines, y durante las 24 horas siguientes a haberlo abandonado.

Aura: adivinación moderada.

Valor de la aptitud: 1.500 po (300 po por cada criatura afectada).

QUISTE TERRIBLE

Los quistes terribles son heridas cuasi-orgánicas abiertas en la propia tierra, que pueden prosperar en casi cualquier terreno. Estas abominaciones cancerígenas se forman en casi cualquier lugar subterráneo o al aire libre. La presencia de un *quiste terrible* hace que toda la vida vegetal cercana se vuelva negra y enfermiza, la piedra se cuartee y desmenuce y que el metal se oxide. Un quiste se puede formar allí donde un poderoso demonio haya habitado durante largo tiempo, donde una criatura de gran bien haya abrazado de forma súbita el mal, o donde haya sido creado un objeto de inmenso poder maligno. Estas condiciones no siempre dan pie a un *quiste terrible*, pero parecen aumentar las posibilidades de que se forme uno.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *quiste terrible*, realizando una prueba de Saber (los Planos) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: los *quistes terribles* son pequeñas heridas en la tierra, causadas por la presencia de un gran mal.

CD 20: un *quiste terrible* permanece en activo hasta que una poderosa criatura maligna extraiga su poder.

CD 25: una criatura maligna que invoque el poder del quiste, podrá concentrarlo para realizar un devastador ataque contra una criatura buena.

Descripción: un *quiste terrible* tiene la apariencia de una ampolla purulenta y supurante en la propia tierra. Cada quiste sólo ocupa un área de 10'×10', pero su horrible fetidez se extiende mucho más allá. La vegetación de la zona afectada se sume en un estado de putrefacción y la propia tierra apesta a carroña. Toda la zona está iluminada por una tenue luz rojiza de aspecto enfermizo.

Una criatura maligna imbuida con el poder del quiste emite el mismo resplandor mortecino, cada vez que realiza un ataque de castigo contra una criatura buena. Aunque este brillo no es suficiente para ofrecer iluminación, otorgará a los rasgos del ser un aspecto demoníaco y salvaje. Además, la conexión del *quiste*

Un quiste terrible *convierte todo su entorno en una ruina putrefacta*

Ilustración de E. Cox

terrible con el Abismo retorcerá su rostro hasta convertirlo en una máscara de puro odio. Estos efectos son momentáneos, y la criatura recuperará su aspecto normal en cuanto complete el ataque de castigo.

Prerrequisito: sólo una criatura maligna con cinco o más niveles de personaje puede sentir y acceder al poder de un *quiste terrible*.

Activación de la localización: cualquier criatura que cumpla el requisito y entre en los confines de un quiste, será consciente al instante del impío poder de su interior y sabrá de forma intuitiva cómo extraerlo. Para invocar el poder de un *quiste terrible*, la criatura debe permanecer dentro de sus confines e invocar su esencia por medio de su fuerza de voluntad. Hacerlo requiere tres acciones de asalto completo que provocan ataques de oportunidad.

Durante el proceso, el quiste mengua en tamaño y es absorbido por el terreno circundante, como si la infección infernal que asolaba la tierra estuviese sanando. Un quiste que se esté curando no tiene efectos negativos sobre las criaturas de sus inmediaciones, pero el terreno adyacente retendrá un aura de maldad hasta que haya curado por completo.

Recarga: si una criatura maligna muere mientras alberga en su interior el poder de un *quiste terrible*, se formará otro nuevo allí donde caiga su cuerpo. Así pues, un *quiste terrible* sólo conferirá su poder una vez, pero la muerte de la criatura que lo haya adquirido dará vida a otro en un nuevo lugar.

Aptitud especial (Sb): al extraer el poder de un quiste terrible, la criatura obtiene el poder de castigar a un rival bueno una vez al día. Con un ataque con éxito contra un enemigo de alineamiento bueno, la criatura sumará un bonificador a la tirada de daño igual a su nivel de personaje (máximo +20).

Duración: la aptitud dura hasta la muerte de la criatura que la posea.

Aura: transmutación fuerte.

Valor de la aptitud: 2.500 po.

RESCOLDO DEL FUEGO DEL DRAGÓN

Cuando un dragón que escupa fuego emplee su arma de aliento para destruir a otras criaturas poderosas, el lugar de la batalla puede convertirse en un *rescoldo del fuego del dragón*. Imbuidas por el fuego mágico del dragón, las almas de las criaturas aniquiladas quedan ligadas al suelo en el que murieron. Este fuego dragontino latente hace que toda la zona ondule con un calor perturbador, que sirve para señalar el lugar como mágico aunque no causa ningún daño físico. Mientras la magia del fuego dragontino siga activa, la zona afectada también brillará con una tenue luz rojiza, semejante a la de un rescoldo que se apaga poco a poco.

Un *rescoldo del fuego del dragón* puede formarse en cualquier lugar en la que una criatura poderosa haya muerto a causa de las llamas del aliento de un dragón. Pero aún así estos lugares son bastante raros, incluso cuando estén presentes dragones de gran edad. Incluso una gran sierpe roja puede morir de vieja sin haber creado nunca una de estas localizaciones.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *rescoldo del fuego del dragón*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10: un *rescoldo del fuego del dragón* es un lugar mágico que alberga la esencia del ardiente aliento de un dragón.

CD 15: los *rescoldos del fuego del dragón* a veces se crean cuando una criatura poderosa sucumbe al aliento ígneo de un gran dragón.

CD 20: los *rescoldos del fuego del dragón* permiten a ciertas criaturas capturar la esencia del fuego dragontino en su interior, para después volver a expelerla como los dragones.

Descripción: debido a que se forman en una amplia variedad de lugares y bajo condiciones diversas, los *rescoldos del fuego del dragón* suelen tener pocos elementos comunes. La única constante es el calor que permea la zona y un débil brillo rojo sobre el lugar donde yacieron los rescoldos originales.

Prerrequisito: sólo una criatura con más de tres niveles de personaje puede sentir y acceder al poder de un *rescoldo del fuego del dragón*.

Activación de la localización: cualquier criatura que cumpla el requisito y entre en la zona, sentirá la ardiente energía que la empapa. Si gasta una acción de asalto completo en los confines del rescoldo, la criatura atraerá ese poder latente. Si la criatura no es inteligente, invocará de forma instintiva el poder del lugar, a menos que sea amenazada directamente en combate.

Recarga: una vez que el *rescoldo del fuego del dragón* haya conferido su poder a una criatura, no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Sb): una criatura potenciada por uno de estos rescoldos podrá expeler un cono de 30' de fuego, una vez al día. Cada criatura dentro del cono sufrirá 6d8 puntos de daño por fuego, aunque un TS de Reflejos con éxito (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura potenciada + el modificador de Con de la criatura potenciada) lo reducirá a la mitad. La criatura obtendrá esta aptitud además de cualquier otra arma de aliento o aptitud similar que pudiera tener.

Duración: la aptitud para expulsar fuego dura 30 días.

Aura: evocación fuerte.

Valor de la aptitud: 8.000 po.

TUMBA DEL CORAZÓN DEL DRAGÓN

Cuando un gran dragón muere mientras usa poderosa magia nigromántica bajo tierra, el lugar de su muerte puede quedar imbuido con una gran energía arcana que lo convierta en una *tumba del corazón del dragón*. Los personajes expertos en la magia nigromántica pueden invocar a veces el poder latente de estos parajes.

Las *tumbas del corazón del dragón* sólo se encuentran bajo tierra. Con el tiempo, la magia inherente a estos lugares cambia y deforma el terreno circundante, marchitando la vegetación, oscureciendo la piedra y corrompiendo cualquier sustancia natural. Las criaturas que entren en esta zona serán conscientes de un frío antinatural en el aire.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre una *tumba del corazón del dragón*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 10: una *tumba del corazón del dragón* se forma con la muerte de un gran dragón.

CD 15: una *tumba del corazón del dragón* se forma sólo cuando un gran dragón muere mientras hace uso o está afectado por un potente efecto nigromántico.

CD 20: cada una de estas localizaciones alberga un tremendo poder nigromántico, que puede ser invocado y empleado para aumentar los conjuros nigrománticos.

CD 25: una *tumba del corazón del dragón* siempre está vigilada y protegida; no sólo por aquellos que desean obtener sus poderes, sino también por quienes quieren evitar la extensión del uso de la nigromancia.

Descripción: una *tumba del corazón del dragón* es una caverna vasta, enorme y sobrecogedora. Su suelo irregular está lleno de desniveles y grietas, mientras que su techo presenta incontables estalactitas, fisuras y demás anomalías. Los inmensos huesos de un gran dragón, inmóviles en el centro de la gruta, componen el rasgo más espectacular del lugar.

La caverna parece sumida en una penumbra perpetua, y aunque las fuentes de luz funcionan de forma normal en su interior, no se puede evitar una sensación constante de opresión. Toda fuente de luz parece frágil e inútil, como si la tumba misma desease volver cuanto antes a su estado de oscuridad total. El aire del interior de una *tumba del corazón del dragón* también propaga un frío antinatural, que muchos relacionan con la presencia de la muerte. Aunque la oscuridad opresiva y el frío penetrante no tienen ningún efecto tangible, las criaturas que permanecen en una de estas tumbas encuentran su estancia inquietante y desagradable.

Prerrequisitos: para obtener los beneficios de una *tumba del corazón del dragón*, una criatura debe ser capaz de lanzar al menos un conjuro de nigromancia de 2.º nivel o superior.

Activación de la localización: un lanzador de conjuros que cumpla el requisito puede sentir el poder latente de la *tumba del corazón del dragón*, y reclamar un retazo de él mediante una acción de asalto completo en sus confines. La tumba alberga poder suficiente para aumentar la aptitud lanzadora de conjuros de hasta dos criaturas a la vez.

Recarga: tras haber otorgado su poder dos veces, la *tumba del corazón del dragón* no podrá volver a hacerlo en todo un año.

Aptitud especial (Ex): un lanzador de conjuros que extraiga el poder de la tumba, ganará un bonificador +1 al nivel de lanzador efectivo de todos sus conjuros de nigromancia.

Duración: el nivel de lanzador adicional dura un año.

Aura: nigromancia fuerte.

Valor de la aptitud: 2.000 po (1.000 po por cada criatura afectada).

VERGEL DE LA IRA DE LA NATURALEZA

Un *vergel de la ira de la Naturaleza*, rebosante de toda la ignota fuerza bruta de la madre naturaleza, es una fuente de poder pasada a menudo por alto por aquellos que estudian los misterios de lo arcano o dominan los rituales de lo divino. En estos escasos lugares, la furia primigenia de la Naturaleza se manifiesta y derrama sobre los sirvientes y defensores de los lugares salvajes, aumentando de forma drástica sus poderes. Ciertos druidas poderosos pueden extraer el poder de un *vergel de la ira de la Naturaleza*, haciendo sus formas salvajes mucho más potentes en combate.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *vergel de la ira de la Naturaleza*, realizando una prueba de Saber (naturaleza) contra las CD indicadas a continuación.

CD 15: los *vergeles de la ira de la Naturaleza* son lugares salvajes e indómitos, llenos con la esencia más pura de la furia natural. Su fuerza está conectada de alguna forma con los poderes de las órdenes druídicas.

CD 20: un druida que vague por un *vergel de la ira de la Naturaleza* obtiene alguna mejora especial a sus aptitudes.

CD 25: un druida de nivel alto que se vincule con éxito a un vergel, podrá extraer parte de su poder para sí. Tras completar este proceso, podrá usar esa fuerza para mejorar su rendimiento físico en forma salvaje.

CD 35: una prueba con éxito de este nivel permitirá que el personaje recuerde o descubra alguna pista que lo conduzca a un *vergel de la ira de la Naturaleza*.

Descripción: un *vergel de la ira de la Naturaleza* es una extensión silvestre e incivilizada de terreno salvaje. Puede ocupar un terreno tan pequeño como unas pocas millas de ancho, o ser tan vasto como todo un continente. Sin importar su tamaño, el vergel está repleto de vida vegetal frondosa y exuberante, animales indómitos y poderosos y una gran variedad de fatas. Los animales de un vergel crecen más y más fuertes que otros integrantes de su especie, llegando a abundar los animales terribles en estas localizaciones mágicas.

Los sonidos de la Naturaleza llenan un *vergel de la ira de la Naturaleza*. Enormes animales terribles cruzan la densa vegetación y los arbustos en busca de presas, mientras que las criaturas más pequeñas se comunican y llaman entre sí.

Un vergel de la ira de la Naturaleza *rebosa de potencial virgen*

Ilustración de M. Phillippi

Un druida que invoque el poder de un vergel adoptará una apariencia fiera y distorsionada mientras dure su forma salvaje. Por ejemplo, puede tener colmillos más largos y de aspecto más peligroso, o un semblante más agresivo, en su forma de lobo terrible, o trozos de piedra punzantes sobresaliendo de su cuerpo, en forma de elemental de tierra. Su forma normal no se ve afectada, aunque sus ojos brillarán de poder contenido.

Prerrequisito: sólo un druida de nivel 5 o superior puede acceder al poder contenido en un *vergel de la ira de la Naturaleza.*

Activación de la localización: para invocar el poder de un *vergel de la ira de la Naturaleza,* un druida que cumpla el requisito debe vagar por sus confines durante una semana, viviendo de lo que dé la tierra y durmiendo al aire libre. Su compañero animal puede ir con él, pero aparte de esa criatura deberá superar la prueba en solitario. Mientras explore el vergel podrá usar sus conjuros y aptitudes con normalidad, pero deberá trabar amistad y ayudar a las criaturas naturales con la que se encuentre, luchando sólo contra aquellas que amenacen el orden natural.

Recarga: una vez haya concedido sus poderes a un druida, el vergel no podrá volver a hacerlo durante un año.

Aptitud especial (Ex): una vez al día, cuando el druida asuma una nueva forma gracias a su aptitud de forma salvaje, obtendrá un bonificador +4 de mejora a Fuerza y Constitución. Este aumento durará mientras el druida mantenga su forma salvaje. Puede decidir si activar o no esta aptitud cuando inicie su forma salvaje.

Duración: la aptitud de asumir una forma salvaje mejorada dura un año.

Aura: transmutación fuerte.

Valor de la aptitud: 8.000 po.

APTITUDES ESPECIALES DE ARMADURAS

Las siguientes reglas de armadura complementan a las aptitudes especiales de armaduras y escudos, halladas en la página 217 de la *Guía del Dungeon Master.*

APTITUDES SINÉRGICAS

Algunas de las aptitudes especiales descritas en la siguiente sección se llaman aptitudes sinérgicas. Estas aptitudes tienen un prerrequisito, de forma similar a una clase de prestigio o dote. Concretamente, una pieza de armadura debe poseer una aptitud concreta antes de poder añadirle una aptitud sinérgica. Por lo demás, las aptitudes sinérgicas funcionan de la misma forma que cualquier otra aptitud especial de las armaduras.

A pesar de los elevados requisitos para sumar una aptitud sinérgica a una armadura, la mayoría de aventureros considera que vale la pena. Algunas aptitudes sinérgicas magnifican sus aptitudes especiales requeridas, otras suman nuevas aptitudes que se complementan con las demás de la armadura y algunas hacen ambas cosas.

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS Y ESCUDOS MÁGICOS

Igual que las aptitudes especiales de las armaduras, descritas en la *Guía del Dungeon Master,* las siguientes cualidades se pueden combinar con cualquier armadura mágica que cree el personaje. Sin embargo, todas las aptitudes descritas en esta sección deben ser activadas para surtir efecto. Sus descripciones se dividen en apartados, con el siguiente formato.

FORMATO DE LA DESCRIPCIÓN DE LAS APTITUDES

Primero se describe la Naturaleza genérica de la armadura.

Descripción: esta sección detalla el aspecto de la armadura, así como la apariencia y sentimientos del portador cuando activa su aptitud especial.

Prerrequisito: cualquier otra aptitud especial que la armadura deba poseer, para obtener la aptitud sinérgica en cuestión, se indica aquí.

Activación: el método de activar la aptitud especial se describe en este apartado.

Efecto: esta sección detalla el efecto de la aptitud especial. También se especifica cualquier limitación a su uso o duración.

Aura/Nivel de lanzador: esta sección indica el tipo de aura y su fuerza, así como el nivel de lanzador del efecto.

Construcción: los requisitos de creación para una armadura con esta aptitud se describen en este apartado.

Precio: este apartado ofrece el bonificador equivalente o valor adicional en po de añadir la aptitud a una armadura (estos costes se resumen en la tabla 7–3).

TABLA 7–3: APTITUDES ESPECIALES DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Aptitud especial	Bonif. al precio base
Defensa contra la energía	Bonif. +3
Defensa fortificante leve	Bonif. +3
Inmunidad contra la energía	Bonif. +3
Defensa fortificante moderada	Bonif. +4
Aura esquiva	+45.000 po
Mente esquiva	+45.000 po
Atrapadora de conjuros	Bonif. +5
Defensa fortificante intensa	Bonif. +5

ATRAPADORA DE CONJUROS [SINÉRGICA]

Cuando el ataque mágico de un rival no logra superar la RC innata a esta armadura, el efecto hostil quedará almacenado en la misma hasta que su portador decida liberarlo contra un enemigo.

Descripción: estas armaduras muestran los familiares símbolos de protección que decoran las armaduras de RC. Estas runas en concreto, no obstante, también parecen indicar una redirección de poder; como si la armadura pudiese canalizar o conducir la energía mágica de alguna forma.

Las armaduras o escudos atrapadores de conjuros son levemente pegajosas al tacto, como si estuviesen cubiertas por una fina capa de pegamento. Tocar su superficie no deja ningún resto en los dedos, pero tampoco se podrá eliminar este efecto por mucho que se limpien los objetos. De hecho, debido a esta

cualidad ligeramente adherente, las armaduras atrapadoras de conjuros son difíciles de limpiar.

Prerrequisito: la aptitud atrapadora de conjuros sólo podrá ser añadida a una armadura o escudo que ya posea la aptitud de RC.

Activación: la mejora a la RC siempre está activa. Atrapar un conjuro que no logre superar la resistencia de la armadura, no obstante, requiere una acción inmediata por parte del usuario (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata). Liberar un conjuro atrapado es una acción estándar, que provoca ataques de oportunidad.

El portador no puede activar la aptitud atrapadora de conjuros si el conjuro falla a causa de una RC que provenga de otra fuente, como su raza o algún otro objeto mágico.

Efecto: la aptitud atrapadora de conjuros aumenta la RC de la armadura en 2. Es decir, una armadura que concediese normalmente RC 15, ahora concederá RC 17. Además, cuando un conjuro de 5.º nivel o inferior que afecte al portador no logre superar la resistencia a conjuros de la armadura, el portador podrá realizar una acción inmediata para atraparlo en la armadura. Esta aptitud sólo se puede usar una vez al día, sin importar el nivel del conjuro atrapado.

La armadura puede albergar un conjuro de hasta 5.º nivel de cada vez; el portador puede disipar un conjuro almacenado como acción estándar, si desea hacer sitio para otro. El conjuro almacenado se conserva tal y como fue lanzado en todos los aspectos, pudiendo ser liberado por el usuario de la armadura en cualquier momento.

Dado que el portador no puede fallar voluntariamente una prueba para superar la RC, cualquier intento de almacenar un conjuro en la armadura lanzándolo deliberadamente contra su portador es, cuando menos, arriesgado.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración y evocación fuertes; NL 15.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *imbuir aptitud para los conjuros, resistencia a conjuros.*

Precio: bonificador +5.

AURA ESQUIVA [SINÉRGICA]

Una armadura de aura esquiva aumenta la aptitud especial de mente esquiva, concediendo sus poderosos efectos a los aliados del portador durante un breve lapso de tiempo cada día.

Descripción: una armadura con esta aptitud muestra varios remaches decorativos, que sobresalen de su superficie. Runas de huída rodean cada remache, como si el poder de la armadura también pudiese afectar a quienes le rodean. Cuando se activa el aura esquiva, estos remaches parecen vibrar levemente y las runas rotan lentamente alrededor de cada uno.

Prerrequisito: la aptitud de aura esquiva sólo podrá ser añadida a una armadura o escudo que ya posea la aptitud de mente esquiva (consulta más adelante).

Activación: activar la aptitud de aura esquiva es una acción estándar.

Efecto: cuando se activa un aura esquiva, cada aliado en un radio de 10' obtendrá la aptitud de mente esquiva, igual que la que recibe normalmente el portador de la armadura. De esta forma, cualquier aliado en el área de efecto que falle un TS contra un conjuro o efecto de encantamiento, podrá intentar un segundo TS al asalto siguiente contra la misma CD. Si falla el segundo TS, la armadura no concederá futuros reintentos. Esta aptitud especial no tiene ningún efecto sobre un aliado que ya posea la aptitud de clase de mente escurridiza.

Esta aptitud sólo se puede usar una vez al día. El efecto dura 10 minutos o hasta que el portador lo disipe (aunque hacerlo desperdiciará cualquier duración no usada). Una vez terminado el efecto, no volverá a estar disponible en 24 horas.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *mente en blanco*, +22.500 po, +1.800 PX, +45 días.

Precio: +45.000 po.

DEFENSA CONTRA LA ENERGÍA [SINÉRGICA]

Esta aptitud mejora la armadura que ya ofrezca protección contra cierto tipo de energía. Concretamente, cualquier energía contra la que esta armadura proporcionase protección, será redirigida para conceder a su portador defensas adicionales contra ataques más mundanos.

Descripción: las armaduras de defensa contra la energía llevan un motivo similar a las de RE. Sin embargo, ciertos elementos (como bridas, púas u otros elementos decorativos), indican que también posee capacidades ofensivas.

Tras activarse, la aptitud de defensa contra la energía envuelve el cuerpo del portador con el elemento contra el que la armadura ya ofreciese protección. Las criaturas que ataquen en cuerpo a cuerpo al portador, serán golpeados por zarcillos de energía que saltan desde la superficie de la armadura a sus armas.

Prerrequisito: la aptitud de defensa contra la energía sólo podrá ser añadida a una armadura o escudo que ya posea la aptitud de RE, RE mejorada o RE mayor.

Activación: el portador activa la aptitud de defensa contra la energía como acción inmediata, en respuesta a un ataque que le cause daño del tipo frente al que su armadura lo proteja. Es decir, si un conjuro o efecto que causa daño por ácido impacta al portador de una armadura de resistencia contra el ácido que posea la aptitud de defensa contra la energía, podrá realizar una acción inmediata para generar un escudo ácido a su alrededor. Cuando tenga lugar uno de estos ataques, el portador elegirá si activa o no esta aptitud, incluso si está desprevenido o no es consciente de la fuente del ataque. También podrá activarla como acción estándar en preparación contra un ataque, si lo desea (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata). El portador no puede activar la propiedad de defensa contra la energía como respuesta a un ataque que no cause daño del tipo de energía a la que resista la armadura.

Efecto: la aptitud de defensa contra la energía aumenta la RE en 2. Es decir, una armadura que concediese normalmente RE 10 (ácido), ahora concederá RE 12 (12). Además, cualquier criatura que dañe al portador con un arma natural o manufacturada

de cuerpo a cuerpo, causará daño normal pero sufrirá 1d6+10 puntos de daño de la energía frente a la cual ofrezca resistencia la armadura. De esta forma, en respuesta a un ataque que cause daño por ácido, el portador podría envolverse en un manto de energía ácida, y cualquier criatura que le impacte con un arma natural o manufacturada de cuerpo a cuerpo causará daño normal, pero también sufrirá 1d6+10 puntos de daño por ácido. Los ataques con armas que tengan un alcance excepcional están exentos de este daño.

El efecto de defensa energética sólo se puede usar una vez al día, sin importar su forma de activación. El efecto dura 10 asaltos o hasta que el portador lo disipe (aunque hacerlo desperdiciará cualquier duración no usada). Una vez terminado el efecto, no volverá a estar disponible en 24 horas.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración y evocación moderadas; NL 10.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de fuego, resistir energía.*

Precio: bonificador +3.

DEFENSA FORTIFICANTE [SINÉRGICA]

La fortificación, una de las aptitudes especiales de armadura más poderosa existentes, se vuelve aún más intrigante con la adición de la aptitud sinérgica de defensa fortificante. Este poder refuerza la aptitud fortificante, reduciendo la capacidad del enemigo de causar daño, incluso contra objetivos que no sean el portador.

Descripción: una armadura de defensa fortificante se construye para hacer que el portador parezca una impenetrable fortaleza defensiva. Incluso las armaduras ligeras con esta aptitud parecen mucho más recias de lo normal.

Cuando una armadura de defensa fortificante niegue un impacto crítico o un ataque furtivo, parecerá crecer alrededor de su usuario. En contraste, la criatura que ha realizado el impacto crítico o el ataque furtivo parecerá menguar, como si la creciente mole de la armadura hubiese absorbido su energía vital.

Prerrequisito: la aptitud de defensa fortificante sólo podrá ser añadida a una armadura o escudo que ya posea la aptitud fortificante leve, moderada o intensa.

Activación: cuando la armadura niegue el daño adicional de un golpe crítico o un ataque furtivo, como resultado de su aptitud fortificante, la defensa fortificante se activará de inmediato. No se necesita ninguna acción por parte del portador. Así pues, esta aptitud se activa el 25% de las veces con una armadura fortificante leve, el 50% de las veces con una armadura fortificante moderada y un 100% de las veces con una armadura fortificante intensa.

Efecto: la criatura cuyo daño adicional haya sido negado por la aptitud fortificante de la armadura, deberá realizar de inmediato un TS de Voluntad contra CD 20. El fallo significa que la armadura drena parte de la pericia en combate de la criatura, negando su capacidad de causar daño adicional a cualquier objetivo con un golpe crítico o un ataque furtivo durante 1d4 asaltos. La criatura seguirá causando daño normal con sus ataques naturales o con armas, pero cualquier amenaza de crítico se considerará un impacto normal; es decir, no se permite ninguna tirada para confirmar los críticos. De igual forma, la criatura afectada no podrá causar daño por ataques furtivos durante el mismo tiempo, aunque sí causará el daño normal de esos ataques.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado* o *milagro.*

Precio: bonificador +3 (fortificante leve), bonificador +4 (fortificante moderada) o bonificador +5 (fortificante intensa).

INMUNIDAD CONTRA LA ENERGÍA

Esta armadura vuelve al portador insensible frente a un tipo de energía concreto, determinado en su activación. Debido a que la armadura se puede activar como respuesta a un ataque, minimiza al máximo el riesgo de que el portado sufra daño por energía de cualquier tipo.

Descripción: una armadura con la aptitud especial de inmunidad contra la energía está decorada con diseños elementales. No hay ningún elemento que destaque sobre los demás; olas, llamas, formaciones rocosas y ráfagas de viento están representadas por igual.

Cuando se activa la aptitud de inmunidad contra la energía, el portador siente una descarga de poder. La naturaleza exacta del efecto depende del tipo de energía contra el que se haya activado la protección. Sentirá una oleada de calor si la armadura lo protege contra el frío, o un gélido viento si la armadura lo protege contra el fuego. Un sabor metálico llenará su boca y fosas nasales si se activa la protección contra la electricidad, y un olor acre llenará el aire a su alrededor si se invoca la protección contra el ácido.

Activación: el portador puede activar la aptitud de inmunidad contra la energía como acción inmediata, como respuesta a un ataque que cause daño por energía. Cuando tenga lugar uno de estos ataques, el portador elegirá si activa o no esta aptitud, incluso si está desprevenido o no es consciente de la fuente del ataque. También podrá activarla como acción estándar en preparación contra un ataque, si lo desea (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: esta armadura funciona de forma normal hasta que se active su aptitud de inmunidad contra la energía. En ese punto, el portador obtendrá inmunidad al daño de uno de estos tipos de energía: ácido, electricidad, frío o fuego. Una vez se haya hecho la elección, no se podrá cambiar hasta que se vuelva a activar la aptitud.

El efecto de inmunidad energética sólo se puede usar una vez al día, sin importar su forma de activación. El efecto dura 13 minutos o hasta que el portador lo disipe. Una vez terminado el efecto, no volverá a estar disponible en 24 horas.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración moderada; NL 13.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra la energía.*

Precio: bonificador +3.

MENTE ESQUIVA

Una criatura que lleve una armadura con esta aptitud se liberará de los encantamientos más potentes con mayor facilidad.

Descripción: una armadura con esta aptitud especial está tallada con símbolos y runas que representan negación o escape. Parece como si el artesano la diseñase concretamente para ayudar al portador a escapar a las trampas de algún tipo. Cuando la aptitud se activa, estas runas y glifos destellan con una tenue luz blanca.

Los herreros enanos crean la mayoría de sus armaduras con esta aptitud, pero prefieren no avisar sobre sus poderes a las criaturas que empleen ataques de encantamiento. Por ello, tienden a hacer que los símbolos que cubren su superficie sean confusos y ambiguos.

Activación: esta aptitud especial de armadura se activa automáticamente, en el mismo asalto en que el portador falle un TS contra un efecto o conjuro de encantamiento. No se necesita ninguna acción por parte del portador.

Efecto: si el portador falla un TS contra un efecto o conjuro de encantamiento, podrá intentar un segundo TS al asalto siguiente contra la misma CD. Si falla el segundo TS, la armadura no concederá futuros reintentos. Esta aptitud especial no tiene ningún efecto sobre un aliado que ya posea la aptitud de clase de mente escurridiza.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *mente en blanco*, +22.500 po, +1.800 PX, +45 días.

Precio: +45.000 po.

APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Las armas mágicas son un clásico de casi todas las campañas de D&D. Además de ofrecer bonificadores de mejora a las tiradas de ataque y daño, estas armas también pueden tener una o más aptitudes especiales. Algunas de estas aptitudes mejoran la capacidad ofensiva del portador, otras aumentan sus habilidades defensivas, y otras conceden bonificadores especiales.

La *Guía del Dungeon Master II* presenta una nueva categoría de aptitudes especiales para armas, que se parece a las anteriores pero que sólo funciona un puñado de veces al día. Esta limitación permite una mayor versatilidad y asegura que estas interesantes aptitudes se puedan emplear en armas destinadas a personajes de niveles bajos.

APTITUDES SINÉRGICAS

Algunas de las aptitudes especiales descritas en la siguiente sección se llaman aptitudes sinérgicas. Estas aptitudes tienen un prerrequisito, de forma similar a una clase de prestigio o dote. Concretamente, un arma debe poseer una aptitud concreta antes de poder añadirle una aptitud sinérgica. Por lo demás, las aptitudes sinérgicas funcionan de la misma forma que cualquier otra aptitud especial de las armas.

Tabla 7–4: Aptitudes especiales de armas

Aptitud especial	Bonif. al precio base
Aturdimiento súbito	+2.000 po
Descarga brutal	+2.000 po
Descarga cáustica	+2.000 po
Descarga defensiva	+2.000 po
Descarga eléctrica	+2.000 po
Descarga flamígera	+2.000 po
Descarga gélida	+2.000 po
Descarga impía	+2.000 po
Descarga sagrada	+2.000 po
Corrosiva	Bonif. +1
Poder elemental de agua (Grande)	Bonif. +1
Poder elemental de aire (Grande)	Bonif. +1
Poder elemental de fuego (Grande)	Bonif. +1
Poder elemental de tierra (Grande)	Bonif. +1
Azote de ilusiones	+7.000 po
Azote feroz	Bonif. +2
Explosiva ácida	Bonif. +2
Poder elemental de agua (Enorme)	Bonif. +2
Poder elemental de aire (Enorme)	Bonif. +2
Poder elemental de fuego (Enorme)	Bonif. +2
Poder elemental de tierra (Enorme)	Bonif. +2
Ladrona de ilusiones	Bonif. +3
Ligadura incorporal	Bonif. +3
Poder elemental de agua (mayor)	Bonif. +3
Poder elemental de aire (mayor)	Bonif. +3
Poder elemental de fuego (mayor)	Bonif. +3
Poder elemental de tierra (mayor)	Bonif. +3
Poder elemental de agua (anciano)	Bonif. +4
Poder elemental de aire (anciano)	Bonif. +4
Poder elemental de fuego (anciano)	Bonif. +4
Poder elemental de tierra (anciano)	Bonif. +4

A pesar de los elevados requisitos para sumar una aptitud sinérgica a un arma, la mayoría de aventureros considera que vale la pena. Algunas aptitudes sinérgicas magnifican sus aptitudes especiales requeridas, otras suman nuevas aptitudes que se complementan con las demás de la armadura y algunas hacen ambas cosas.

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ESPECIALES DE ARMAS MÁGICAS

Igual que las aptitudes especiales de las armas, descritas en la *Guía del Dungeon Master*, las siguientes cualidades se pueden combinar con cualquier arma mágica que cree el personaje. Sin embargo, todas las aptitudes descritas en esta sección deben ser activadas para surtir efecto. Sus descripciones se dividen en apartados, con el siguiente formato.

FORMATO DE LA DESCRIPCIÓN DE LAS APTITUDES

Primero se describe la naturaleza genérica del arma.

Saber: esta sección, si está presente, relata cualquier historia que pueda tener el arma.

Descripción: esta sección detalla el aspecto del arma, así como la apariencia y sentimientos del portador cuando activa su aptitud especial.

Prerrequisito: cualquier otra aptitud especial que el arma deba poseer, para obtener la aptitud sinérgica en cuestión, se indica aquí.

Activación: el método de activar la aptitud especial se describe en este apartado.

Efecto: esta sección detalla el efecto de la aptitud especial. También se especifica cualquier limitación a su uso o duración.

Aura/Nivel de lanzador: esta sección indica el tipo de aura y su fuerza, así como el nivel de lanzador del efecto.

Construcción: los requisitos de creación para un arma con esta aptitud se describen en este apartado.

Precio: este apartado ofrece el bonificador equivalente o valor adicional en po de añadir la aptitud a un arma (estos costes se resumen en la tabla 7–4).

ATURDIMIENTO SÚBITO

Las armas con la aptitud de aturdimiento súbito pueden dejar a sus objetivos fuera de combate hasta nuevo aviso, por decirlo de forma sencilla.

Descripción: un arma de aturdimiento súbito suele ser ancha y pesada, comparada con otras de su tipo. Muestra una artesanía recia y sólida, que deja a las claras su funcionalidad.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma emita un estallido de energía mágica. A menos que el objetivo supere un TS de Reflejos (CD 10 + 1/2 del nivel del portador + modificador de Carisma del portador), quedará aturdido durante 1d4+1 asaltos. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: encantamiento moderado; NL 9.
Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo.*

Precio: +2.000 po.

AZOTE DE ILUSIONES

Esta aptitud especial de arma permite al portador rasgar el velo de cualquier ilusión que rodee a sus enemigos, y verlos tal y como son. Las criaturas con poca capacidad para resistirse a las ilusiones malintencionadas suelen preferir este tipo de armas.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de azote de ilusiones, realizando una prueba de Reunir información contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: una secta de la iglesia de San Cuthbert, cuyos miembros despreciaban las ilusiones y a quienes las usaban, creó por primera vez un arma de azote de ilusiones. Un arma de azote de ilusiones permite a su portador destruir las ilusiones protectoras.

CD 25: un arma de azote de ilusiones funciona de forma muy similar a un conjuro de *disipar magia*, pero sólo contra los efectos de ilusión activos sobre una criatura impactada por ella. Las armas de azote de ilusiones se caracterizan por una sencilla decoración de hierro, junto a la empuñadura o travesaños.

Descripción: un arma de azote de ilusiones ataca al meollo de la cuestión, disipando las ilusiones que protejan del daño al enemigo. Como tal, suele ser de diseño bastante sencillo. El hierro negro y la adamantita son los materiales preferidos para fabricarlas, y también se añade algo de simbología de San Cuthbert como homenaje a los creadores originales.

Los portadores de armas de azote de ilusiones aseguran sentirse más centrados que nunca en sus misiones y búsquedas, como si las armas los ayudasen a ver las cosas con mayor claridad y perspectiva. Esta concentración adicional no es una propiedad del arma, sino más bien un efecto secundario de la confianza que conlleva poseer una. Cuando se emplea para destruir una ilusión, el arma centellea de poder con un efecto similar a ondas de calor, como si el arma estuviese quemando las energías mágicas del efecto ilusorio.

Activación: un arma de azote de ilusiones se puede activar al golpear a una criatura afectada por magia de ilusión, o cuando sea puesta en contacto con una ilusión. Dentro de estas limitaciones, el portador decidirá cuándo usar la aptitud de azote de ilusiones, que se puede emplear una vez al día. Si se usa contra una criatura que no esté bajo la influencia de magia de ilusión, o contra una supuesta ilusión que resulte no serlo, no tendrá ningún efecto y se habrá gastado el uso para ese día.

Efecto: el portador de un arma de azote de ilusiones no sufre probabilidad de fallo cuando ataque con ella a una criatura afectada por magia que se la conceda (como *contorno borroso* o *desplazamiento*), incluso aunque sea un objeto mágico el que genere dicho efecto. Además, un golpe con éxito con esta arma permite que el portador realice de inmediato una prueba de disipación (1d20+10) para disipar cualquier ilusión que afecte al objetivo, tanto si el ataque causa daño como si no. Este efecto es una disipación apuntada, pero sólo funciona contra magia de ilusión. El portador puede realizar una prueba por cada conjuro de ilusión que afecte al objetivo.

Por otro lado, el portador puede tratar de disipar una única ilusión, tocándola con su arma. Por ejemplo, tocar un conjuro de *imagen silenciosa* (o una imagen generada por el conjuro *imagen múltiple*) con el arma causará de inmediato una prueba de disipación. Una prueba con éxito disipará la ilusión, por lo que disipar una *imagen múltiple* dará por terminado el conjuro sobre la criatura objetivo. Este uso de un arma de azote de ilusiones también cuenta para el uso diario de su aptitud.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración y adivinación moderadas; NL 10.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia, visión verdadera.*

Precio: +7.000 po.

AZOTE FEROZ [SINÉRGICA]

Un arma de azote con esta aptitud causa un daño aún más demoledor de lo normal contra las criaturas designadas.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de azote feroz, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: pocos exploradores adquieren las habilidades necesarias para crear objetos mágicos, pero el explorador gnomo Tir Manofirme había aprendido a odiar a los orcos desde la cuna. Insatisfecho con las armas normales de azote de orcos, dedicó la mitad de su vida a crear el arma definitiva para aniquilar orcos.

CD 30: la primera arma de azote feroz era una cimitarra de azote de orcos, ajustada a tamaño gnomo y llamada *Manofirme*, por su creador. Tir Manofirme empuñó su arma durante muchos años, hasta llegar a alcanzar una notoriedad casi legendaria. Los gnomos con cierto interés por la forja de armas creen que es un potente artefacto, capaz de dejar tieso a cualquier orco que se atreva siquiera a mirarla. Se cree que *Manofirme* se perdió en las tenebrosas colinas cercanas a un reino orco, caído hace mucho tiempo, donde Tir halló su final.

Descripción: tallado en el pomo o empuñadura de un arma de azote feroz hay una única runa, que en lenguaje gnomo representa al enemigo contra el que se especializa.

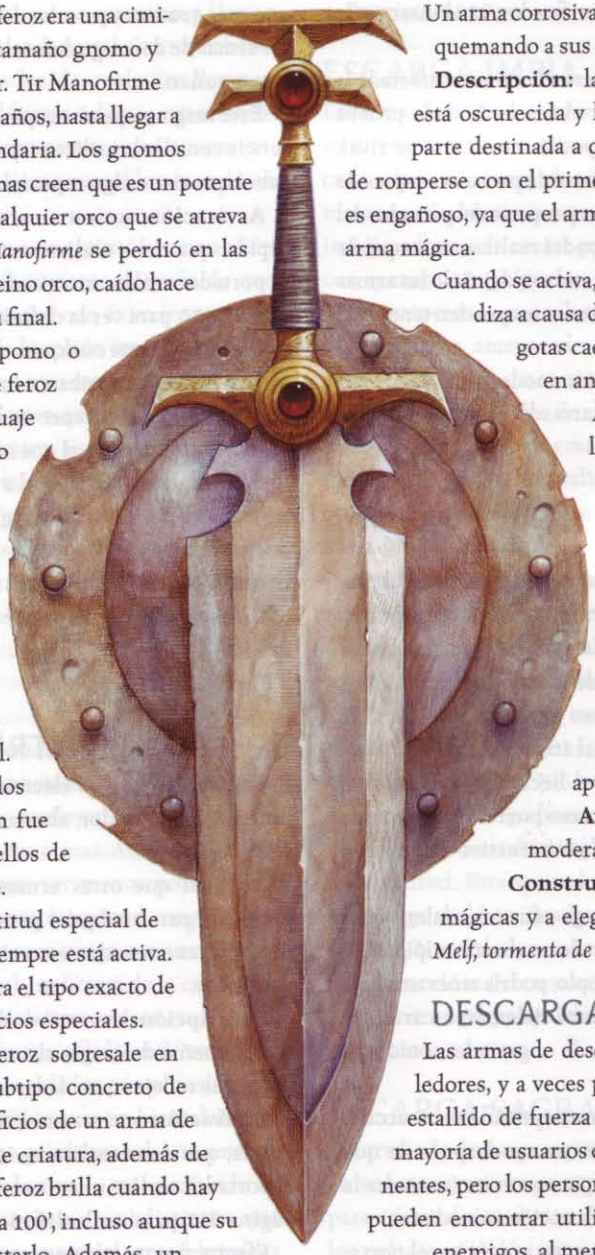
Cuando una de estas armas impacta a su enemigo dedicado, empieza a emitir un furioso zumbido grave que puede ser sentido por su usuario como una vibración en su mano, como si el arma estuviese alimentándose realmente de la sangre de su rival. Mientras esté en combate contra los enemigos para cuya aniquilación fue creada, se podrán ver leves destellos de energía ondular por su superficie.

Activación: al igual que la aptitud especial de azote, la aptitud de azote feroz siempre está activa. El arma debe ser empuñada contra el tipo exacto de enemigo para obtener sus beneficios especiales.

Efecto: un arma de azote feroz sobresale en los ataques contra un tipo o subtipo concreto de criatura. Obtiene todos los beneficios de un arma de azote normal contra dicho tipo de criatura, además de algunos otros. Un arma de azote feroz brilla cuando hay algún enemigo del tipo correcto a 100', incluso aunque su portador no pueda verlo o detectarlo. Además, un arma de azote feroz causa daño adicional con cada golpe crítico con éxito. La cantidad exacta depende de su multiplicador al daño, como se muestra a continuación:

Multiplicador de crítico	Daño adicional
×2	1d10
×3	2d10
×4	3d10

Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud la transferirán a su munición.



Espada bastarda de descarga brutal

Aura/Nivel de lanzador: conjuración fuerte; NL 12.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo I*.

Precio: bonificador +2.

CORROSIVA

Un arma corrosiva se aprovecha de los efectos del ácido, quemando a sus enemigos con cada golpe.

Descripción: la superficie de un arma corrosiva está oscurecida y llena de hoyuelos, mientras que la parte destinada a causar daño parece frágil y a punto de romperse con el primer golpe. Sin embargo, este aspecto es engañoso, ya que el arma es tan fuerte como cualquier otra arma mágica.

Cuando se activa, un arma corrosiva se vuelve resbaladiza a causa de una capa de fluido ácido. Pequeñas gotas caen de su superficie al suelo, siseando en ansiosa anticipación del combate.

Activación: activar o desactivar la aptitud corrosiva es una acción estándar.

Efecto: un arma corrosiva causa 1d6 puntos de daño adicional por ácido con cada golpe con éxito. El portador no sufre ningún daño de la propiedad corrosiva del ácido. Una vez activado, este efecto dura tanto como desee el portador del arma.

Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud la transferirán a su munición.

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *bruma ácida, flecha ácida de Melf, tormenta de ácido* o *tormenta de venganza*.

DESCARGA BRUTAL

Las armas de descarga brutal reparten golpes demoledores, y a veces pueden potenciar un ataque con un estallido de fuerza mágica que repele a su objetivo. La mayoría de usuarios de estas armas son físicamente imponentes, pero los personajes más pequeños y ágiles también pueden encontrar utilidad a su aptitud para repeler a los enemigos, al menos el tiempo suficiente para huir.

Descripción: las armas con la aptitud de descarga brutal son más anchas y gruesas que las versiones normales, y también suelen tener un tono más oscuro. Por ejemplo, una lanza de descarga brutal poseerá un mango de madera casi negra y una punta de hierro ennegrecido. Los pesados mangos y filos de estas armas les permiten realizar golpes anormalmente poderosos.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página **237, para ver la definición de la acción inmediata).

Ilustración de W. England

Efecto: una vez al día, tras realizar un ataque con éxito en cuerpo a cuerpo, el arma de descarga brutal puede iniciar un intento de embestida (además de causar su daño normal). El intento no provoca ataques de oportunidad y se resuelve usando el tamaño, Fuerza y demás características de su portador. Un personaje que empuñe un arma de descarga brutal a dos manos obtendrá un bonificador +2 al intento de embestida.

Si tiene éxito, la embestida empujará a la criatura afectada la distancia más grande permitida por el resultado de la prueba enfrentada, pero el portador no se podrá mover con su rival. El movimiento causado por esta embestida provoca ataques de oportunidad de forma normal, excepto por parte del portador del arma de descarga brutal (que nunca podrá realizar un ataque de oportunidad contra el objetivo de su embestida). Sólo las armas de cuerpo a cuerpo cortantes y contundentes pueden tener esta aptitud especial.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 7.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *mano forzuda de Bigby.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA CÁUSTICA

Un arma de descarga cáustica puede escupir una letal explosión de ácido durante un breve periodo de tiempo cada día. Las armas de descarga cáustica suelen ser las favoritas de los personajes que prefieren atacar desde las sombras, o aquellos que se ganan la vida introduciéndose en zonas vigiladas. La aptitud del arma para causar daño al instante combina bien con la aptitud de ataque furtivo, y el hecho de que el ácido afecte con rapidez y sigilo a objetos como puertas y cerraduras también puede ser muy útil para un ladrón furtivo o un matón con prisas.

Descripción: las armas de descarga cáustica suelen tener un ligero tono verdoso, y muchas son de un diseño atípico. Un arma de filo con esta aptitud, por ejemplo, podría tener una hoja inusualmente curvada en lugar de recta. Además, un arma de descarga cáustica lleva una gema verde engarzada, como una esmeralda.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma emita su carga ácida, que causa 2d6 puntos de daño adicional por ácido al objetivo. Este ácido no daña al portador. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Constitución del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 5.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA DEFENSIVA

Las armas con esta aptitud especial protegen al portador en momentos cruciales, o durante encuentros particularmente desesperados.

Descripción: las armas con la aptitud de descarga defensiva son más gruesas y pesadas de lo normal. A pesar de su aspecto, las armas de descarga defensiva están bien equilibradas cuando se empuñan.

Este rasgo no permite que un usuario que no posea competencia con ella la utilice mejor, pero cualquiera que la empuñe sabrá que tiene algo especial.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: durante cualquier asalto en el que el portador emplee la dote Pericia de combate o luche a la defensiva, podrá activar la magia del arma y obtener un bonificador +2 adicional a su CA. Durante un asalto en el que adopte una defensa total, obtendrá un bonificador +4 adicional a la CA. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración moderada; NL 5.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA ELÉCTRICA

Un arma de descarga eléctrica emite un chispazo letal a una orden de su portador, abrasando a su objetivo con su energía eléctrica.

Al igual que otras armas de descarga, es una elección excelente para cualquier personaje que guste de atacar desde las sombras o rematar a sus rivales con un par de ataques bien colocados.

Descripción: las armas de descarga eléctrica restallan a veces con pequeñas descargas eléctricas, pero no tienen ningún otro rasgo que refleje su verdadera naturaleza.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma emita un rayo eléctrico, que causa 2d6 puntos de daño adicional por electricidad al objetivo. Esta energía eléctrica no daña al portador.

Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 5.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA FLAMÍGERA

Un arma de descarga flamígera destella con peligrosos estallidos de llamas a una orden de su portador, quemando a cualquier criatura a la que impacte con su fuego.

Descripción: las armas de descarga flamígera suelen tener filos ondulados, o cabezas o puntas que se asemejen a llamas atrapadas dentro de sus formas sólidas de metal. Sus superficies atrapan y reflejan con facilidad la luz de cualquier llama, y parecen moverse sutilmente con el fuego. Además, un arma de descarga flamígera está adornada con gemas rojas o naranjas, como rubíes o ámbar, que titilan como rescoldos cuando se empuña el arma.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma estalle en llamas, que causan 2d6 puntos de daño adicional por fuego al objetivo. Este fuego no daña al portador. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Constitución del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 5.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *bola de fuego, descarga flamígera* o *filo flamígero.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA GÉLIDA

Un arma de descarga gélida emite estallidos de frío letal a una orden de su portador, azotando a sus enemigos con un mortal helor mágico. Los personajes que prefieren atacar desde las sombras o por sorpresa aprecian estas armas. Aunque un arma de descarga gélida puede demostrar ser menos poderosa en un combate prolongado que otra con la aptitud congeladora, un personaje que pueda tumbar a un enemigo con unos pocos ataques furtivos bien colocados, se beneficiará de la capacidad de estas armas para causar daño a un ritmo mayor.

Descripción: un arma de descarga gélida suele tener un filo esbelto con un tono levemente azulado, que se vuelve más pronunciado en zonas con baja temperatura ambiental. En un clima tropical, un arma de descarga gélida parece casi normal, pero en medio de una tundra helada o en lo más profundo de una cueva congelada, mostrará una pátina azul distintiva que parece emanar del propio metal. Las partes del arma fabricadas en madera o materiales no metálicos no muestran esta coloración azulada. Además, un arma de descarga gélida siempre está adornada con zafiros o diamantes azul claro.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma emita un estallido de frío letal, que causa 2d6 puntos de daño adicional por frío al objetivo. Este aura de frío no daña al portador. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 5.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *helar metal* o *tormenta de hielo.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA IMPÍA

Las armas de descarga impía llevan el poder del mal más puro en su interior, y sus portadores pueden emplear esta energía para causar daño adicional a los enemigos buenos. Guardias negros, matones y demás sirvientes del mal aprecian estas armas por su insidiosa forma de causar grandes daños a las criaturas buenas con apenas unos golpes.

Descripción: estas viles armas suelen tener gran profusión de elementos amenazadores, normalmente púas aserradas, calaveras o demás diseños macabros. Muchas están decoradas con símbolos sagrados de dioses malvados, cuyos ámbitos de poder incluyan aspectos marciales. Los personajes que sirvan a dioses del asesinato, la rivalidad o temas similares, podrán crear estas armas para sí mismos u otros personajes que compartan sus valores amorales.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma genere una explosión de energía sacrílega, que causa 2d6 puntos de daño adicional sacrílego a cualquier enemigo bueno. Si se emplea contra una criatura no buena, no causará ningún daño y se habrá gastado un uso de la aptitud. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 11.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *azote sacrílego* o *palabra sacrílega.*

Precio: +2.000 po.

DESCARGA SAGRADA

Las armas de descarga sagrada llevan el poder del bien más puro en su interior, y sus portadores pueden emplear esta energía para causar daño adicional a los enemigos malignos. Aunque los paladines y clérigos más marciales de los dioses buenos aprecian estas armas, suelen preferir las más raras y codiciadas armas sagradas. Por otro lado, los detectives, vigilantes, investigadores y demás héroes que saben cómo tumbar a un enemigo vulnerable con un ataque bien dirigido, encuentran muy útiles estas armas.

Descripción: estas armas benditas combinan una artesanía esbelta con una función letal. Muchas están decoradas con símbolos sagrados, sobre todo de dioses bondadosos cuyos ámbitos de poder incluyan aspectos marciales. Los personajes que sirvan a dioses del valor, el honor o temas similares, podrán crear estas

armas para sí mismos u otros personajes que compartan sus valores morales.

Activación: activar un arma con esta aptitud es una acción rápida, que debe realizarse inmediatamente después de que el portador realice una tirada de ataque con éxito (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Efecto: tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, el portador puede hacer que el arma genere una explosión de energía sagrada, que causa 2d6 puntos de daño adicional sagrado a cualquier enemigo maligno. Si se emplea contra una criatura no maligna, no causará ningún daño y se habrá gastado un uso de la aptitud. Esta aptitud se puede usar un número de veces diarias igual al bonificador de Carisma del portador.

Aura/Nivel de lanzador: evocación moderada; NL 11.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *castigo divino* o *palabra sagrada*.

Precio: +2.000 po.

EXPLOSIVA ÁCIDA

Un arma explosiva ácida es similar a un arma corrosiva (consulta la página 255), excepto porque causa aún más daño por ácido. Cuando el portador logra un golpe crítico con ella, el arma rociará a su rival con un ácido resbaladizo que quemará su carne hasta el hueso.

Descripción: un arma explosiva ácida se parece mucho a un arma corrosiva. Su superficie está llena de grietas y gastada, aunque sigue siendo tan recia como cualquier arma mágica comparable.

Igual que un arma corrosiva, un arma explosiva ácida está cubierta por una gruesa capa de ácido ardiente, que gotea de su punta cada vez que se activa esta aptitud especial.

Activación: activar o desactivar la aptitud corrosiva es una acción estándar. Incluso aunque la aptitud corrosiva no esté activa, el arma seguirá causando daño adicional por ácido con cada golpe crítico, sin que se requiera ninguna acción especial por parte del portador.

Efecto: en esencia, un arma explosiva ácida actúa como un arma corrosiva. Una vez activado, este efecto dura hasta que quiera el portador.

Además, un arma explosiva ácida emite estalla en una ducha de ácido con cada golpe crítico con éxito. El ácido no daña lo más mínimo al portador, siempre que permanezca con el arma sujeta. Además del daño por ácido causado por la aptitud corrosiva, un arma explosiva ácida causa daño adicional por ácido en cada golpe crítico. La cantidad exacta depende de su multiplicador al daño, como se muestra a continuación:

Multiplicador de crítico	Daño ácido adicional
×2	1d10
×3	2d10
×4	3d10

Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud la transferirán a su munición.

Aura/Nivel de lanzador: conjuración fuerte; NL 12.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *bruma ácida*, *flecha ácida de Melf*, *tormenta de ácido* o *tormenta de venganza*.

Precio: bonificador +2.

LADRONA DE ILUSIONES [SINÉRGICA]

Un arma ladrona de ilusiones es similar a un arma de azote de ilusiones, excepto porque su propensión por la disipación de ilusiones sólo es comparable a su capacidad para reproducirlas. El portador de una de estas armas puede transferir el poder de las ilusiones benéficas a sí mismo.

Descripción: un arma ladrona de ilusiones se parece mucho a un arma de azote de ilusiones, con un diseño simple y metales oscuros. la diferencia es que un arma ladrona de ilusiones siempre tiene una piedra de cuarzo, bien cortada y pulida, engarzada en su pomo o cresta.

Cuando se activa, un arma ladrona de ilusiones vibra con un poder parecido a oleadas de calor. Cuando se emplea para activar una ilusión almacenada, traquetea y salta en la mano del portador, como si estuviese ansiosa por liberar su energía.

Prerrequisito: la aptitud ladrona de ilusiones sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud de azote de ilusiones.

Activación: la aptitud especial ladrona de ilusiones puede activarse de forma normal. Activar el conjuro de ilusión almacenado en el arma (consulta más adelante) requiere una acción estándar. Una vez se haya descargado el conjuro almacenado, el portador no podrá volver a activar la aptitud ladrona de ilusiones hasta que haya disipado con éxito una nueva ilusión, que entonces quedará atrapada en el arma. A diferencia de un arma almacenaconjuros, un arma ladrona de ilusiones no tiene que golpear físicamente a una criatura para activar su conjuro almacenado.

Efecto: el primer conjuro de ilusión que disipe con éxito un arma ladrona de ilusiones (gracias a su aptitud de azote de ilusiones) quedará almacenado automáticamente en su interior. Esta aptitud funciona exactamente como la almacenaconjuros, excepto porque no está limitada a conjuros de 3.er nivel o inferior. Un arma ladrona de ilusiones puede almacenar un conjuro de cada vez. No se puede lanzar un conjuro sobre la propia arma, sólo podrá almacenar un conjuro que haya disipado con su toque.

El conjuro almacenado se conservará tal y como fue lanzado originalmente en todos los aspectos excepto su duración, que será la que le restase al conjuro original. El portador será consciente de la duración restante del conjuro tan pronto como sea almacenado, y podrá activarlo en cualquier momento. Cuando el conjuro sea liberado, su duración restante comenzará a disminuir como si nunca hubiese estado almacenado en el arma.

Aura/Nivel de lanzador: evocación fuerte (e ilusión, si el arma tiene un conjuro almacenado); NL 17.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia*, *visión verdadera*.

Precio: bonificador +3.

LIGADURA INCORPORAL [SINÉRGICA]

Los aventureros, sobre todo los que cazan muertos vivientes, prefieren la aptitud especial fantasmal, ya que permite que un arma dañe siempre a las criaturas que suelen ser inmunes a los ataques físicos. Sin embargo, las armas fantasmales sólo son valiosas para aquellos que pueden empuñarlas directamente. Tras darse cuenta de este inconveniente, un astuto herrero de antaño dedujo que un arma fantasmal sería mucho más poderosa si pudiese extender sus beneficios a los aliados de su portador.

Descripción: un arma de ligadura incorporal siempre tiene un color gris plomizo, incluso aunque el material empleado en su construcción tuviese otro tono (como la adamantita). El arma tiene un diseño muy sencillo, sin ninguna decoración o adornos especiales.

Cuando un arma de ligadura incorporal golpea a una criatura incorporal, la ancla con mayor firmeza al mundo material. Al hacerlo, emite un único destello de energía gris y parece ralentizar su movimiento durante un instante al atravesar el cuerpo de la criatura objetivo. El portador del arma es consciente de ese efecto, pero no tiene ningún efecto negativo en su aptitud combativa.

Prerrequisito: la aptitud de ligadura incorporal sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud fantasmal.

Activación: la aptitud de ligadura incorporal se activa automáticamente, cada vez que el arma impacte a una criatura incorporal.

Efecto: una criatura incorporal dañada por una de estas armas pierde el beneficio de su probabilidad de fallo (50%) durante 1 asalto. Tampoco se puede beneficiar de su habitual 50% de probabilidades de ignorar el daño de conjuros provenientes de una fuente corporal. Sí retiene, no obstante, los demás beneficios de la incorporeidad, incluida la inmunidad a las formas de ataque no mágicas, la capacidad de atravesar objetos sólidos y un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma (si tiene).

Aura/Nivel de lanzador: abjuración moderada; NL 9.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *ancla dimensional* y *desplazamiento de plano.*

Precio: bonificador +3.

PODER ELEMENTAL DE AGUA [SINÉRGICA]

Al igual que otras armas de poder elemental, un arma con esta aptitud permite a su portador invocar un poderoso aliado para que lo ayude en combate. En este caso, el aliado tomará la forma de un elemental de agua, que el portador podrá controlar como desee.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de poder elemental de agua, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: el armero semielfo Revelh Gnockrian no cesó en sus esfuerzos por subyugar a los elementos en sus armas, tras la creación de su primer arma de poder elemental de fuego. Poco después, volvió su atención hacia el rítmico, fluido e impredecible elemento del agua. Una vez más, empleó nuevas técnicas personalizadas para este elemento.

CD 30: el hecho de que Revelh hubiese aceptado a varios aprendices humanos a lo largo de los años, lo había distanciado de la comunidad élfica a la que llamaba hogar. A medida que sus investigaciones avanzaban, tanto su negocio como su salud se resintieron. Al completar su primer arma de poder elemental de agua (una impresionante cadena armada a la que llamó *Oleaje*), se la legó a su hijo mayor y exhaló su último aliento.

Descripción: parece como si el agua fluyese por la superficie de estas armas de poder elemental, aunque son tan sólidas como cualquier otra. Cada arma con esta cualidad parece tener un leve tono azul, y su empuñadura está decorada con imágenes de olas rompientes. Su pomo o cresta está decorado con un zafiro.

Cuando se usa para convocar a un elemental de agua, su superficie parece volverse de agua pura durante un instante, y el sonido de las olas inunda los oídos de su portador.

Prerrequisito: la aptitud de poder elemental de agua sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud congeladora o explosiva gélida.

Activación: el portador de un arma de poder elemental de agua puede invocar un elemental de agua una vez al día, como acción estándar.

Efecto: un arma con esta aptitud permite al portador convocar un poderoso aliado elemental de agua. El tipo exacto de elemental depende de la potencia de la aptitud especial. La versión menos potente invoca un elemental de agua Grande, y las versiones más poderosas llaman a elementales Enormes, mayores o ancianos.

El tiempo que puede permanecer el elemental en un plano que no sea el suyo nativo depende de su tipo, a saber:

Elemental de agua	Tiempo máximo
Grande	11 asaltos
Enorme	13 asaltos
Mayor	15 asaltos
Anciano	17 asaltos

El elemental puede ser despedido antes de que termine la duración máxima de la aptitud, pero hacerlo desperdiciará cualquier asalto restante para ese día.

El portador puede comunicarse con el elemental convocado, como si hablase fluidamente el acuano. Puede dar al elemental ciertas órdenes o sugerir sus tácticas de combate, e incluso lograr que preste servicios fuera del combate. Por ejemplo, un elemental convocado con una de estas armas podría absorber a los enemigos en su torbellino, apagar un fuego, o llevar a cabo acciones especiales de combate (como la de prestar ayuda).

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada o fuerte; NL 11 (Grande), NL 13 (Enorme), NL 15 (mayor) o NL 17 (anciano).

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *helar metal* o *tormenta de hielo* y *convocar monstruo* VI (Grande), *convocar monstruo* VII (Enorme), *convocar monstruo* VIII (mayor) o *convocar monstruo* IX (anciano).

Precio: bonificador +1 (Grande), bonificador +2 (Enorme), bonificador +3 (mayor) o bonificador +4 (anciano).

PODER ELEMENTAL DE AIRE [SINÉRGICA]

Un arma de poder elemental de aire permite a su portador invocar a un poderoso elemental de aire y comunicarse con él en su idioma natal. Esta criatura servirá al portador, tanto en combate como fuera de él.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de poder elemental de aire, realizando una prueba de Saber (historia) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: las primeras armas de poder elemental de aire fueron creadas hace varios miles de años, por el herrero elfo Limbuth Shadarrahn. Conocido por su manufactura de armas delicadas que empleaban el poder elemental del aire con gran éxito, también imbuía sus objetos con magia astuta y maliciosa, que imitaba la Naturaleza esquiva y efímera de su elemento predilecto.

CD 30: aunque estaba orgulloso de la sutileza con la que podía manipular el aire, Limbuth también estaba fascinado por su brutal potencial. Su primera creación de poder elemental de aire fue un arco largo compuesto, al que llamó *Impacto veloz*, el cual fue usado por sus aprendices más adelante como modelo para crear más armas similares.

Descripción: un arma de poder elemental de aire tiene grabados apenas visibles en toda su longitud, que representan nubes abotargadas y vientos arremolinados. Su empuñadura se asemeja a una formación nubosa, y el pomo o cresta cuenta con un diamante transparente engarzado.

Un arma de poder elemental de aire parece más ligera que otras armas similares. Cuando se emplea para invocar un elemental de aire, parece volverse insustancial durante un instante, como si estuviese hecha de aire en movimiento.

Prerrequisito: la aptitud de poder elemental de aire sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud electrizante o explosiva eléctrica.

Activación: el portador de un arma de poder elemental de aire puede invocar un elemental de aire una vez al día, como acción estándar.

Ilustración de W. England

Estoque de poder elemental de aire

Efecto: un arma con esta aptitud permite al portador convocar un poderoso aliado elemental de aire. El tipo exacto de elemental depende de la potencia de la aptitud especial. La versión menos potente invoca un elemental de aire Grande, y las versiones más poderosas llaman a elementales Enormes, mayores o ancianos.

El tiempo que puede permanecer el elemental en un plano que no sea el suyo nativo depende de su tipo, a saber:

Elemental de aire	Tiempo máximo
Grande	11 asaltos
Enorme	13 asaltos
Mayor	15 asaltos
Anciano	17 asaltos

El elemental puede ser despedido antes de que termine la duración máxima de la aptitud, pero hacerlo desperdiciará cualquier asalto restante para ese día.

El portador puede comunicarse con el elemental convocado, como si hablase fluidamente el aurano. Puede dar al elemental ciertas órdenes o sugerir sus tácticas de combate, e incluso lograr que preste servicios fuera del combate. Por ejemplo, un elemental convocado con una de estas armas podría causar una distracción empleando su aptitud de torbellino, transportar al portador del arma y a sus aliados por el aire, o llevar a cabo acciones especiales de combate (como la de prestar ayuda).

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada o fuerte; NL 11 (Grande), NL 13 (Enorme), NL 15 (mayor) o NL 17 (anciano).

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante* y *convocar monstruo* VI (Grande), *convocar monstruo* VII (Enorme), *convocar monstruo* VIII (mayor) o *convocar monstruo* IX (anciano).

Precio: bonificador +1 (Grande), bonificador +2 (Enorme), bonificador +3 (mayor) o bonificador +4 (anciano).

PODER ELEMENTAL DE FUEGO [SINÉRGICA]

Un arma de poder elemental de fuego permite a su portador invocar un poderoso elemental de fuego y comunicarse con él en su idioma natal. Esta criatura servirá al portador, tanto en combate como fuera de él.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de poder elemental de fuego, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: Revelh Gnockrian era un joven semielfo, aprendiz del maestro armero elfo Limbuth Shadarrahn, que fabricó la primera

arma de poder elemental de aire. Estudiante prometedor, Revelh decidió con rapidez que se podrían subyugar otros elementos de forma similar.

CD 30: conocido entre sus colegas aprendices como Lengua flamígera, tanto por su tipo de arma favorito como por los problemas en los que se metía a causa su temperamento humano, Revelh comenzó a experimentar con armas flamígeras. Fue el primero en descubrir que el proceso empleado para crear un arma de poder elemental no se podía aplicar a los demás tipos. Así que mediante el empleo de nuevos métodos y técnicas, forjó la primera arma de poder elemental de fuego: una espada larga llamada *Quemadura*.

Descripción: un arma de poder elemental de fuego es llamativa y ostentosa, comparada con otras de su mismo tipo. Tiene llamas grabadas en su filo o empuñadura, así como pequeñas llamas en relieve decorando otros lugares. Su pomo o cresta siempre tiene un rubí engarzado.

Un arma de poder elemental de fuego parece crepitar cuando se la empuña. Cuanto hiende el aire, el portador puede escuchar el leve rugido de las llamas y oler a humo. Cuando se usa para convocar a un elemental de fuego, el arma parece convertirse en fuego líquido, aunque no quemará al portador.

Prerrequisito: la aptitud de poder elemental de fuego sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud flamígera o explosiva ígnea.

Activación: el portador de un arma de poder elemental de fuego puede invocar un elemental de fuego una vez al día, como acción estándar.

Efecto: un arma con esta aptitud permite al portador convocar un poderoso aliado elemental de fuego. El tipo exacto de elemental depende de la potencia de la aptitud especial. La versión menos potente invoca un elemental de fuego Grande, y las versiones más poderosas llaman a elementales Enormes, mayores o ancianos.

El tiempo que puede permanecer el elemental en un plano que no sea el suyo nativo depende de su tipo, a saber:

Elemental de fuego	Tiempo máximo
Grande	11 asaltos
Enorme	13 asaltos
Mayor	15 asaltos
Anciano	17 asaltos

El elemental puede ser despedido antes de que termine la duración máxima de la aptitud, pero hacerlo desperdiciará cualquier asalto restante para ese día.

El portador puede comunicarse con el elemental convocado, como si hablase fluidamente el ígnaro. Puede dar al elemental ciertas órdenes o sugerir sus tácticas de combate, e incluso lograr que preste servicios fuera del combate. Por ejemplo, un elemental convocado con una de estas armas podría convertir una puerta en cenizas, quemar un campo, o llevar a cabo acciones especiales de combate (como la de prestar ayuda).

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada o fuerte; NL 11 (Grande), NL 13 (Enorme), NL 15 (mayor) o NL 17 (anciano).

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *bola de fuego*, *descarga flamígera* o *filo flamígero* y *convocar monstruo* VI (Grande), *convocar monstruo* VII (Enorme), *convocar monstruo* VIII (mayor) o *convocar monstruo* IX (anciano).

Precio: bonificador +1 (Grande), bonificador +2 (Enorme), bonificador +3 (mayor) o bonificador +4 (anciano).

PODER ELEMENTAL DE TIERRA [SINÉRGICA]

De forma muy similar a un arma de poder elemental de aire, un arma de poder elemental de tierra permite a su portador invocar un poderoso aliado para que lo ayude en combate. En este caso, el aliado tomará la forma de un elemental de tierra, que el portador podrá controlar como desee.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la aptitud de poder elemental de tierra, realizando una prueba de Saber (historia) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: la primera arma de poder elemental de tierra fue creada por el armero enano Daergal Forjanegra, que deseaba tener un arma capaz de invocar a un poderoso aliado en batalla.

CD 30: Forjanegra basó su trabajo, principalmente, en las armas del herrero elfo Limbuth Shadarrahn. La primera arma de poder elemental de tierra, el poderoso martillo de guerra conocido como *Piedra del trueno*, ha obtenido un estatus casi legendario entre los clanes enanos. Se perdió hace casi 1.000 años, cuando su último portador murió en una guerra contra los drow, pero los aventureros enanos siguen organizando búsquedas (hasta ahora estériles) para localizarla.

Descripción: un arma de poder elemental de tierra es de manufactura recia, de forma muy similar a los elementales que invoca. Incluso las más elegantes parecen más gruesas o pesadas de lo normal. Todas ellas están decoradas con motivos terrestres y tienen una esmeralda engarzada en su pomo o empuñadura.

Un arma de poder elemental de tierra transmite a su portador una sensación adicional de estabilidad. Cuando se emplea para convocar al aliado elemental, su textura parece volverse irregular y rocosa y se mueve como si se hubiese producido un desprendimiento en su superficie.

Prerrequisito: la aptitud de poder elemental de tierra sólo podrá ser añadida a un arma que ya posea la aptitud corrosiva o explosiva ácida (descritas ambas con anterioridad).

Activación: el portador de un arma de poder elemental de tierra puede invocar un elemental de tierra una vez al día, como acción estándar.

Efecto: un arma con esta aptitud permite al portador convocar un poderoso aliado elemental de tierra. El tipo exacto de elemental depende de la potencia de la aptitud especial. La versión menos potente invoca un elemental de tierra Grande, y las versiones más poderosas llaman a elementales Enormes, mayores o ancianos.

El tiempo que puede permanecer el elemental en un plano que no sea el suyo nativo depende de su tipo, a saber:

Elemental de tierra	Tiempo máximo
Grande	11 asaltos
Enorme	13 asaltos
Mayor	15 asaltos
Anciano	17 asaltos

El elemental puede ser despedido antes de que termine la duración máxima de la aptitud, pero hacerlo desperdiciará cualquier asalto restante para ese día.

El portador puede comunicarse con el elemental convocado, como si hablase fluidamente el térraro. Puede dar al elemental ciertas órdenes o sugerir sus tácticas de combate, e incluso lograr que preste servicios fuera del combate. Por ejemplo, un elemental convocado con una de estas armas podría derribar un muro, llevar a cabo alguna misión de reconocimiento con su aptitud de atravesar la tierra, o ejecutar acciones especiales de combate (como la de prestar ayuda).

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada o fuerte; NL 11 (Grande), NL 13 (Enorme), NL 15 (mayor) o NL 17 (anciano).

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas y a elegir entre *bruma ácida* o *flecha ácida de Melf* y *convocar monstruo* VI (Grande), *convocar monstruo* VII (Enorme), *convocar monstruo* VIII (mayor) o *convocar monstruo* IX (anciano).

Precio: bonificador +1 (Grande), bonificador +2 (Enorme), bonificador +3 (mayor) o bonificador +4 (anciano).

Ilustración de W. England

Guantelete fantasmal

ARMAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armas específicas complementan a las aparecidas en la página 226 de la *Guía del Dungeon Master.*

TABLA 7–5: ARMAS ESPECÍFICAS

Arma específica	Precio de mercado
Daga de conservación de vida	38.702 po
Guantelete fantasmal	68.782 po

DAGA DE CONSERVACIÓN DE VIDA

Esta daga mágica te defiende haciéndote más resistente a los efectos dañinos, protegiéndote de los ataques físicos e infundiendo vigor adicional en tu cuerpo.

Descripción: la daga es de un metal gris claro, tallado exquisitamente con una tracería de líneas decorativas en su filo. El pomo está envuelto en cuero negro aceitado.

Cuando se desenvaina por primera vez durante el día, la daga brilla con una luz blanquecina, que parece transferirse a su portador.

Activación: empuñar la daga es suficiente para activar sus cualidades básicas, descritas más adelante. Una vez al día, cuando la daga sea desenvainada por primera vez en el periodo de 24 horas, concederá a su portador 1d10+10 puntos de golpe temporales.

Efecto: esta *daga +1 defensora* concede a su portador un bonificador +2 de resistencia a todos los TS, siempre que la lleve en la mano. Además, cada 24 horas concede 1d10+10 puntos de golpe temporales a quien la desenvaine. Estos puntos de golpe temporales duran hasta 10 horas.

Aura/Nivel de lanzador: nigromancia fuerte; NL 11.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, *falsa vida*, *resistencia* y a elegir entre *escudo* o *escudo de la fe*, 19.351 po, 1.548 PX, 20 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 38.702 po.

GUANTELETE FANTASMAL

Este guantelete mágico te permite atacar a los seres espirituales y a otras criaturas normalmente inmateriales.

Descripción: este extraño guantelete está fabricado con un metal gris pálido, que a veces parece transparente.

Cuando se pone, el guantelete adopta una apariencia casi translúcida, dejando a la vista una serie de runas a lo largo de los dedos que parecen tatuajes.

Activación: llevar puesto el guantelete activa sus muchos efectos a voluntad del portador. Cualquier arma que empuñes con este guantelete también obtendrá la aptitud fantasmal. Sin embargo, el rasgo más impresionante de este objeto es su capacidad de volverse incorporal por secciones (junto a la porción correspondiente de la mano que esté en su interior). Puedes aplicar el efecto a partes concretas de tu mano, dejando las puntas de los dedos intactas, para acceder a los mecanismos internos de cerraduras u objetos y poder manipularlos. Gracias a ello, el guantelete concede un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Además, un *guantelete fantasmal* se puede emplear para transportar un objeto que toques con él a un punto distante del plano Etéreo, como si empleases el conjuro *teleportar objeto*. Esta aptitud se puede usar una vez al día.

Aura/Nivel de lanzador: conjuración fuerte; NL 13.

Construcción: Fabricar armas y armaduras mágicas, desplazamiento de plano, teleportar objeto, 34.391 po, 2.751 PX, 35 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 68.782 po.

ANILLOS

Los siguientes anillos complementan a los aparecidos en la página 229 de la *Guía del Dungeon Master.*

Todos los anillos descritos en esta sección deben ser activados para funcionar, y sus descripciones se dividen en apartados, con el siguiente formato.

FORMATO DE LA DESCRIPCIÓN DE LOS ANILLOS

Primero se describe la naturaleza general del anillo.

Descripción: este apartado detalla el aspecto del anillo, así como la apariencia y sentimientos del portador cuando se activa su aptitud especial.

Activación: el método de activación del anillo se describe en este apartado.

Efecto: esta sección detalla el efecto del anillo. También se especifica cualquier limitación a su uso o duración.

Aura/Nivel de lanzador: esta sección indica el tipo de aura y su fuerza, así como el nivel de lanzador del efecto.

Construcción: los requisitos de creación para un anillo de este tipo se describen en este apartado.

Precio: este apartado indica el precio de mercado del anillo (estos costes se resumen en la tabla 7-6).

TABLA 7–6: ANILLOS

Anillo	Precio de mercado
Anillo de contraconjuro mayor	16.000 po
Anillo de fortaleza mental	110.000 po

ANILLO DE CONTRACONJUROS MAYOR

El *anillo de contraconjuros* descrito en la *Guía del Dungeon Master* es un objeto poderoso, que permite a su portador negar de forma automática un conjuro almacenado en él. Además, de esta cualidad, un *anillo de contraconjuros mayor* concede una aptitud aún más potente a cualquiera que tenga una aptitud innata para contraconjurar. Concretamente, cualquier lanzador de conjuros que lo lleve puede intentar contraconjurar un conjuro una vez al día, incluso aunque sea pillado sin preparación.

Descripción: un *anillo de contraconjuros mayor* está hecho en oro blanco con un diseño trenzado. El rubí que lleva engarzado en su centro titila y destella con energía mágica, siempre que haya un conjuro almacenado en su interior.

El rubí resplandece si el conjuro almacenado se emplea como contraconjuro. Si el portador es un lanzador de conjuros que activa el efecto secundario y más potente del anillo, los hilos de oro blanco se retorcerán en su dedo y el metal brillará levemente como si se estuviese calentando, aunque el portador no sentirá ningún calor.

Activación: contrarrestar un conjuro con un conjuro almacenado en el anillo no requiere ninguna acción, como se indica en la descripción del *anillo de contraconjuros* (página 231 de la *Guía del Dungeon Master*). Activar el efecto secundario del anillo, no obstante, es una acción inmediata (consulta la página 237).

Efecto: este anillo puede albergar un conjuro de nivel 1 a 6, de forma similar a un *anillo de contraconjuros.* Esta aptitud la puede usar cualquiera.

Una vez almacenado, un conjuro no se puede volver a lanzar desde el anillo. En lugar de eso, si ese mismo conjuro fuese lanzado alguna vez contra el portador, será contrarrestado de inmediato (como una acción de contraconjuro) sin que se requiera ninguna acción por parte del portador del anillo (ni su conocimiento). Una vez usado de esta forma, el conjuro almacenado en el anillo se habrá disipado y se podrá colocar en él uno nuevo (u otra vez el mismo).

Un lanzador de conjuros capaz de contrarrestar un conjuro por sí mismo puede acceder a la aptitud secundaria del objeto: contraconjurar. Una vez al día y como acción inmediata, el portador puede tratar de contrarrestar un único conjuro lanzado por un lanzador al que pueda ver, siempre que esté a 100' o menos. Igual que el otro poder del anillo, usar esta aptitud no requiere ninguna preparación o conocimiento por parte del usuario. No tiene que realizar una prueba de Conocimiento de conjuros para identificar el conjuro que está siendo lanzado, y el conjuro empleado para contraconjurar puede ser de cualquier nivel. Este intento de contraconjuro funciona igual que un *disipar magia*, excepto porque el portador del anillo puede sumar su nivel de lanzador a la prueba (máximo +20). De esta forma, un mago de nivel 12 con un anillo de contraconjuros mayor tiraría 1d20+12 cuando activase esta aptitud (consulta la página 237, para ver la definición de la acción inmediata).

Aura/Nivel de lanzador: evocación y abjuración fuertes; NL 15.

Construcción: Forjar anillo, *imbuir aptitud para los conjuros, disipar magia*, 8.000 po, 640 PX, 16 días.

Peso: –.

Precio: 16.000 po.

ANILLO DE FORTALEZA MENTAL

No todos los aventureros poseen la fuerza de voluntad necesaria para derrotar a las amenazas de control mental. Azotamentes, abolez y lanzadores de conjuros siniestros prefieren la magia que doblega la voluntad o controla las acciones de los demás. El *anillo de fortaleza mental* ayuda a su portador a anular estas amenazas.

Descripción: la superficie estriada y desigual de este anillo de platino tiene un inquietante parecido con un cerebro humano. Pequeños hilos de oro recubren algunas de las grietas, como si protegiesen al "cerebro" de las intrusiones.

Cuando el portador queda expuesto a una aptitud o conjuro enajenador, el anillo brilla con una tenue luz grisácea. Esta

señal visible de que se ha detectado un ataque mental contra su portador, suele ser suficiente para que los aventureros adoren estos anillos.

Activación: mientras se lleve puesto el anillo, su poder estará activo continuamente. No se requiere ninguna acción por parte del usuario para anular los ataques mentales.

Efecto: este anillo protege a su portador contra todos los efectos y aptitudes enajenadores, siempre que esté puesto. No tiene que realizar ningún TS contra estos efectos; sencillamente, fallarán a la hora de afectarlo.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Forjar anillo, *mente en blanco*, 55.000 po, 4.400 PX, 110 días.

Peso: —

Precio: 110.000 po.

CETROS

Un cetro es un artefacto similar a una vara, que posee uno o más poderes únicos y puede ser empleado por cualquiera. El cetro debe empuñarse en una mano para activar sus poderes.

Todos los cetros descritos en esta sección deben ser activados para funcionar, y sus descripciones se dividen en apartados, con el siguiente formato.

FORMATO DE LA DESCRIPCIÓN DE LOS CETROS

Primero se describe la Naturaleza general del cetro.

Descripción: este apartado detalla el aspecto del cetro, así como la apariencia y sentimientos del portador cuando se activa su aptitud especial (si ha lugar).

Activación: el método de activación del cetro se describe en este apartado.

Efecto: esta sección detalla el efecto del cetro. También se especifica cualquier limitación a su uso o duración.

Aura/Nivel de lanzador: esta sección indica el tipo de aura y su fuerza, así como el nivel de lanzador del efecto.

Construcción: los requisitos de creación para un cetro de este tipo se describen en este apartado.

Precio: este apartado indica el precio de mercado del cetro (estos costes se resumen en la tabla 7–7).

TABLA 7–7: CETROS

Cetro	Precio de mercado
Cetro de heridas lacerantes	2.000 po
Cetro de impacto seguro	4.000 po
Cetro conductor	10.000 po
Cetro de evitación	10.000 po
Cetro de ancla del alma	10.000 po
Cetro de absorción mágica	25.000 po

CETRO DE ABSORCIÓN MÁGICA

Un *cetro de absorción mágica* drena las energías de los efectos de conjuro existentes, volviéndolos inútiles e inefectivos de la misma forma que haría un conjuro de *disipar magia*.

Descripción: este poderoso cetro es un corto cilindro color borgoña, con un diseño en espiral que recorre su longitud y una escultura en forma de garra en cada extremo. Cuando se activa la absorción mágica, las garras se llenan con una brillante energía blancoazulada.

Activación: la activación de un *cetro de absorción mágica* requiere una acción estándar.

Efecto: cualquier criatura adyacente al portador del cetro cuando sea activado, se verá afectada como si fuese el objetivo de un conjuro de *disipar magia mayor* (nivel de lanzador 20). El poder del cetro se puede usar una vez al día.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 20.

Construcción: Fabricar cetro, *disipar magia mayor*.

Peso: 3 lb.

Precio: 25.000 po.

CETRO DE ANCLA DEL ALMA

Este extraño y poderoso cetro mágico clava a las criaturas a un lugar, para que el portador y sus aliados puedan acabar con ellas sin correr peligros.

Descripción: delgadas bandas de hierro se enroscan alrededor de fragmentos puntiagudos de obsidiana negra, para formar el mango de este cetro de aspecto cruel.

Activación: la activación de un *cetro de ancla del alma* requiere una acción estándar.

Efecto: cuando se activa el cetro, cada criatura adyacente al portador debe superar un TS de Voluntad contra CD 18, o verse incapaz de moverse de su lugar. Las criaturas que estén volando o buceando cuando se active el cetro, quedarán retenidas mágicamente en ese punto exacto, sin caer ni hundirse más hasta que terminen los efectos. Las criaturas afectadas no se consideran paralizadas ni enmarañadas, pero la magia evitará que se muevan de su espacio de 5'×5'. Por lo demás, podrán luchar o lanzar conjuros de forma normal. Cada criatura afectada puede emplear una acción estándar cada asalto, para intentar un nuevo TS contra la misma CD. Tener éxito devolverá la movilidad a la criatura.

La inmovilidad impuesta por este conjuro evita todo movimiento voluntario que llevase a la criatura fuera de su espacio (incluida la teleportación mágica, así como cualquier conjuro u objeto que permita el movimiento), pero no impide los movimiento involuntarios (como el resultado de una embestida). Si una criatura afectada resulta desplazada involuntariamente de su espacio por cualquier razón, el efecto del cetro terminará de inmediato. El poder del cetro se puede usar tres veces al día.

Aura/Nivel de lanzador: encantamiento moderado; NL 9.

Construcción: Fabricar cetro, *inmovilizar monstruo*.

Peso: 3 lb.

Precio: 10.000 po.

CETRO CONDUCTOR

Los *cetros conductores* son poderosos enigmas mágicos, que alteran la forma básica en la que interactúan las fuerzas arcanas.

Cuando se activa, un *cetro conductor* debilita la RE del usuario y las criaturas cercanas. Aunque poderosos, los efectos son temporales y se limitan a los tipos de energía más comunes en los conjuros de evocación.

Descripción: cada extremo de este fino cetro de ébano está adornado por un cristal transparente y dentado. Una energía salvaje parece bullir en el interior de estas piedras, y cualquiera que las mire fijamente podrá llegar a ver diminutos destellos de fuego, pequeñas chispas eléctricas y demás indicios de los diversos tipos de energía.

Activación: la activación de un *cetro conductor* requiere una acción estándar.

Efecto: como acción estándar, cualquiera que empuñe un *cetro conductor* podrá elegir un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Cuando se active el cetro, se considerará que la resistencia al tipo de energía elegido del portador y todas las criaturas adyacentes es 20 puntos menor de lo normal. Este efecto dura 1 asalto completo, por lo que termina al principio de la siguiente acción del usuario. El cetro no tiene efecto sobre las criaturas con inmunidad al tipo de energía elegido, o que no tengan ninguna resistencia en absoluto. Un *cetro conductor* se puede emplear tres veces al día.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 13.

Construcción: Fabricar cetro, *aura antimagia.*

Peso: 3 lb.

Precio: 10.000 po.

CETRO DE EVITACIÓN

Un *cetro de evitación* es una poderosa herramienta para escapar de los peligros extremos. Protege a su portador con un escudo casi impenetrable de fuerza invisible, que desvía la mayoría de ataques sin consecuencias. El campo es tan poderoso que incluso las intensas energías del cetro no pueden mantenerlo activo mucho tiempo. Pero incluso aunque no pueda proteger a su usuario de más de un puñado de ataques, podrá significar casi con toda seguridad la diferencia entre la vida y la muerte si es activado en el momento justo.

Descripción: un *cetro de evitación* está hecho de oro macizo y tiene un diseño bastante sencillo. Las esmeraldas que decoran su cuerpo le confieren una belleza elegante, que encaja con sus obviamente valiosos materiales.

Activación: la activación de un *cetro de evitación* requiere una acción estándar.

Efecto: al activar el cetro, su portador gana un bonificador +20 de desvío a la CA, que dura hasta el inicio de su siguiente acción. Un *cetro de evitación* se puede emplear tres veces al día.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Fabricar cetro, *escudo.*

Peso: 3 lb.

Precio: 10.000 po.

CETRO DE HERIDAS LACERANTES

Este poderoso cetro agrava las heridas de las criaturas cercanas. Las criaturas dentro de su área de efecto que no estén lastimadas no se verán afectadas, pero cualquiera que esté herida experimentará un terrible aumento en su dolor. Nunca se ha informado de ningún tipo de resistencia a los efectos de este cetro.

Descripción: cada pulgada de este largo cetro de marfil inmaculadamente blanco está adornada con motivos abstractos. Las diminutas líneas de sus símbolos se entrecruzan y combinan para formar un diseño más grande y complejo. Aparte de su apariencia tan elaborada, no hay nada en este cetro que dé una pista sobre su poder.

Activación: la activación de un *cetro de heridas lacerantes* requiere una acción estándar.

Efecto: al activar el cetro, todas las criaturas adyacentes al portador que tengan menos de su máximo normal de pg sufrirán 1d8 puntos de daño. Un *cetro de evitación* se puede emplear cinco veces al día.

Aura/Nivel de lanzador: nigromancia moderada; NL 8.

Construcción: Fabricar cetro, *infligir heridas leves.*

Peso: 3 lb.

Precio: 2.000 po.

Cetro de impacto seguro

CETRO DE IMPACTO SEGURO

Con una simple palabra de mando, el portador de este cetro puede imbuir mágicamente su siguiente ataque con una precisión asombrosa.

Descripción: cristales de color azul pálido adornan cada extremo de este cetro de plata, lo que le confiere una serena belleza que complementa su poder arcano.

Activación: la activación de un *cetro de impacto seguro* requiere una acción estándar.

Efecto: al activar el cetro, todas las criaturas adyacentes al portador obtienen un bonificador +10 a su siguiente tirada de ataque, siempre que dicho ataque tenga lugar antes del inicio del siguiente turno del usuario del cetro. Cualquier ataque que se realice después de ese momento ya no recibirá ningún beneficio. Un *cetro de impacto seguro* se puede emplear tres veces al día.

Aura/Nivel de lanzador: adivinación moderada; NL 7.

Construcción: Fabricar cetro, *impacto verdadero.*

Peso: 3 lb.

Precio: 4.000 po.

Ilustración de W. England

OBJETOS MARAVILLOSOS

Los siguientes objetos maravillosos complementan a los aparecidos en la página 246 de la *Guía del Dungeon Master.*

Todos los objetos descritos en esta sección deben ser activados para funcionar, y sus descripciones se dividen en apartados, con el siguiente formato.

FORMATO DE LA DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETOS

Primero se describe la naturaleza general del objeto maravilloso.

Saber: esta sección, si está presente, relata cualquier historia que pueda tener el objeto.

Descripción: este apartado detalla el aspecto del objeto, así como la apariencia y sentimientos del portador cuando se activa su aptitud especial.

Activación: el método de activación del objeto se describe en este apartado.

Efecto: esta sección detalla el efecto del objeto. También se especifica cualquier limitación a su uso o duración.

Aura/Nivel de lanzador: esta sección indica el tipo de aura y su fuerza, así como el nivel de lanzador del efecto.

Construcción: los requisitos de creación para un objeto maravilloso de este tipo se describen en este apartado.

Precio: este apartado indica el precio de mercado del objeto (estos costes se resumen en la tabla 7–8).

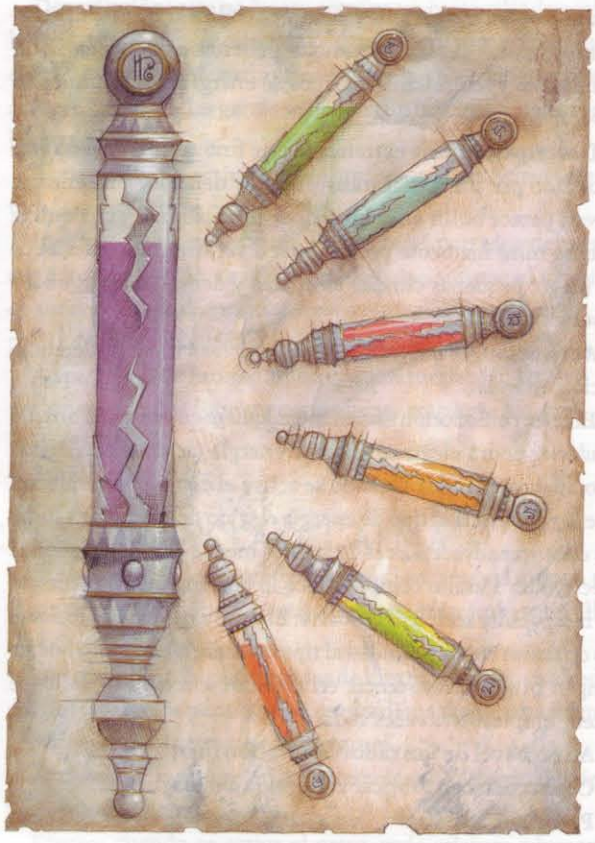
TABLA 7–8: OBJETOS MARAVILLOSOS

Objetos maravillosos menores	Precio de mercado
Elixir de venganza	825 po
Manto de segundas oportunidades	6.000 po
Objetos maravillosos intermedios	**Precio de mercado**
Bebedizo de dominio	8.000 po
Botas de montar	12.000 po
Chaleco de las leyendas	16.000 po
Pañuelo atrapadora de conjuros	18.000 po
Lentillas del dolor	19.000 po
Vestimenta de forma de sabandija	20.000 po
Chaleco de Daazzix	25.000 po
Guante arcano	25.000 po
Pluma de escribanía veloz	27.000 po
Objetos maravillosos mayores	**Precio de mercado**
Chaleco del pícaro	29.600 po
Vestiduras de divinidad	30.000 po
Sandalias del combatiente grácil	33.750 po
Túnica del Infierno	37.120 po
Lentillas de forma verdadera	50.040 po
Brazaletes de conjuros compartidos	60.000 po
Escarabajo de estabilización	92.400 po

BEBEDIZO DE DOMINIO

El bebedor de un *bebedizo de dominio* obtendrá acceso limitado al dominio de clérigo con el que esté asociado.

Descripción: estos potentes elixires tienen diferentes colores, pero cada uno se presenta en un pequeño vial translúcido inscrito con iconografía religiosa. Una prueba con éxito de Saber (religión) contra CD 15 podrá identificar el dominio de clérigo asociado con el vial, a partir de los símbolos grabados en él.



Bebedizos de dominio

Ilustración de W. England

Activación: al igual que todos los elixires, un *bebedizo de dominio* es un objeto de un solo uso que se activa por ingestión.

Efecto: al beber un *bebedizo de dominio*, el usuario puede acceder a su dominio de clérigo asociado durante 24 horas. Será capaz de usar su poder concedido, y si normalmente puede preparar conjuros de dominio, podrá escogerlos de la lista del dominio del bebedizo así como de los suyos (hasta que expire el efecto). Si el bebedor obtiene acceso a un dominio opuesto a su alineamiento y prepara conjuros de su lista, puede necesitar expiar sus actos (a discreción del DM).

Aura/Nivel de lanzador: universal fuerte; NL 20.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, acceso al dominio asociado, 4.000 po, 320 PX, 8 días.

Peso: –.

Precio: 8.000 po.

BOTAS DE MONTAR

Estas botas permiten a su portador montar en combate como el jinete más experto. Su manejo del caballo mejora de forma espectacular, lo que le permite diezmar a sus enemigos desde la silla de su montura.

Descripción: estas botas de caña alta están confeccionadas con un cuero suave y flexible y tienen punteras puntiagudas. Prácticas y cómodas, no tienen ningún adorno aparte de un par de espuelas de plata.

Mientras las *botas de montar* estén puestas, el jinete se sentirá uno con su montura. Las espuelas parecen brillar con un tono azul incandescente, y dejan un rastro de luz tras ellas cuando el portador cabalga al combate.

Activación: las *botas de montar* se activan automáticamente cuando el usuario se sube a un animal de monta. No funcionan cuando no esté montado.

Efecto: las *botas de montar* parecen conocer de manera instintiva la forma de sacar lo mejor de cada montura. Reaccionan ante el comportamiento del animal y lo corrigen cuando es necesario, casi sin la guía del jinete.

Mientras esté a lomos de una montura, el portador gana un bonificador +4 a las pruebas de Montar realizadas durante el combate, además del beneficio de la dote Ataque al galope (aunque no cumpla los prerrequisitos). Además, si el portador posee la dote Carga impetuosa, cualquier ataque en carga que realice a lomos de su montura con una lanza causará daño ×4 con un golpe crítico, en lugar de ×3.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*, 6.000 po, 480 PX, 12 días.

Peso: 2 lb.

Precio: 12.000 po.

BRAZALETES DE CONJUROS COMPARTIDOS

Esta pareja de brazaletes permite compartir conjuros a dos portadores distintos.

Descripción: un juego de *brazaletes de conjuros compartidos* consiste en dos ligeros brazales plateados, engarzados con perlas.

Cuando dos usuarios comparten un conjuro, los engarces de perlas de cada brazalete brillan brevemente, con un resplandor azul equivalente a la luz de una vela.

Activación: mientras cada par de brazaletes sea llevado por dos criaturas distintas, ambos estarán activos continuamente.

Efecto: cualquier conjuro de alcance personal y objetivo "tú", afectará automáticamente a ambos portadores de los brazales por igual, siempre que estén a un máximo de 60' uno de otro. La duración del efecto sobre cada usuario de uno de los brazaletes, no obstante, se reduce a la mitad. Si este ajuste tiene como resultado una duración inferior a 1 asalto, el conjuro fallará. Los brazaletes sólo pueden compartir un conjuro a la vez.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, aptitud para compartir conjuros o *escudar a otro*, 30.000 po (cada par), 2.400 PX, 60 días.

Peso: –.

Precio: 60.000 po.

CHALECO DE DAAZZIX

El *chaleco de Daazzix* es un regalo del cielo para cualquiera que posea RC. El chaleco aumenta las defensas del portador contra la magia, haciéndolo casi invulnerable a los conjuros, excepto los de los lanzadores más expertos.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre el *chaleco de Daazzix*, realizando una prueba de Saber (historia) o Saber (dungeons) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: el primer *chaleco de Daazzix* fue creado por un mago drow, temeroso de la ira de su ama. Daazzix creó el chaleco con la esperanza de derrocar a sus tiránicas hermanas.

CD 30: para mejorar sus defensas innatas contra la magia divina de sus hermanas, Daazzix creó este objeto y le puso su propio nombre con gran arrogancia. Por desgracia, aunque el chaleco lo salvó de la magia de sus parientes, el mago falló a la hora de calcular el impacto que sus mazas tendrían sobre su cabeza (literalmente hablando).

Descripción: cada *chaleco de Daazzix* está confeccionado con seda negra, mientras que sus botones son trozos de piedra extraída de un gólem de piedra. Tanto los botones como el chaleco están decorados con runas que también se emplean en los rituales de creación de los gólem. La seda es muy suave al tacto y su brillo nunca se apaga.

Activación: los *chalecos de Daazzix* funcionan sólo si los lleva una criatura que ya posea RC, bien como aptitud innata (como la de los drow) o de otro objeto mágico (como un *manto de RC*). Una vez se lo haya puesto, el chaleco siempre estará activo. Si el portador pierde su otra fuente de RC (por ejemplo, si su *manto de RC* resulta destruido o negado), perderá también de inmediato los beneficios del *chaleco de Daazzix*.

Efecto: los *chalecos de Daazzix* aumentan la RC del portador en 5 puntos.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración moderada; NL 9.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, RC, 12.500 po, 1.000 PX, 25 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 25.000 po.

CHALECO DE LAS LEYENDAS

Las historias y anécdotas contadas por el usuario de uno de estos chalecos parecen tener más peso de lo normal, y los demás tienden a escuchar sus palabras con más atención.

Descripción: aunque este chaleco de seda está adornado con hebillas y piedras preciosas, consigue tener una apariencia elegante y refinada en lugar de recargada.

Activación: los bonificadores a las habilidades concedidos por el *chaleco de las leyendas* siempre están activos mientras se lleve puesto. Además, un bardo obtendrá de forma automática todos los beneficios de este chaleco cuando emplee sus aptitudes de música de bardo mientras lo lleve puesto.

Efecto: cualquier personaje obtiene un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Diplomacia e Interpretar, mientras lleve puesto el *chaleco de las leyendas*.

Además, un *chaleco de las leyendas* mejora las aptitudes de música de bardo cuando lo lleve un personaje de esta clase. Se considera que tienen cinco niveles de bardo más a efectos de determinar sus aptitudes de *fascinar*, infundir heroicidad, infundir valor e inspirar grandeza. Este incremento en el nivel

efectivo no le concede aptitudes de música de bardo adicionales ni otros rasgos de clase.

Aura/Nivel de lanzador: encantamiento y transmutación fuertes; NL 13.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila, heroísmo mayor*, 8.000 po, 640 PX, 16 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 16.000 po.

CHALECO DEL PÍCARO

Cualquier pícaro que encuentre uno de estos preciados chalecos se podrá contar como uno de los canallas más afortunados. Un chaleco del pícaro mejora las aptitudes picarescas naturales del portador, haciéndolo más efectivo como batidor y combatiente.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre un *chaleco del pícaro*, realizando una prueba de Saber (arcano) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: un *chaleco del pícaro* mejora la aptitud de los pícaros para causar un daño devastador a los rivales flanqueados o desprevenidos.

CD 30: una bribona arcana mediana, llamada Lena Ojoerrante, creó el primer *chaleco del pícaro*. Insatisfecha con sus ya tremendas habilidades, Lena creó el chaleco para mejorar aún más sus talentos naturales. Vistió su chaleco durante muchos años, antes de transmitir el secreto de su creación a los lanzadores de conjuros arcanos de la caravana en la que se retiró.

Descripción: este llamativo chaleco negro está confeccionado de cuero flexible y bien curtido. Sus botones están hechos de vidrio mate negro, que parece absorber la luz en vez de reflejarla.

Al ponerse el chaleco, el portador siente de inmediato que sus pisadas son más leves y fluidas, y que su aptitud para apartarse del peligro aumenta sobremanera. Si el portador también tiene la aptitud de ataque furtivo, sus ataques parecerán impactar con mayor precisión de lo normal.

Activación: el *chaleco del pícaro* funciona continuamente mientras esté puesto, sin que se necesite ninguna acción por parte del portador.

Efecto: cuando se lleva puesto, este chaleco concede a su portador un bonificador +2 de competencia a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente y un bonificador +2 a los TS de Reflejos. Además, si el portador tiene la aptitud de ataque furtivo como rasgo de clase o aptitud especial, el daño de estos ataques aumentará en 1d6 mientras lleve puesto el chaleco. Un personaje sin la aptitud de ataque furtivo no obtiene ningún beneficio de este efecto.

Aura/Nivel de lanzador: ilusión fuerte; NL 13.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina, impacto verdadero, invisibilidad*, 14.800 po, 1.184 PX, 30 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 29.600 po.

ELIXIR DE VENGANZA

Un personaje que consuma un *elixir de venganza* se prepara para lo peor. Su poder se activa sólo cuando el bebedor cae en combate, detonando su cuerpo con una explosión espectacular. Aunque las tropas suicidas al servicio de señores de la guerra malvados pueden usar estos elixires con frecuencia, los héroes sólo tendrán uso para estos objetos cuando se enfrenten a retos que saben que no pueden superar.

Descripción: el elixir es un líquido carmesí brillante, que burbujea y se agita con energía mágica. El vial que lo contiene está construido con un cristal de grosor adicional, como para proteger a quien lo lleve del devastador poder del líquido que contiene.

Cuando se rompe el sello de un vial de *elixir de venganza*, el líquido de su interior brilla con un súbito destello de poder. También emite un ligero aroma a ozono, como el penetrante olor que queda tras un relámpago.

Al consumir el elixir, el bebedor siente una oleada de energía, seguido de un sentimiento de euforia e invencibilidad. Sus músculos tamborilean con el poder contenido, el latido de su corazón se desboca y su piel arde. La magia del elixir se libera tras su muerte, consumiendo su cuerpo en un estallido de energías mágicas.

Activación: al igual que todos los elixires, un *elixir de venganza* es un objeto de un solo uso que se activa por ingestión.

Efecto: tras consumir un *elixir de venganza*, el cuerpo del bebedor queda henchido de una energía mágica bastante inestable. Si muere (es decir, si sus pg quedan reducidos a –10 o menos) antes de que pase 1 hora tras la ingestión del elixir, su cuerpo explotará con una detonación de energía arcana que causará 5d6 puntos de daño a todas las criaturas y objetos en un radio de 20'. Los objetivos atrapados en esta área de efecto podrán intentar un TS de Reflejos contra CD 14 para sufrir mitad de daño. Los restos del cuerpo del bebedor sobrevivirán a la explosión, pero quedarán dispersos por todo el perímetro de la explosión.
Si el bebedor no muere (es decir, si sus pg no quedan reducidos a –10 o menos) antes de que pase 1 hora tras la ingestión del elixir, no tendrá ningún efecto.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración leve; NL 5.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *glifo custodio*, 413 po, 33 PX, 1 día.

Variantes: abundan rumores sobre versiones más potentes del *elixir de venganza*. Estos elixires suelen causar 10d6 puntos de daño (en lugar de 5d6) cuando el bebedor muere. La versión más poderosa cuesta 1.650 po y su aura es moderada.

Peso: –.

Precio: 825 po.

ESCARABAJO DE ESTABILIZACIÓN

Útil para cualquier aventurero, un *escarabajo de estabilización* protege a su portador frente al desangramiento. Todo héroe se ve empujado al límite, y un poco más allá, en algún punto de su carrera aventurera, y este objeto le permite vivir para luchar otro día.

Descripción: este objeto es un escarabajo de oro macizo con trozos de obsidiana como ojos. En su caparazón hay grabados glifos de protección y salud. El portador puede hacer que sus

patas se cierren o abran mediante un pequeño botón en la base de su abdomen. Este rasgo permite que el objeto se pueda usar como broche de una capa o como una pieza de joyería decorativa.

El escarabajo funciona de forma continua y automática mientras se lleve puesto en el cuerpo. Si el portador queda inconsciente como resultado de una herida, el escarabajo empezará a emitir un zumbido grave apenas audible. Antes de que el portador empiece siquiera a perder sangre, una forma fantasmal emerge del escarabajo y comienza a moverse alrededor de su cuerpo a una velocidad que apenas se puede seguir con la vista. Este escarabajo espectral atiende las lesiones más serias del usuario, restañando cualquier herida sangrante.

Activación: cuando los pg del usuario queden reducidos a menos de 0, el escarabajo se activará automáticamente. Su poder secundario, que protege de la muerte a su portador, se activa de forma automática si sus pg descienden a –10 o menos.

Efecto: si los pg del portador descienden de 0 pero aún está vivo (por encima de los –10), el *escarabajo de estabilización* lo estabilizará de forma automática. Seguirá estando inconsciente a causa de las heridas, pero no tendrá que realizar pruebas de estabilización cada asalto para evitar la pérdida de pg. Si otra herida lo hace perder más pg, el escarabajo lo estabilizará de inmediato en su nuevo estado, siempre que esté entre 0 y –9 pg.

Si una herida reduce al portador del objeto a –10 pg o menos, se activará su poder secundario. El usuario no muere, sino que se considera que queda con –9 pg y estabilizado. Este poder sólo funciona una vez; el escarabajo queda reducido a polvo cuando haya salvado a su portador de esta forma.

Aura/Nivel de lanzador: conjuración fuerte; NL 11.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *contingencia, curar heridas leves*, 46.200 po, 3.696 PX, 93 días.

Peso: –.

Precio: 92.400 po.

GUANTE ARCANO

Un *guante arcano* es el mejor amigo de un lanzador de conjuros. Igual que un *guante almacenador*, un *guante arcano* almacena un objeto que pese hasta 20 lbs. Sin embargo, el portador puede hacer uso de una poción, cetro, pergamino, bastón o varita almacenado en él sin tener que sacarlo. La principal razón para que los aventureros prefieran canalizar de esta forma la magia de los objetos almacenados, es que no provoca ataques de oportunidad.

Descripción: un *guante arcano* es un guante de cuero negro, con pequeñas runas bordadas en oro y plata en la punta de cada dedo. Dado que la magia empleada en su creación suaviza las imperfecciones del cuero y elimina las costuras, los guantes son realmente tersos al tacto. Cuando el portador chasquea los dedos, las runas de las puntas destellan un instante. Cuando emplea el guante para almacenar o recuperar un objeto, la energía arcana restalla entre sus dedos.

Activación: un *guante arcano* tiene dos funciones. Almacenar o recuperar un objeto requiere una palabra de mando, pero es una acción gratuita. Hacer uso de un objeto mágico sin sacarlo del guante es una acción estándar.

Efecto: a una palabra del usuario, un objeto que esté en la mano cubierta por el guante desaparecerá y quedará almacenado en él, igual que si fuese un *guante almacenador*. El objeto no puede pesar más de 20 lbs., y el portador debe ser capaz de sujetarlo con una mano. El objeto será reducido a un tamaño tan pequeño que resultará invisible, tras lo que quedará en estasis dentro del guante. Mientras esté almacenado de esta forma, su peso será despreciable.

Al chasquear los dedos de la mano que lleve el guante, el portador hará que el objeto reaparezca. Un guante sólo puede almacenar un objeto cada vez. La duración de los conjuros no se verá afectada; cualquier conjuro activo seguirá funcionando de forma normal. Si algún efecto resulta disipado o anulado, el objeto almacenado reaparecerá de inmediato.

El efecto que distingue a un *guante arcano* de un *guante almacenador* es la capacidad de aquél para canalizar la magia de ciertos objetos sin extraerlos. Una vez por asalto, el usuario de un *guante arcano* puede invocar un efecto de una poción, cetro, varita, pergamino o bastón almacenado, como si estuviese en su mano. Las pociones funcionan como si las hubiese bebido y los pergaminos como si los hubiese leído (más tarde, cuando el usuario extraiga físicamente estos objetos, el pergamino estará en blanco y el vial de la poción vacío). Canalizar el poder de un cetro, vara o varita de esta forma gastará las cargas normales, y el efecto se generará como si el usuario estuviese empuñando el objeto con la mano que lleva el guante. Si el objeto tiene varias funciones, el usuario podrá elegir una de la forma habitual.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 11.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto*, 10.000 po, 800 PX, 20 días.

Peso: –.

Precio: 25.000 po.

LENTILLAS DE FORMA VERDADERA

Aquellos que temen la infiltración de cambiaformas hacen buen uso de las *lentillas de forma verdadera*. Con estas lentillas en su lugar, el usuario puede detectar a las criaturas que deseen ocultar su físico real mediante el uso del cambio de forma. Con su simple mirada, el portador también obliga a estas criaturas a revelar sus verdaderas formas ante los ojos de todos.

Descripción: estas lentillas parecen construcciones pequeñas, límpidas y cristalinas. Cuando se colocan sobre los ojos, se vuelven totalmente invisibles.

Cuando el portador mira a un cambiaformas u otra criatura que oculte su forma real por medio de un efecto de transmutación, las lentillas brillarán durante un instante con una suave luz blanca. Aunque las lentillas resultan incómodas al principio, los usuarios suelen adaptarse a ellas con rapidez.

Cuando el portador trata de obligar a un cambiaformas a recuperar su físico natural, sus ojos destellarán con una luz aún más intensa.

Activación: las *lentillas de forma verdadera* siempre están activas cuando se llevan puestas. Colocárselas sobre los ojos

requiere una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. Se deben llevar puestas ambas para que su magia sea efectiva. Más aún, el usuario quedará deslumbrado (sin TS) durante 1 asalto tras ponérselas. Activar el ataque de mirada es una acción estándar.

Efecto: el portador de las lentillas ve a las criaturas de subtipo cambiaformas, o a las criaturas bajo el efecto de *alterar el propio aspecto, cambiar de forma, polimorfar cualquier cosa, polimorfar funesto, polimorfarse* o efecto similar, como son realmente. Esta aptitud no penetra las aptitudes ilusorias de cambio de aspecto, como *disfrazarse*; sólo funciona con efectos de transmutación.

Además, una vez al día, el usuario puede tratar de obligar a una criatura cambiada de forma en un radio de 30' a volver a su forma natural. El objetivo puede intentar un TS de Voluntad contra CD 14 para resistirse; el fracaso significa que vuelve de inmediato a su forma, figura y tamaño reales, y que no podrá volver a adoptar una forma distinta durante los siguientes 2d4 asaltos.

Una criatura que sólo lleve una lentilla no obtiene ninguno de sus beneficios, pero deberá realizar un TS de Voluntad contra CD 11 o quedar deslumbrada durante 1 asalto. Se requiere un nuevo TS al final de cada asalto, hasta que la criatura se quite la lentilla o se ponga la otra.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración y adivinación fuertes; NL 13.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso y a elegir entre *disipar magia, disipar magia mayor* o *visión verdadera*, 25.020 po, 2.002 PX, 51 días.

Peso: –.

Precio: 50.040 po.

LENTILLAS DEL DOLOR

Con una mirada, el usuario de este objeto causa daño a sus enemigos y es posible que también mine su resolución. Las *lentillas del dolor* dan a los personajes la ventaja que tantos monstruos tienen de forma natural: obligar a sus enemigos a apartar la mirada, o sufrir las consecuencias.

Descripción: aunque la mayoría de lentillas son translúcidas, las *lentillas del dolor* tienen un ligero tinte verdoso causado por el proceso de su creación. Al igual que las lentillas, estos objetos se construyen para acomodarse sobre los ojos del usuario. Al ponérselas, sus iris pasan a ser de un color verde claro.

Mientras están inactivas, las lentillas son casi invisibles a menos que un observador mire con detenimiento los ojos del portador. Una vez activadas, hacen que los ojos del usuario brillen con un inquietante destello de intensa luz verde.

Activación: activar las lentillas es una acción estándar. Una vez activadas, el portador no necesita realizar más acciones para que sus enemigos sufran el efecto de mirada básico del objeto. Sin embargo, puede emplear otra acción estándar para someter a una criatura a sus efectos. Las lentillas pueden estar activadas un total de 10 asaltos cada 24 horas. Desactivarlas es una acción rápida, por lo que hacerlo no gasta ningún asalto restante (consulta la página **237, para ver la definición de la acción rápida). Las lentillas se pueden activar en distintos momentos del día, pero el número total de asaltos que pueden permanecer activas no debe pasar de 10 cada 24 horas.

Efecto: las *lentillas del dolor* conceden a su portador un ataque de mirada (consulta la página 309 del *Manual de monstruos*) que marchita la carne de los enemigos. Mientras estén activas, cada criatura a 30' del usuario debe superar un TS de Voluntad contra CD 16 cada asalto, o sufrir 2d6 puntos de daño y quedar indispuesto. Un TS con éxito niega la mitad del daño y la indisposición. Un objetivo que supere su TS se vuelve inmune al efecto de las lentillas durante 24 horas. Un rival a 30' puede evitar todos sus efectos si aparta la mirada y acepta un 50% de probabilidad de fallo en sus ataques contra el usuario.

De forma alternativa, el portador puede emplear una acción estándar para concentrar su mirada (con las lentillas activadas) sobre una única criatura. El objetivo debe realizar de inmediato un TS de Voluntad para evitar el daño y la indisposición, incluso aunque estuviese apartando la mirada. El portador puede concentrar su mirada de esta forma incluso sobre una criatura que fuese inmune a sus efectos por haber superado su TS, haciendo que ésta la afecte de todas formas.

Aura/Nivel de lanzador: nigromancia moderada; NL 9.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *símbolo de dolor*, 9.500 po, 760 PX, 19 días.

Peso: –.

Precio: 19.000 po.

MANTO DE SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Un *manto de segundas oportunidades* permite a su portador sobrevivir a las situaciones letales, o tener éxito cuando todo parece condenado al fracaso.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre el *manto de segundas oportunidades*, realizando una prueba de Saber (historia) o conocimiento de bardo contra las CD indicadas a continuación.

CD 20: una bardo humana llamada Elva, que tenía tendencia a meterse en situaciones peliagudas, diseñó el *manto de segundas oportunidades* original. Elva solía encontrarse deseando disponer de una segunda oportunidad en algún asunto, o una nueva posibilidad para evitar un desastre.

CD 25: un *manto de segundas oportunidades* hace que su portador tenga buena suerte y le permite una segunda oportunidad cuando no debería tenerla. Estos mantos son de colores vivos, adecuados para los artistas, y están adornados con símbolos de suerte.

Descripción: este manto es de un brillante tono de azul. A lo largo del dobladillo presenta varios símbolos que representan elementos de la buena fortuna.

El material de su confección resulta suave al tacto, como la seda, aunque casi parece como si evitase entrar en contacto con la piel. Ligero y suelto, ondea con el más leve movimiento de su portador, como si siempre estuviese ansioso por más actividad. Cuando se activa su magia, los símbolos de suerte giran y voltean por su borde.

Activación: el manto se activa en respuesta a los deseos del portador.

Efecto: una vez al día, el portador obtiene la gracia de la buena fortuna. Puede volver a realizar cualquier tirada de dado que acabe de hacer, antes de que el DM determine si ha sido un éxito o fracaso. Debe aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso aunque sea peor que la primera. El portador puede acceder al poder del manto incluso aunque posea una aptitud similar de un rasgo de clase (como, por ejemplo, el poder concedido del Dominio de suerte).

Aura/Nivel de lanzador: adivinación moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, 3.000 po, 240 PX, 8 días.

Peso: –.

Precio: 6.000 po.

PAÑUELO ATRAPADOR DE CONJUROS

Este pañuelo protege a su portador al absorber conjuros, e incluso le permite devolver los conjuros a los enemigos.

Descripción: este largo pañuelo de seda está adornado con numerosas runas mágicas complejas, asociadas con la escuela de abjuración.

Mientras haya algún conjuro almacenado en el pañuelo, brillará con una suave luz blanca equivalente a la de una antorcha.

Activación: el pañuelo está continuamente activo, siempre que se lleve en el cuello (ocupa el lugar de un amuleto o collar), alrededor de la cintura (ocupa el lugar de un cinturón) o sobre un brazo (ocupando el lugar de un brazalete). No se necesita ninguna acción por parte del portador para obtener sus efectos.

Efecto: un *pañuelo atrapador de conjuros* concede al portador un bonificador +2 de suerte a todos los TS contra conjuros y aptitudes sortílegas.

Si un conjuro afecta únicamente a su portador y supera el TS para evitar sus efectos, dicho conjuro será absorbido automáticamente por el pañuelo. El conjuro no tendrá ningún efecto sobre el usuario, ni siquiera aunque el TS con éxito sólo negase parte de su magia. El conjuro absorbido permanece en el pañuelo durante 1 hora por nivel, para después disiparse sin ningún daño.

Cualquier portador con aptitud para lanzar conjuros (o rangos en la habilidad Usar objeto mágico) podrá usar un conjuro almacenado en el pañuelo.

Si el conjuro absorbido está en alguna de las listas de conjuros del usuario, podrá optar por "lanzar" el conjuro del pañuelo como si hubiese lanzado uno de sus conjuros preparados (o de su número diario de conjuros, si no los prepara). Si el conjuro es de un nivel que el usuario no puede lanzar normalmente, deberá lanzarlo como si lo hiciese desde un pergamino y puede sufrir un percance. Un portador que tenga rangos en Usar objeto mágico también puede intentar lanzar un conjuro absorbido como si fuese un pergamino.

Un *pañuelo atrapador de conjuros* absorbe sólo un conjuro de cada vez, pero concede su bonificador de suerte a los TS mientras esté activo. Tras haber absorbido un total de 20 niveles de conjuros, se deshilachará y se volverá inútil. Si un conjuro lanzado

Manto de segundas oportunidades

Ilustración de W. England

es de un nivel superior a la capacidad restante del pañuelo, el conjuro será negado pero el pañuelo quedará destruido.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración fuerte; NL 15.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *retorno de conjuros*, 9.000 po, 720 PX, 18 días.

Peso: –.

Precio: 18.000 po.

PLUMA DE ESCRIBANÍA VELOZ

Una *pluma de escribanía veloz* es todo un lujo para los magos que tienen poco tiempo para escribir conjuros en sus libros.

Descripción: una *pluma de escribanía veloz* es totalmente negra, pero su cómoda superficie está grabada con runas plateadas que representan estrellas y constelaciones. Una pluma de múltiples colores remata su extremo.

Cuando se emplea la pluma para inscribir un conjuro, las estrellas grabadas brillan levemente durante un instante por toda su superficie.

Activación: para obtener el beneficio de la pluma, el usuario debe ponerla en contacto con una página en blanco de su libro de conjuros, y después emplearla para calcar las runas de un pergamino que haya descifrado y comprendido con éxito. El proceso requiere 10 minutos de esfuerzo.

Efecto: una vez el usuario haya calcado las runas del pergamino deseado con la pluma, el pergamino se quedará en blanco

y el conjuro será transferido de inmediato a la página en blanco seleccionada del libro. Sólo se pueden copiar de esta forma los conjuros de la lista de conjuros de mago.

Debido a que resulta tan cómodo e intuitivo escribir con ella, una *pluma de escribanía veloz* también es una bendición para los falsificadores. Un usuario con la habilidad de Falsificación obtiene un bonificador +10 de competencia a las pruebas realizadas para falsificar cualquier documento.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *elaborar, leer magia, marca arcana*, 13.500 po, 1.080 PX, 27 días.

Peso: –.

Precio: 27.000 po.

SANDALIAS DEL COMBATIENTE GRÁCIL

Estas sandalias imbuyen a su portador con una asombrosa gracia, y una fluidez letal en combate.

Descripción: estas suaves sandalias, que dejan los dedos al aire, están confeccionadas con un cuero muy flexible y parecen muy cómodas.

Activación: este objeto está activo continuamente mientras se lleve puesto, siempre que la armadura de su usuario no pase de ser ligera. No se requiere ninguna acción por parte del portador para obtener sus efectos.

Efecto: mientras estas sandalias estén en los pies del usuario, se moverá con una presteza antinatural, obteniendo un bonificador de mejora de +10' a su movimiento terrestre. Las sandalias también le conceden un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Piruetas.

Un portador que tenga al menos 5 rangos en Interpretar (baile) accederá al verdadero beneficio de las *sandalias del combatiente grácil*. Mientras use su movimiento terrestre base para moverse, obtendrá un bonificador +2 introspectivo a sus pruebas de iniciativa. Si se mueve al menos 10' como parte de una acción de movimiento, podrá usar su modificador de Carisma (en lugar de su modificador de Destreza o Fuerza) a las tiradas de ataque y daño con armas a una mano o ligeras, tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 7.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, 5 rangos en Interpretar (baile), *esplendor de águila, gracia felina, zancada prodigiosa*, 16.875 po, 1.350 PX, 33 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 33.750 po.

TÚNICA DEL INFIERNO

Una túnica del Infierno ofrece a su portador defensas potentes y ardientes. No sólo quedará protegido del fuego, si no que también podrá contraatacar con él. Los orbes de fuego que produce la túnica se pueden lanzar contra los enemigos a larga distancia, o lograr que exploten alrededor de quienes lo amenacen en cuerpo a cuerpo.

Saber: los personajes pueden obtener esta información sobre la *túnica del Infierno*, realizando una prueba de Saber (arcano) o Saber (historia) contra las CD indicadas a continuación.

CD 20 (*arcano*): una *túnica del Infierno* no sólo protege a su portador del fuego, sino que también le permite lanzar proyectiles ígneos contra sus enemigos.

CD 30 (*arcano o historia*): la primera *túnica del Infierno* fue creada por un evocador elfo llamado Killaith Marcaun, que resultó quemado de gravedad en una lucha contra un gran número de thoqqua convocados. Humillado por las tremendas quemaduras que sufrió, creó la túnica para que también él pudiese dominar el poder del fuego.

Descripción: la tela de color carbón de esta túnica está decorada con runas tejidas en rojo, que recorren la parte alta y baja de la prenda con líneas sinuosas. Las runas son una mezcla de fórmulas arcanas y alabanzas al fuego escritas en ígnaro, el idioma de los elementales de fuego.

Cuando se activa la túnica, las runas se inflaman y parecen arder y humear, como si la carne bajo ellas se estuviese quemando. Un leve olor a azufre y una calidez súbita rodean a su portador. Los cuatro feroces orbes que dan a la túnica su nombre orbitan alrededor del cuerpo del usuario.

Activación: activar la túnica es una acción rápida que requiere una palabra de mando (consulta la página 237, para ver la definición de la acción rápida). Tras su activación, los cuatro orbes de fuego que dan a la túnica su nombre salen de las mangas y empiezan a orbitar alrededor del portador, hasta que éste los lance contra sus enemigos o desactive la túnica (pronunciando de nuevo la palabra de mando). Estas palabras de mando suelen estar en idioma ígnaro y siempre tienen relación con el fuego; los ejemplos más comunes son "shiirash" (encender) y "ssizak" (quemar). Lanzar uno de estos orbes contra un objetivo a distancia es una acción estándar.

Efecto: mientras se lleve puesta, la túnica ofrece continuamente a su portador un bonificador +4 a la CA. Su poder principal, sin embargo, sólo es evidente tras su activación.

Cuando se pronuncia la palabra de mando, cuatro orbes ardientes (de unos 6" de diámetro) salen de sus mangas. Las esferas orbitarán alrededor del usuario, más o menos a la altura de su cintura, mientras la túnica esté activa. Cuando algún ataque basado en fuego afecte al portador, los orbes girarán con mayor rapidez, desviando los ataques o absorbiendo su fuego. Las esferas no interfieren con el movimiento ni las acciones del usuario de ninguna forma. Mientras estén activas, el portador de la túnica disfruta de resistencia al fuego 10.

Los orbes también proporcionan en su conjunto una luz equivalente a la de una antorcha. Mientras la túnica esté activa, cualquier criatura invisible que se sitúe a 5' del portador quedará silueteada con llamas brillantes (igual que un conjuro de *fuego feérico*), durante 10 asaltos. Este efecto seguirá activo incluso aunque la criatura abandone el radio de 5' del portador de este objeto.

Además, el usuario puede enviar uno de los orbes ígneos contra un enemigo, como acción estándar, hasta dos veces al día. Para atacar con un orbe, el portador debe realizar un ataque de toque a distancia contra un objetivo que esté a un máximo de 60'. Un fallo significa que el orbe falla y explota inofensivamente en

el aire entre una lluvia de chispas. Si tiene éxito, estallará con una explosión de 5' de radio alrededor del objetivo, que causa 8d6 puntos de daño por fuego y la deja deslumbrada durante 1 asalto. Un TS de Fortaleza con éxito contra CD 16 niega el efecto de deslumbramiento y reduce el daño a la mitad. Más aún, el objetivo y cualquier otra criatura atrapada en su radio quedarán silueteados con llamas brillantes durante 10 asaltos (igual que un conjuro de *fuego feérico*), aunque sólo el objetivo principal sufrirá los otros efectos.

Aura/Nivel de lanzador: abjuración, adivinación y evocación fuertes; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, fuego feérico, rayo abrasador, resistir energía*, 18.560 po, 1.485 PX, 38 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 37.120 po.

VESTIDURAS DE DIVINIDAD

Cualquier personaje que tenga acceso a dominios de clérigo, puede usar estas *vestiduras de divinidad* para acceder a un dominio adicional.

Descripción: estas finas vestiduras están confeccionadas en seda. Minúsculos hilos de oro forman intrincados diseños en su tela.

Cuando el portador lanza un conjuro divino, los hilos de oro se mueven para crear una forma reconocible, que muestra durante un instante su símbolo sagrado antes de volver a su configuración aleatoria.

Vestimenta de forma de sabandija

Activación: las *vestiduras de divinidad* están activas continuamente mientras estén puestas, siempre que el portador sea bueno o maligno y tenga acceso a dominios de clérigo.

Efecto: un portador de alineamiento bueno obtiene acceso al dominio de Bien, mientras que un portador maligno obtendrá acceso al de Mal. El portador puede lanzar conjuros del alineamiento adecuado con un +1 a su nivel de lanzador y preparar los nuevos conjuros de dominio, aunque seguirá limitado a un conjuro de dominio por nivel. Si el portador ya tiene acceso al dominio concedido por las vestiduras, en lugar de los beneficios descritos podrá lanzar los conjuros con el descriptor de alineamiento apropiado con un +2 al nivel de lanzador. Un usuario que no sea bueno ni maligno no obtendrá ningún beneficio de las *vestiduras de divinidad*.

Aura/Nivel de lanzador: conjuración moderada; NL 9.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, acceso al dominio de Bien o Mal, 15.000 po, 1.200 PX, 30 días.

Peso: 2 lb.

Precio: 30.000 po.

VESTIMENTA DE FORMA DE SABANDIJA

Este objeto permite a sus portador emplear la aptitud de forma salvaje para adoptar el físico de una sabandija monstruosa, además de aquellas a las que tenga acceso normalmente.

Descripción: esta vestimenta mágica parece estar confeccionada con seda de araña tejida. Su dobladillo está adornado con alas de insecto preservadas y caparazones desechados.

Activación: esta vestimenta está activa continuamente mientras se lleve puesta, siempre que el portador tenga la aptitud de clase de forma salvaje.

Efecto: una *vestimenta de forma de sabandija* permite a su portador adoptar la forma de una sabandija monstruosa, como parte de su aptitud de forma salvaje. Las opciones de tamaño serán las mismas que las permitidas en sus formas animales.

Aura/Nivel de lanzador: transmutación moderada; NL 10.

Construcción: Fabricar objeto maravilloso, a elegir entre *polimorfarse* o aptitud de forma salvaje, *sabandijas gigantes*, 10.000 po, 800 PX, 20 días.

Peso: 1 lb.

Precio: 20.000 po.

PLANTILLAS DE ARMAS Y ARMADURAS

Una pieza de armadura, un escudo o un arma pueden ser especiales por la magia que poseen, o por la habilidad del maestro herrero que las forjó. A veces, bajo las condiciones propicias, un arma o armadura puede absorber un elemento de su entorno y obtener propiedades que reflejen su lugar de construcción, o incluso de los artesanos que la crearon. Aunque no son mágicas, tampoco se trata de armas o armaduras corrientes.

Ilustración de W. England

Sólo los herreros de gran talento de razas extraterrenas pueden aplicar las plantillas introducidas en esta sección. Las propiedades concedidas por estas plantillas no son mágicas, por lo que sus efectos no pueden ser disipados ni quedan negados en un *campo antimagia*. Los objetos con plantilla suelen ser de gran calidad y puede que también tengan propiedades mágicas, pero ninguno de esos rasgos en un requisito previo.

RASGOS DE LAS PLANTILLAS

Cada plantilla aplica un efecto especial menor a un arma, escudo o armadura. Normalmente, estos beneficios adoptan la forma de bonificadores concedidos al portador o usuario, bajo ciertas situaciones.

Afinidades: además de sus otras ventajas, cada plantilla tiene una afinidad especial por una o más aptitudes de las que se pueden aplicar a las armas o armaduras (como afilada o de resistencia al fuego), así como por objetos concretos (como una *armadura de piel de rinoceronte* o una *vengadora sagrada*). Esta afinidad se manifiesta como un 10% de descuento en el coste en oro de los materiales requeridos para añadir la plantilla al objeto, o para fabricar un objeto mágico concreto del arma, escudo o armadura con plantilla. Este ajuste no tiene efecto sobre el coste en PX de su creación, ni a ningún otro coste añadido que figure en el precio original del objeto (incluido cualquier componente caro necesario para su construcción). Más aún, esta alteración no afecta al precio de mercado del objeto.

Por ejemplo, las armas modeladas al fuego tienen una afinidad por la aptitud explosiva ígnea y el arma *lengua flamígera*. Por ello, un personaje que añada la aptitud explosiva ígnea a un *arma +1 modelada al fuego* sólo pagaría 2.700 po por los materiales, en lugar de 3.000 po. De igual forma, un personaje que quisiese convertir un arma de gran calidad modelada al fuego en un *hacha de batalla de lengua flamígera modelada al fuego*, pagaría sólo 9.180 po en materiales (sin incluir el coste normal de un hacha de batalla de gran calidad).

A menos que se indique lo contrario, todas las aptitudes especiales de armas y armaduras, así como los objetos específicos, provienen de la *Guía del Dungeon Master*.

CÓMO CREAR UN OBJETO CON PLANTILLA

Crear un arma, escudo o armadura con una de las plantillas descritas en esta sección es una tarea compleja. La plantilla se considera un componente separado del objeto (de forma muy similar al de gran calidad), con una CD de Artesanía de 25. El creador debe poseer al menos 10 rangos en la habilidad de Artesanía relevante (armería o fabricación de armaduras). Además, una plantilla suele exigir que el creador sea de una raza o tipo concreto, e incluso que el objeto sea creado en un plano particular. Puede que el creador tenga que cumplir otros requisitos, como se indica en el apartado de Requisitos de cada descripción.

Un arma, escudo o armadura con plantilla se puede confeccionar con cualquier material disponible y apropiado, como acero, hierro frío, mithril o adamantita. Los cambios de las estadísticas del objeto resultantes de su plantilla, se apilan con cualquier cambio debido al uso de materiales o aptitudes especiales. Por ejemplo, los objetos de adamantita tienen una dureza superior que las armas ordinarias, igual que los objetos forjados en los Infiernos. Así que, para determinar la dureza de un objeto de adamantita forjado en los Infiernos, habría que sumar ambos modificadores de dureza.

CÓMO ENCONTRAR UN OBJETO CON PLANTILLA

Las armaduras, escudos y armas con plantilla son más difíciles de encontrar que otros objetos de valor similar, debido a la complejidad de su creación. Para determinar si hay uno de estos objetos disponible en un asentamiento típico, suma diez veces el coste adicional de la plantilla al precio y después consulta la tabla 5–2: generación aleatoria de comunidades (en la página 137 de la *Guía del Dungeon Master*) para determinar si el objeto con el nuevo precio se puede comprar allí. Por ejemplo, una espada larga forjada en los Infiernos costaría 1.515 po (15 po por la espada, más 1.500 po por la plantilla). Un objeto con ese precio de mercado estaría disponible normalmente en una villa grande o asentamiento mayor. Pero al sumar diez veces el coste de su plantilla, su precio efectivo aumentará en 15.000 po. Un objeto con este nuevo precio de mercado sólo estará disponible en una comunidad con un límite de po de al menos 16.515 po (como una ciudad grande). Si el objeto se compra en un lugar particularmente adecuado para encontrarlo (como una comunidad fata en el caso de objetos de manufactura feérica, o la ciudad de Oropel para un objeto modelado al fuego), se puede ignorar este modificador.

PLANTILLA DE ENGENDRADO EN LOS FOSOS

La plantilla de engendrado en los fosos se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma forjado en las Capas infinitas del Abismo por un herrero nativo de ese plano. Las márilith a veces aprenden los rangos necesarios en las habilidades de Artesanía requeridas para realizar estos objetos, aunque también hay semiinfernales de varios tipos pudriéndose como esclavos en las forjas del Abismo. Los titanes malignos y los yuan-ti infernales que llaman hogar al Abismo también pueden crear equipo engendrado en los fosos de vez en cuando.

Una armadura o arma engendrada en los fosos tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí. Una criatura buena que se ponga una armadura engendrada en los fosos o empuñe un arma engendrada en los fosos sufrirá un penalizador –1 a sus tiradas de ataque, debido a que la vileza innata del objeto le resulta incómoda y perturbadora.

REQUISITOS

El creador de un objeto engendrado en los fosos debe ser un nativo de las Capas infinitas del Abismo y fabricar el objeto en ese plano.

ARMADURAS Y ESCUDOS ENGENDRADOS EN LOS FOSOS

Las armaduras y escudos engendrados en los fosos son de color oscuro, pero cuando la luz incide sobre ellos en el ángulo correcto,

parecen brillar en su superficie varios tonos de rojo. Las criaturas buenas se muestran inquietas ante la mera visión de uno de estos objetos, debido a este efecto tan inusual. Los herreros abismales suelen aplicar esta plantilla a las armaduras ligeras, ya que la velocidad es un requisito básico en los ejércitos del Abismo.

Coste: la plantilla de engendrado en los fosos suma 600 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Afinidades: de las sombras, de las sombras mejorada y de las sombras mayor (aptitudes especiales); *armadura demoníaca* (armadura específica). Las armaduras engendradas en los fosos se pueden imbuir con facilidad con la oscuridad requerida para crear una armadura de las sombras, y su origen las convierte en una elección natural para cualquier armadura mágica diseñada para mostrar el poder del Abismo.

Especial: cualquier criatura que impacte al portador de una armadura o escudo engendrado en los fosos con un ataque cuerpo a cuerpo, perderá 1 punto de daño. El daño de varios objetos engendrados en los Infiernos no se apila, por lo que golpear a una criatura que lleve una armadura y un escudo engendrados en los fosos sólo causará 1 punto de daño al atacante. Este daño ignora las RD.

ARMAS ENGENDRADAS EN LOS FOSOS

Al igual que las armaduras engendradas en los fosos, las armas con esta plantilla son de color oscuro y tienen un matiz rojizo cuando se las mira con determinado ángulo. Estas armas tienden a reflejar la filosofía de combate demoníaca, de derrotar a los enemigos a base de ingentes cantidades de daño.

Coste: la plantilla de engendrada en los fosos suma 1.000 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Afinidades: afilada (aptitud especial); *espada arrebatavidas* (arma específica). Un arma engendrada en los fosos está construida específicamente para causar una cantidad de daño abrumadora, o incluso para destruir la fuerza vital de una criatura.

Especial: un arma engendrada en los fosos es más propensa a causar heridas horrendas que sus homólogas mundanas. El portador obtiene un bonificador +2 a las tiradas para confirmar los golpes críticos con este arma.

PLANTILLA DE FORJADO CON ALMA

La plantilla de forjado con alma se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma forjado en los Siete montes de Celestia por un herrero nativo de ese plano. Aunque los ángeles (como devas astrales, planotáreos y solares) son bastante capaces de crear objetos forjados con alma, éstos son manufacturados con mayor frecuencia por los espíritus de herreros enanos que habitan en el reino de Moradin el Forjador de almas, por quien recibe su nombre esta plantilla.

Una armadura o arma forjada en los Infiernos tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí. Una criatura maligna que se ponga una armadura forjada con alma o empuñe un arma forjada con alma sufrirá un penalizador –1 a sus tiradas de ataque, debido a que la pureza innata del objeto le resulta incómoda y perturbadora.

REQUISITOS

El creador de un objeto forjado en los Infiernos debe ser un nativo de los Siete montes de Celestia y fabricar el objeto en ese plano.

ARMADURAS Y ESCUDOS FORJADOS CON ALMA

Las armaduras y escudos forjados con alma son de un brillante color plateado. Aunque el oro es un motivo común en las filigranas y diseños decorativos que los adornan, el metal llega a volverse blanco debido a la increíble pureza del objeto. Además, las superficies de las armaduras y escudos forjados con alma, si se colocan en el ángulo correcto, lucen tracerías que recuerdan a las plumas de las alas de los arcontes. Aunque este diseño de plumas no sea un añadido intencional, siempre estará presente. Los herreros celestiales que crean objetos forjados con alma suelen hacer sus diseños para dar una sensación de poder y resolución inquebrantable.

Coste: la plantilla de forjado con alma suma 400 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Dureza: la dureza de un escudo o armadura forjado con alma aumenta en 1.

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un escudo o armadura forjado con alma aumentan en 5.

Afinidades: de invulnerabilidad (aptitud especial de armadura) y cegador (aptitud especial de escudo); *armadura celestial* (armadura específica). El poder inherente de una armadura forjada con alma se presta bien tanto al ataque como la defensa.

Especial: cualquiera que lleve una armadura o escudo forjado con alma, obtendrá un bonificador +2 a las pruebas de característica realizadas para evitar una embestida o un derribo.

ARMAS FORJADAS CON ALMA

Las armas forjadas con alma comparten la misma pátina plateada que las armaduras y escudos. Además, es audible un distante himno de alabanza a las fuerzas del bien con cada movimiento del arma.

Coste: la plantilla de forjado con alma suma 800 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Dureza: la dureza de un arma forjada con alma aumenta en 1.

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un arma forjada con alma aumenta en 5.

Afinidades: defensora (aptitud especial); *vengadora sagrada* (arma específica). Aunque las armas forjadas con alma son armas ofensivas, también son receptivas a la magia defensiva.

Especial: un arma forjada con alma causa 2 puntos de daño adicional a un enemigo que esté cargando. Este ajuste se aplica sólo al lapso de tiempo comprendido entre el inicio de la carga del rival y su resolución del ataque (o ataques) al final del movimiento.

PLANTILLA DE FORJADO EN LOS INFIERNOS

La plantilla de forjado en los Infiernos se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma forjado en los Nueve infiernos de Baator por un herrero nativo de ese plano. Los diablos enca-

denados suelen crear objetos forjados en los Infiernos para sus amos, que equipan a regimientos enteros con ellos.

Una armadura o arma forjada en los Infiernos tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí. Una criatura buena que se ponga una armadura forjada en los Infiernos o empuñe un arma forjada en los Infiernos sufrirá un –1 a sus tiradas de ataque, debido a que la vileza innata del objeto le resulta incómoda y perturbadora.

REQUISITOS

El creador de un objeto forjado en los Infiernos debe ser un nativo de los Nueve infiernos de Baator y fabricar el objeto en ese plano.

ARMADURAS Y ESCUDOS FORJADOS EN LOS INFIERNOS

Las armaduras y escudos forjados en los Infiernos tienen un tono verde, causado por la nociva combinación de los productos químicos empleados en su creación. Además, suelen parecer más pesados que sus homólogos normales, ya que una defensa firme y sólida suele valorarse mucho en los Nueve infiernos.

Coste: la plantilla de forjado en los Infiernos suma 1.000 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Dureza: la dureza de un escudo o armadura forjado en los Infiernos aumenta en 1.

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un escudo o armadura forjado en los Infiernos aumentan en 5.

Bonificador máximo de Destreza: el bonificador máximo de Destreza de una armadura o escudo forjado en los Infiernos se reduce en 1 (mínimo +0). Si el objeto no tiene ningún bonificador máximo de Destreza, este ajuste no se aplica.

Penalizador por armadura: el penalizador por armadura de una armadura o escudo forjado en los Infiernos mejora en 1 (mínimo –1).

Probabilidad de fallo arcano: la probabilidad de fallo arcano de una armadura o escudo forjado en los Infiernos aumenta un 5% (mínimo 5%).

Afinidades: fortificante leve, moderada o intensa (aptitudes especiales); *coraza de mando* (armadura específica).

Especial: una armadura forjada en los Infiernos concede un bonificador +1 a la CA del portador, siempre que esté adyacente a un aliado. Este beneficio no se aplica a los escudos forjados en los Infiernos.

ARMAS FORJADAS EN LOS INFIERNOS

Al igual que las armaduras forjadas en los Infiernos, las armas con esta plantilla están diseñadas con gran dureza y propósito en mente. Su construcción refleja esta filosofía hasta sus últimas consecuencias.

Coste: la plantilla de forjado en los Infiernos suma 1.500 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Dureza: la dureza de un arma forjada en los Infiernos aumenta en 1.

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un arma forjada en los Infiernos aumentan en 5.

Afinidades: velocidad (aptitud especial); *espada de la sutileza* (arma específica). Los creadores de armas forjadas en los Infiernos se encuentran con que sus creaciones son perfectas para las buenas tácticas y ayudan a sus usuarios a concentrar sus ataques contra enemigos concretos.

Especial: un arma forjada en los Infiernos causa 1 punto de daño adicional contra cualquier enemigo al que flanquee su portador.

PLANTILLA DE MANUFACTURA FEÉRICA

La plantilla de manufactura feérica se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma creada por las fatas o criaturas a su servicio. Aunque la mayoría de fatas tiene poco interés por las armas o armaduras, algunas encuentran los aspectos marciales de estos objetos bastante interesantes.

Los sátiros pueden adquirir rangos en las habilidades de Artesanía necesarias para crear estos objetos, así como las fatas más malignas o marciales (como los gorros rojos del *Manual de Monstruos III*). Sin embargo, la mayoría de armas de manufactura feérica son forjadas por sirvientes de estas criaturas, que desean obtener su propio equipo. Estos sirvientes pueden ser de cualquier raza, pero deben estar bajo la influencia mágica directa de una fata para crear un objeto con esta plantilla.

Una armadura o arma de manufactura feérica tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí.

REQUISITOS

El creador de un objeto de manufactura feérica debe ser de tipo fata o estar bajo la influencia mágica de una de estas criaturas. Una criatura encaprichada por una fata (como un humano cautivado por la belleza de una ninfa) no se considera mágicamente influida; la fata debe emplear personalmente un conjuro, aptitud sobrenatural o aptitud sortílega para establecer su influencia. Un objeto de manufactura feérica no puede ser creado dentro de los límites de una villa pequeña o asentamiento mayor.

ARMADURAS Y ESCUDOS DE MANUFACTURA FEÉRICA

La plantilla de manufactura feérica se puede añadir sólo a armaduras ligeras e intermedias, o a escudos de madera. Incluso las fatas lo bastante marciales como para construir objetos bélicos, favorecen las tácticas de guerrilla y sigilo. Las armaduras o escudos más pesados sólo logran ralentizar a su portador en la mayoría de entornos naturales, por lo que las fatas no se especializan en su creación. La única excepción es la rara armadura pesada de mithril, que se considera intermedia a causa de su material de construcción (consulta la página 284 de la *Guía del Dungeon Master*).

Debido a que muchas fatas aprecian la belleza de la Naturaleza, incluidos los cuerpos vivos en su estado natural, las armaduras y escudos con esta plantilla parecen adaptarse solos al cuerpo

del usuario. Algunos objetos de manufactura feérica también incluyen elementos del entorno natural predilecto del creador. Los herreros sátiros, por ejemplo, pueden hacer armaduras con una superficie que se asemeje a la corteza de sus árboles favoritos o el agua que mana de una quebrada cercana.

Coste: la plantilla de manufactura feérica suma 500 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Peso: un escudo o armadura de manufactura feérica pesa un 10% menos que la versión normal.

Dureza: la dureza de un escudo o armadura de manufactura feérica se reduce en 1 (mínimo 0).

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un escudo o armadura de manufactura feérica se reducen en 5 (mínimo 1).

Probabilidad de fallo arcano: la probabilidad de fallo arcano de una armadura o escudo de manufactura feérica se reduce un 5% (mínimo 0%). Las fatas lanzan conjuros, por lo que sus herreros han aprendido a adecuar sus objetos a ese hecho.

Afinidades: ilusoria, silenciosa, silenciosa mejorada y silenciosa mayor (aptitudes especiales); *escudo alado* (escudo específico).

Especial: la delicada belleza de un escudo o armadura de manufactura feérica hace que el portador se sienta más confiado, lo que le concede un bonificador +1 a las pruebas de Engañar hechas para embaucar a otra criatura con palabras. Este bonificador no se aplica a ningún otro uso de esa habilidad, como las fintas.

ARMAS DE MANUFACTURA FEÉRICA

En su mayor parte, las fatas construyen armas de manufactura feérica sólo cuando tienen que luchar contra otros de su raza. Por lo tanto, estas armas suelen estar forjadas en hierro frío. Este rasgo hace que quienes cazan demonios y demás criaturas vulnerables a ese elemento deseen estas armas.

La plantilla de manufactura feérica se puede añadir sólo a armas de cuerpo a cuerpo ligeras o a una mano, así como a las armas a distancia. No se pueden añadir a armas a dos manos, ya que las fatas prefieren tener un brazo libre para lanzar sus conjuros o manipular algún instrumento.

Al igual que ocurre con las armaduras, las armas de manufactura feérica suelen crearse a imagen de los entornos naturales del herrero. Los elementos curvos, como parte del filo, asta o empuñadura, son bastante populares. Los herreros fatas suelen construir cimitarras y estoques con esta plantilla, pero rara vez la aplican a las hachas (ni siquiera las más pequeñas).

Coste: la plantilla de manufactura feérica suma 1.500 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Peso: un arma de manufactura feérica pesa un 10% menos que la versión normal.

Dureza: la dureza de un arma de manufactura feérica se reduce en 1 (mínimo 0).

Puntos de golpe: los puntos de golpe de un arma de manufactura feérica se reducen en 5 (mínimo 1).

Afinidades: danzante (aptitud especial); *cimitarra de los bosques* (arma específica).

Especial: las armas de manufactura feérica son ligeras y frágiles, pero están extraordinariamente bien equilibradas. Por ello, se las considera una categoría de tamaño inferior a efectos de causar daño. Por ejemplo, una espada corta de manufactura feérica de tamaño humano causaría 1d4 puntos de daño, en lugar de 1d6. Si el arma se considera normalmente a una mano, puede ser tratada como arma ligera a efectos del uso de la dote Sutileza con las armas, pero sólo en ese caso. Si el arma se considera normalmente ligera, el portador puede aplicar su modificador de Destreza (en lugar del de Fuerza) a las tiradas de ataque con ella, como si tuviese la dote Sutileza con las armas.

PLANTILLA DE MANUFACTURA GITH

La plantilla de manufactura gith se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma creada en el plano Astral por un githyanki. Conocidos en todos los planos como fanáticos belicosos, los githyanki aprecian las armas y armaduras más que cualquier otra posesión, y sus maestros artesanos se concentran exclusivamente en artículos marciales.

Los objetos de manufactura gith tienen una apariencia distintiva, y las criaturas no githyanki que adquieran uno y lo usen se exponen a sufrir las consecuencias si son reconocidos. Muchas criaturas, no obstante, están más que deseosas de arriesgarse a la ira de los githyanki a cambio de los beneficios de uno de estos objetos.

Una armadura o arma de manufactura gith tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí.

Debido a que los githyanki guardan con celo los secretos de la creación de estas armas y armaduras, en la actualidad siguen siendo las únicas criaturas capaces de fabricarlas. Algunos eruditos teorizan que un githzerai con la habilidad requerida también podría crear estos objetos, pero tal suposición no ha sido demostrada.

REQUISITOS

El creador de un objeto de manufactura gith debe ser un githyanki y fabricar el objeto en el plano Astral.

ARMADURAS Y ESCUDOS DE MANUFACTURA GITH

La plantilla de manufactura gith se puede añadir a cualquier armadura o escudo. A veces es difícil determinar con una observación casual si una armadura de manufactura gith es de cuero, pieles, mallas o coraza, ya que quienes las crean no están limitados por las convenciones al uso. Una pieza concreta de armadura de manufactura gith puede estar decorada con púas, elementos barrocos y componentes de otras armaduras, mezclados para crear un estilo propio.

Coste: la plantilla de manufactura gith suma 600 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Probabilidad de fallo arcano: la probabilidad de fallo arcano de una armadura o escudo de manufactura feérica se reduce un 5% (mínimo 0%). Muchos githyanki son lanzadores de conjuros multiclase, y sus herreros han aprendido a canalizar la afinidad natural por la magia de esta raza en sus creaciones.

Afinidades: armadura mental (aptitud especial; consulta el *Manual de psiónica expandida*); *armadura completa veloz de mithril* (armadura específica).

Especial: el usuario de una armadura de manufactura gith o el portador de un escudo de manufactura gith obtiene un bonificador +1 a las pruebas de Concentración.

ARMAS DE MANUFACTURA GITH

La mayoría de armas de manufactura gith son objetos afilados grandes y espectaculares, como espadones o espadas bastardas. Los githyanki están muy orgullosos de su pericia en combate y prefieren las armas ostentosas.

La plantilla de manufactura gith se puede añadir a cualquier arma de filo, aunque la mayoría de herreros githyanki prefiere crear armas con filos descomunales.

Las armas de manufactura gith siempre son llamativas y bastante amenazadoras. Una sola arma puede combinar sus rasgos decorativos, como un filo aserrado o elementos barrocos, para crear un estilo bastante orgánico. Durante el proceso de forja, cada arma de manufactura gith recibe un prometedor nombre de gran poder.

Coste: la plantilla de manufactura gith suma 900 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Afinidades: rompementes (aptitud especial; consulta el *Manual de psiónica expandida*); *espada plateada* githyanki (arma específica; consulta la página 136 del *Manual de monstruos*).

Especial: un arma de manufactura gith causa 1 punto de daño adicional a las criaturas psiónicas.

PLANTILLA DE MODELADO AL FUEGO

La plantilla de modelado al fuego se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma creados por criaturas con el subtipo de fuego o quienes estén a su servicio. Aunque la mayoría de criaturas de fuego confían en sus aptitudes ígneas naturales más que en las armas o armaduras, algunas encuentran los aspectos marciales de estos elementos bastante interesantes.

Las salamandras y los efrit son los creadores más comunes de armas y armaduras modeladas al fuego. Los expertos azer con rangos suficientes en las habilidades de Artesanía apropiadas también forjan con frecuencia estos objetos.

Una armadura o arma modelada al fuego tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí.

REQUISITOS

El creador de un objeto modelado al fuego debe ser un nativo del plano Elemental de fuego y fabricar el objeto en dicho plano.

ARMADURAS Y ESCUDOS MODELADOS AL FUEGO

La plantilla de modelado al fuego se puede añadir sólo a armaduras o escudos metálicos, nunca a escudos de madera o armaduras de cuero, pieles o cualquier otro material inflamable.

Las armaduras con esta plantilla parecen relucir con un tinte rojizo bajo cualquier luz, y a veces parecen titilar como si poseyesen una fuente de luz interna. Las criaturas de fuego suelen forjar armaduras modeladas al fuego para sus sirvientes, que son más vulnerables a este elemento que ellas mismas.

Además, las armaduras modeladas al fuego se crean para que parezcan arder cuando son golpeadas en combate. Las llamas producidas por estas armaduras no son reales, pero ofrecen iluminación equivalente a la de una antorcha.

Los armeros salamandra pueden crear armaduras que reflejen las llamas de un Infierno ardiente, mientras que otras criaturas pueden preferir otros motivos similares.

Coste: la plantilla de modelado al fuego suma 300 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Afinidades: resistencia al fuego, resistencia al fuego mejorada y resistencia al fuego mayor (aptitudes especiales).

Especial: el portador de una armadura modelada al fuego obtiene un bonificador +2 a sus TS contra efectos de fuego, y a los TS realizados para resistir los efectos del calor (consulta la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*).

ARMAS MODELADAS AL FUEGO

Las criaturas de fuego construyen armas que imitan su propia naturaleza ardiente, para equiparse ellas mismos o a sus sirvientes. Como resultado, estas armas toleran las aptitudes especiales relacionadas con el fuego mucho mejor que las armas convencionales. Es por ello que los personajes que cazan criaturas de frío se sienten atraídos por las armas modeladas al fuego.

La plantilla de modelado al fuego se puede añadir a cualquier arma que tenga un filo cortante metálico. Por ejemplo, un hacha de batalla con un mango de madera o un bastón recubierto de metal podría adquirir la plantilla, pero una simple clava o bastón no.

Al igual que las armaduras, las armas modeladas al fuego suelen forjarse para que parezcan arder cuando se empuñan en combate. Las llamas producidas por estas armaduras no son reales, pero ofrecen iluminación equivalente a la de una antorcha. Los espadones con filos en forma de llama son un ejemplo muy popular de estas armas.

Coste: la plantilla de modelado al fuego suma 800 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Afinidades: explosiva ígnea (aptitud especial); *lengua flamígera* (arma específica).

Especial: un arma modelada al fuego quema con una energía interior sutil pero tangible. Causa 1 punto de daño adicional a cualquier enemigo del subtipo de frío.

PLANTILLA DE NACIDO PARA LA GLORIA

La plantilla de nacido para la gloria se puede añadir a cualquier armadura, escudo o arma creada en los Dominios heroicos de Ysgard por un herrero nativo de ese plano. Los poderosos herreros de batalla de Ysgard cantan odas de alabanza y honor mientras trabajan en sus forjas para crear armas y armaduras para

los incontables héroes que luchan allí. Muchos de estos artesanos son titanes, aunque los ángeles y demás habitantes de este plano poseen las habilidades necesarias para crear objetos nacidos para la gloria. Aunque estos objetos casi siempre se forjan para su uso en las eternas batallas de Ysgard, los visitantes del plano pueden adquirir armas y armaduras con esta plantilla (si logran encontrar a un propietario dispuesto a desprenderse de ellas).

Una armadura o arma nacida para la gloria tiene todas las estadísticas básicas de la armadura o arma original, excepto por lo que se indique aquí. Una criatura maligna que se ponga una armadura nacida para la gloria o empuñe un arma nacida para la gloria sufrirá un penalizador –1 a sus tiradas de ataque, debido a que la pureza innata del objeto le resulta incómoda y perturbadora.

REQUISITOS

El creador de un objeto nacido para la gloria debe ser un nativo de los Dominios heroicos de Ysgard y fabricar el objeto en ese plano.

ARMADURAS Y ESCUDOS NACIDOS PARA LA GLORIA

Los nativos de Ysgard valoran el heroísmo desenfrenado en combate, y las armaduras con esta plantilla reflejan esa naturaleza. Aunque están construidas a escala legendaria y suelen tener decoraciones ostentosas, las armaduras y escudos nacidos para la gloria dan la apariencia de carecer de algún elemento defensivo vital. Su aspecto general puede asombrar a quienes la vean o infundir terror en el corazón de los enemigos, pero a la vez parecen incompletos. Por ejemplo, una armadura de cuero nacida para la gloria puede no ser más que una serie de correas de cuero, diseñadas para mostrar con orgullo los músculos del usuario y dejar a la vista la mayor parte de su torso. De igual forma, un escudo nacido para la gloria forjado para representar una máscara temible puede tener una forma extraña, poco adecuada para la protección. Pero estas licencias en su diseño no limitan su efectividad. Puede parecer que una armadura nacida para la gloria no sería capaz de detener un tenedor, por no hablar de una gran hacha, pero hay algo en su diseño que atrae los ataques hacia las zonas protegidas, por lo que es tan efectiva como cualquiera de otro plano.

Coste: la plantilla de nacido para la gloria suma 150 po a los demás costes asociados con la creación de una armadura o escudo.

Afinidades: golpeador (aptitud especial de escudo); *armadura de piel de rinoceronte* (armadura específica).

Especial: un personaje que lleve una armadura nacida para la gloria obtiene un bonificador +1 a la CA en carga (también se aplica el penalizador habitual por carga). Este bonificador dura hasta el inicio del siguiente turno del portador.

ARMAS NACIDAS PARA LA GLORIA

Las armas nacidas para la gloria parecen aparatosas y tan mal diseñadas como las armaduras. Por ejemplo, una espada larga nacida para la gloria puede tener tantas púas extrañas y desproporcionadas en su pomo que parece mal equilibrada. Pero igual que ocurre con las armaduras y escudos, este diseño en apariencia fallido no disminuye su utilidad. Las armas nacidas para la gloria funcionan igual de bien, o mejor, que las armas normales creadas en cualquier otro lugar. De hecho, los portadores de armas nacidas para la gloria hablan de un sentimiento de confianza ilimitada en combate, y llevan a cabo las grandes hazañas que son el alimento de las épicas odas de los bardos.

Coste: la plantilla de nacido para la gloria suma 600 po a los demás costes asociados con la creación de un arma.

Afinidades: tronante (aptitud especial); *hoja de la suerte* (0 deseos) (arma específica).

Especial: un arma nacida para la gloria causa 1 punto de daño adicional en los ataques en carga.

ARTEFACTOS EN TU CAMPAÑA

La mayoría de objetos mágicos tienen una mecánica intrínseca para su regulación y equilibrio del juego; esto es, un precio. No muchos PNJs se pueden permitir una *espada larga +2 afilada*, y menos aún un *anillo de protección +5*. Y sólo los personajes más poderosos y los monstruos más peligrosos pueden alardear de la posesión de objetos más costosos, como un *frasco de hierro* o un *espejo atrapavidas*. Pero incluso estos potentes objetos mágicos palidecen en comparación con el poder de un artefacto.

Los artefactos tienen una larga tradición en las campañas de D&D. Han sido empuñados por señores demoníacos, actuado como eje de búsquedas titánicas y puesto en apuros a los mismísimos dioses. Nunca deberías introducir un artefacto en tu campaña por puro capricho, ya que estos objetos tienen unos efectos globales en tu mundo y en el flujo de tus partidas, a menudo de formas impredecibles.

Incluso así, no obstante, los artefactos dotan de gran profundidad e interés a una campaña si se los emplea correctamente.

RAZONES PARA INCLUIR ARTEFACTOS

Cuando decidas introducir un artefacto en tus partidas, dale un buen repaso a las aptitudes del que hayas elegido. Muchos artefactos menores, como un *libro de obras elevadas* o una *piedra filosofal*, son objetos de un solo uso. Estos artefactos no tienen muchas repercusiones más allá de su relativamente reducido campo de influencia. Otros artefactos menores, como un *martillo de los truenos* o una *esfera de aniquilación*, son permanentes; siempre están a mano y pueden ser usados una y otra vez. La presencia continuada de estos objetos puede desequilibrar con rapidez una campaña, y la situación se vuelve aún peor si entra en juego algún artefacto mayor.

Debido a sus efectos continuados, siempre deberías tener una buena razón para introducir un artefacto en tus partidas. Quizá la meta de una serie de aventuras sea recuperar un artefacto de una antigua ciudad perdida, y devolverlo a su legítimo dueño inmortal. O quizá un personaje jugador haya heredado o encontrado un artefacto desactivado, que recupere lentamente sus poderes

a medida que avanza la campaña. O puede que los PJs sepan que uno de los villanos de la campaña ha puesto sus zarpas sobre un artefacto, y deban encontrar la forma de destruirlo antes de arrebatárselo.

A continuación se ofrecen varios ejemplos sobre cómo introducir los artefactos descritos en la *Guía del Dungeon Master* en tus partidas, manteniendo el sentimiento de asombro y misterio necesario. Puedes usar las introducciones de ejemplo como inspiración para tus propias historias, o como guía para el uso de artefactos de otras fuentes.

ARTEFACTOS MENORES

Los artefactos menores, aunque son extremadamente poderosos, no son únicos. Estos objetos se pueden incluir en la campaña como tesoro en una batalla especialmente dura, o como recompensa de algún patrón influyente tras un trabajo bien hecho.

Baraja de múltiples cosas

La naturaleza aleatoria y caprichosa de este notorio artefacto puede desbaratar toda una campaña si alguien saca la carta equivocada. Algunas de sus cartas conceden recompensas adicionales, pero otras pueden dar muchos dolores de cabeza.

Por ello, es mejor introducir una *baraja de múltiples cosas* como parte de un tesoro o recompensa final tras una aventura agotadora, cuando los PJs aún no tengan planes para su futuro inmediato. Esta situación no sólo permitirá a los personajes recuperarse de cualquier imprevisto, si no que en muchos casos, las cartas generarán nuevos ganchos de aventura para el grupo. Por ejemplo, un personaje que extraiga la carta del Pícaro o de las Llamas puede tener que perseguir y derrotar a su nuevo enemigo, o un personaje que extraiga la carta del Vacío puede terminar como allegado del resto del grupo, mientras sus compañeros tratan de rescatar su alma.

Bastón de los magos

Uno de los mayores artefactos que un mago o hechicero puede aspirar a poseer es un *bastón de los magos*, que será de menor valor para un grupo que no incluya a una de estas clases. Como regla general, si no te agrada la idea de que dos de los personajes de tu grupo tengan *bastones de poder*, no añadas un *bastón de los magos* a la receta.

Si, por otro lado, está previsto que tu campaña termine en una o dos aventuras y el grupo va a empezar una campaña nueva, un *bastón de los magos* puede ser un excelente premio de fin de curso.

Esfera de aniquilación/Talismán de la esfera

Una *esfera de aniquilación* significa problemas en la campaña. De forma ideal, debería introducirse en la campaña en manos de un villano que la emplee para amenazar un reino o arruinar una nación. La misión de los PJs en este caso será buscar un *cetro de cancelación* y usarlo para destruirla. Este escenario ofrece una forma sencilla de librarse de este objeto tan molesto.

Si en lugar de ello los PJs deciden quedarse con la esfera, haz que suden por ella. Los rumores acerca de este objeto deberían extenderse a lo largo y ancho del mundo, y varios lanzadores de conjuros poderosos con intenciones aviesas acudirían en su busca con la esperanza de robarlo. Tras dos o tres de esas visitas, la mayoría de grupos estará más que dispuesta a perder de vista este artefacto.

Libro de conjuros infinitos

Si tu grupo carece de un tipo concreto de lanzador de conjuros, puedes incluir un *libro de conjuros infinitos* en el tesoro de algún monstruo particularmente poderoso. El libro debería contener una selección de conjuros que creas que pueden ser de gran ayuda para el grupo, como conjuros de curación si carecen de clérigo, o poderosos conjuros de evocación para un grupo sin mago o hechicero. El hecho de que los no lanzadores de conjuros tengan más probabilidades de hacer que se pase una página que sus colegas, significa que este artefacto no tendrá tanto uso o que se eliminará de la campaña él solito.

Libro de obras elevadas

Si un personaje jugador de tu grupo es un lanzador de conjuros divinos de alineamiento bueno, su iglesia puede recompensarlo por completar una misión particularmente peligrosa con un *libro de obras elevadas*. Si el personaje está por debajo del nivel medio de la compañía, el acceso a este libro es una buena forma de darle un empujón.

Libro de oscuridad vil

Un *libro de oscuridad vil* ha caído en manos de una iglesia de alineamiento bueno. Para destruirlo, los clérigos deben llevar a cabo un ritual de una semana de duración sin ninguna interrupción. Para ello, contratan a PJs poderosos que protejan su santuario frente a los agentes de las fuerzas oscuras, que tratan de recuperar el manuscrito.

Martillo de los truenos

Esta arma puede causar un daño increíble, especialmente cuando se la combina con un *cinturón de fuerza de gigante* o unos *guanteletes de fuerza de ogro*. Dado que representa un poder en bruto, el martillo debería ser la recompensa de una serie de luchas especialmente sangrientas. Por ejemplo, el martillo sería la guinda perfecta del montón de tesoro de la guarida de una gran sierpe.

Si introduces en juego un *martillo de los truenos*, ten por seguro que su nuevo dueño encontrará rápidamente la forma de emparejarlo con el cinturón o los guanteletes. No le pongas trabas innecesarias a esa adquisición; después de todo, si le has dado el martillo, no tiene sentido negarle arbitrariamente el acceso a esos otros dos objetos.

Piedra filosofal

El oro y la plata creados por una *piedra filosofal* pueden mandar al traste la economía de tu campaña. Dado que 5.000 lb. de plata

equivalen a 25.000 po y 1.000 lb. de oro equivalen a 50.000 po, puedes sustituir una *piedra filosofal* de tu tesoro por otro objeto que valga unas 50.000 po sin causar mayores problemas.

De forma alternativa, si tu campaña no tiene clérigos, o si la compañía no tiene buen acceso a conjuros que devuelvan la vida a los muertos, una *piedra filosofal* se puede convertir en un objeto de valor incalculable gracias a su poder de *resurrección verdadera*.

Talismán de pureza/Talismán de malignidad

Dado que ambos artefactos tienen cargas, puedes limitar su uso de forma efectiva introduciéndolos en juego con un número de cargas inferior al normal. También puedes controlarlos limitando el número de clérigos poderosos antagonistas al que se enfrente el grupo. Más aún, no des por sentado que todos los villanos usuarios de magia divina que posean uno de estos talismanes sean "excepcionalmente puros de pensamiento y obra" o "extraordinariamente perversos y retorcidos". Después de todo, ¿cuántos de tus PJs entran en una de esas categorías?

Talismán de Zagy

Es difícil determinar el potente efecto de este extraño artefacto en tu campaña. El 95% de las veces, no será más dañino que un conjuro de *deseo*. Sin embargo, podrá convertirse en algo tan malo como tener tres o más *deseos*, y durante meses tras su introducción las trampas más letales se convertirán en pasatiempos inútiles. A pesar de las pequeñas posibilidades que hay de obtener un efecto tan serio, este artefacto es uno de los más seguros para introducir en una campaña; y siempre puedes sustituirlo por un tesoro de unas 30.000 po sin demasiadas complicaciones.

ARTEFACTOS MAYORES

Los artefactos mayores son objetos únicos; es decir, sólo puede existir uno de ellos en cada campaña. Así que no deberías entregarlos como simple tesoro o recompensa. Cada uno de estos artefactos debería ser el eje central de una misión especialmente peligrosa y compleja, o estar en posesión de un PNJ poderoso que no desee cederlo sin una buena razón.

El bastón de sombras

Este poderoso artefacto es el favorito de los nigromantes, conjuradores, clérigos malignos y demás individuos con fuertes lazos con el plano de la Sombra. Por ello, debería hacer su aparición como herramienta de un villano detestable. Dado que el *bastón de sombras* no es maligno de por sí, no obstante, sería una recompensa muy valiosa para un grupo que lograse derrotar a las criaturas a las que atrae.

El diamante que gime

Los poderes de este artefacto son bastante limitados, pero aún así pueden desestabilizar una campaña. Después de todo, obtener un elemental de tierra anciano como lacayo fiel no suele ser viable sin conjuros de nivel 9 como *umbral* o *convocar aliado natural IX*. Si tu grupo ya tiene acceso a estos conjuros, el *diamante que gime* no será tan mala opción para tratarse de un artefacto. La mejor forma de introducirlo en juego es como preciada posesión de una criatura poderosa del subtipo tierra.

El escudo de Prator

Este artefacto de la ley y el bien suele dejar tras de sí caos y destrucción. El *escudo de Prator* aparecerá en las manos de un poderoso héroe cuando más falta haga, aunque siempre parece ser derrotado por las fuerzas malévolas que inevitablemente se alzan para reclamarlo. Este ciclo puede ser el resultado de una potente maldición sobre el objeto, pero lo más probable es que sea consecuencia de que varios señores infernales lo aprecian como trofeo personal, y que no escatiman esfuerzos para recuperarlo cuando alguien se lo arrebata de las garras.

La espada de Kas

Cuando el mal lucha contra el mal, el bien triunfa... habitualmente. En la batalla entre Vecna y Kas, no obstante, el vencedor último puede haber sido el mal. Aunque esa lucha tuvo como resultado la destrucción de un imperio particularmente detestable, también vio el nacimiento de tres poderosos artefactos. De estos, la *espada de Kas* puede ser el más terrorífico. La sectas de Vecna mantienen *la mano y el ojo de Vecna* bajo llave la mayor parte del tiempo, por lo que no dan mucha guerra hasta que alguien los encuentra. La *espada de Kas* no tiene ningún guardián; pasa de las manos de un señor de la guerra a las de un gobernante despótico y luego a las de un lunático con alegría juvenil.

Los PJs pueden toparse con este artefacto varias veces durante una campaña. Pueden derrotar a un villano que la posea sólo para que otro se la robe, y este ciclo se puede repetir varias veces. La espada puede convertirse incluso en un motivo que encadene a un malvado tras otro, y puede que con el tiempo los PJs lleguen a verla como un villano en sí misma.

La mano y el ojo de Vecna

Las sectas de Vecna guardan estas poderosas reliquias de su temible dios en guaridas secretas, vigiladas por sus miembros y aliados más peligrosos. Aún así, los aventureros logran derrotar a menudo a estas sectas y reclamar los artefactos para sí. Algunos creen que Vecna disfruta con este proceso cíclico, ya que permite que su influencia se extienda más allá de los muros de su propia religión una y otra vez.

Es mejor introducir *La mano y el ojo de Vecna* en la campaña en posesión de un PNJ depravado. Los PJs pueden quedarse con ellos tras su derrota, pero pronto llegarán a repugnar estos objetos tanto como ansían su poder, ya que los sectarios de Vecna no se detendrán ante nada para recuperarlos.

La maza de Cuthbert

San Cuthbert suele tener su maza a mano, lo cual hace bastante complicado (por no decir imposible) que la use cualquier otro. Pero de vez en cuando, presta su arma a algún seguidor particularmente devoto. De esta forma, puede caer en manos

de un personaje durante unos meses como recompensa por alguna gran hazaña, o cuando un PJ adorador de San Cuthbert llegue a nivel 20. No obstante, a veces puede ocurrir que alguien a quien el dios haya prestado su maza la pierda frente al enemigo. En ese caso, sus clérigos reunirán con presteza a sus adoradores y a mercenarios bien pagados para recuperar el artefacto. San Cuthbert nunca interviene directamente para recuperar su maza, pero una vez sus fieles la hayan obtenido, la reclamará de inmediato. Queda en manos de sus fieles mostrarle la devoción debida, pero desde luego no podrán volver a disfrutar de los beneficios de su maza tras dejar que cayese en manos hostiles.

Los orbes de los dragones

Estos orbes mágicos son detestados por toda la raza dracónica, por decir una de las opiniones más suaves que tienen respecto a ellos. La destrucción de estos objetos está más allá de la capacidad de los dragones, por lo que suelen confiar la vigilancia de estos orbes a los miembros más temibles de su raza. Un personaje que obtenga el control de un *orbe de los dragones* pronto se verá convertido en el objetivo de incesantes ataques patrocinados por los dragones. Los dragones prefieren llamar a su aliados más poderosos para estos ataques, en lugar de arriesgar sus propias vidas frente al poder de dominación del orbe.

Ilustración de W. Reynolds

CÓMO RETIRAR DE LA PARTIDA UN ARTEFACTO

Uno de los mejores métodos para controlar el impacto de un artefacto en tu campaña es generar una situación que haga que los PJs deseen librarse de él antes de que pase demasiado tiempo.

Una forma de lograrlo es ofrecer a los personajes una recompensa por devolvérselo a su legítimo dueño. La recompensa debería ser muy tentadora: los PX suficientes para subir de nivel deberían bastar. Devolver un artefacto mayor también debería ganarles el favor de los dioses, que pueden recompensar a cada miembro del grupo con un objeto mágico mayor, un conjuro de *deseo* o incluso una dote adicional o aptitud sortílega permanente de origen divino. Estas recompensas especiales suelen canalizarse a través de un poderoso clérigo o ajeno que haga las veces de intermediario, más que por contacto directo con los dioses.

Si los PJs demuestran ser inmunes a los refuerzos positivos de recompensas y premios, quizá los refuerzos negativos surtan mejor efecto. Sin duda se extenderán las historias sobre su posesión del artefacto, y en cualquier momento aparecerán todo tipo de organizaciones influyentes y criaturas que deseen arrebatárselo por la fuerza. Más aún, si los PJs se han negado a devolver el artefacto a su dueño genuino, la organización o PNJ desairados pueden convertirse en una fuerza antagónica. Defender su premio de estos ataques sin tregua puede minar la resolución de los personajes más codiciosos.

Por último, ten en cuenta que los dioses también muestran interés por los artefactos. Si todo lo demás falla, estará justificado que una deidad haga acto de presencia y reclame el artefacto de los PJs. El dios puede recompensarlos o no, igual que puede castigarlos o no. En cualquier caso, el hecho de que sus actos hayan tenido como consecuencia una intervención divina directa debería ser recompensa suficiente por la pérdida del amado artefacto.

Por otro lado, si el artefacto no está echando por tierra tu campaña y todos parecen disfrutar de su presencia, quizá quieras permitir que permanezca en posesión del grupo durante un tiempo. Un monstruo o grupo poderoso podría tratar de vez en cuando de robarlo, pero no tienes que hacer esfuerzos especiales por conseguir que lo pierdan.

Introducir un artefacto en tu campaña también puede generar envidias entre los jugadores. Si incluyes un *bastón de los magos* en la partida y los personajes no mágicos no obtienen nada, sus jugadores pueden enfadarse por el creciente poder del mago. Si notas que empieza a generarse esta animosidad, puede que tengas que prestar más atención a las necesidades y metas de los demás jugadores durante un tiempo.

A menudo basta con hacer que se conviertan en un elemento más importante de la historia, pero a veces tendrás que entregar más artefactos a los jugadores celosos para "equilibrar" las cosas. Esta táctica se te puede escapar de las manos muy rápido, si todo el mundo termina por poseer un poderoso artefacto bajo la almohada.

Una opción para mantener a los celosos bajo control es "rotar" los artefactos. Deja que el grupo salga de aventuras con el PJ mago y su *bastón de los magos*, mientras ideas una forma de eliminar el bastón del juego. Quizá sólo estuviese en préstamo durante un mes, o puede que alguien se lo robe. Después, tras algunas sesiones de juego, introduce un nuevo artefacto que pueda usar otro PJ. Continúa con esta tónica mientras progresa la campaña, dando a cada personaje un par de sesiones con un artefacto poderoso en su manos, y los celos y la envidia deberían desaparecer.

CÓMO DESTRUIR UN ARTEFACTO

Destruir un artefacto nunca debería ser algo sencillo. Ciertos conjuros tienen el poder de hacerlo, pero usarlos suele ser más peligroso que embarcarse en una misión para lograr lo mismo. Una *disyunción de Mordenkainen*, por ejemplo, tiene un 1% de probabilidades por nivel de lanzador de destruir un artefacto, pero tiene una posibilidad aún mayor de atraer la venganza divina sobre el lanzador, que también se arriesga mucho a perder sus poderes de lanzamiento de conjuros como resultado de sus actos.

Por último, estás en tu derecho como DM de decretar que los efectos como la *disyunción de Mordenkainen* sólo pueden destruir artefactos menores. Si eliges ese camino, no obstante, deberías informar de inmediato a los PJs acerca de esta nueva regla de la casa, en lugar de echársela a la cara en el momento menos oportuno.

Un método mucho más interesante de destruir un artefacto es vincular su eliminación a una misión. Un argumento

Jozan arroja la varita de Orcus a las fauces de la tarasca, mientras trata de no sufrir el mismo destino

clásico para una aventura consiste en la recuperación de un temible artefacto de algún lugar extremadamente peligroso, para después embarcarse en una misión igualmente azarosa para destruirlo. El clásico eterno del género, *El señor de los anillos*, se basa por completo en el concepto de que un artefacto maligno sólo puede ser destruido tras grandes pruebas y tribulaciones.

Deberías condicionar el método de destrucción de un artefacto a la naturaleza tanto del objeto como de tu campaña. Como regla general, una misión para destruir un artefacto debería llevar a los PJs a varias localizaciones legendarias de tu mundo, y entrar en conflicto con algunos de los monstruos míticos del entorno de campaña. El *Manual de niveles épicos* ofrece muchos monstruos adecuados, pero si no dispones de él, puedes generar criaturas legendarias avanzando criaturas ya poderosas en DG o tamaño, o añadiéndoles 20 niveles en una clase de personaje. ¡Un grupo no olvidará con facilidad un combate contra una márilith de 40' de alto y 36 DG! Y si todo eso falla, la útil tarasca también puede convertirse en un monstruo memorable.

A continuación se describen algunos métodos de destrucción de artefactos, para azuzar tu imaginación.

El vacío imposible

El artefacto es realmente invulnerable y no puede ser destruido. Lo mejor que pueden hacer los personajes es librarse de él en algún lugar más allá de lo concebible. Un artefacto dejado en un lugar al que nunca pueda llegar ninguna criatura cuenta como destruido, ya que nadie podrá volver a usarlo jamás.

Exposición a la pureza

Este método es similar a 'Las puertas del Infierno' (ver más abajo), excepto porque el artefacto sólo tiene que ser expuesto a alguna forma de energía pura, como la superficie del sol, el núcleo del plano Elemental de fuego o la cegadora integridad de la verdad universal. No hace falta decir que esta fuente de nívea energía también debería causar una tremenda cantidad de daño a quien lleve el objeto.

En este escenario, el verdadero problema no es cómo destruir la cosa, sino cómo acercarse lo suficiente a la fuente de energía para lograrlo sin morir en el intento.

La fuente de la esclavitud

Partes corporales o sangre de un monstruo legendario fueron empleadas en la creación del artefacto. El monstruo debería ser una criatura única y eterna (como una gran sierpe, un monstruo épico o la tarasca) que viva en un lugar apartado. Dado que esta criatura tiene una conexión visceral con el artefacto, arrojarlo a sus fauces, bajo sus pies, o someterlo de alguna forma a sus ataques naturales, podrá destruirlo. En ese caso, el monstruo reabsorberá de inmediato las partes provenientes de su cuerpo... lo cual quizá le otorgue poderes largo tiempo negados, ya que le fueron robados para crear el objeto.

La sangre del mal

Este escenario requiere que la compañía aniquile a una criatura concreta de gran poder, aunque no tiene por qué ser un monstruo maligno. El artefacto debe sumergirse en la sangre, el cerebro o el corazón del ser antes de que pase 1 asalto tras su muerte. El artefacto entrará en resonancia con la muerte de la criatura y también "morirá".

Las puertas del Infierno

En este escenario, la única forma de destruir el artefacto es estrellarlo contra un objeto o estructura legendarios, como las puertas del Infierno. Alternativamente, la "estructura" podría ser el cuerpo de algún monstruo o dios legendario, o incluso la pata de una humilde hormiga. Descubrir la ubicación de esta estructura debería constituir una larga serie de aventuras por sí mismo.

Los fuegos primigenios

El artefacto sólo puede destruirse en el lugar de su creación. El método concreto puede requerir que se lo arroje a los fuegos de la forja de un dios, golpearlo con otro artefacto en el lugar de su manufactura o simplemente llevarlo a 30' o menos del punto donde fue concebido.

SOBRE LOS AUTORES

JESSE DECKER fue editor jefe de la revista *Dragón* durante dos años, del 2.001 al 2.003. En la actualidad, dirige al equipo de desarrollo del JDR y las miniaturas. Su participación en los suplementos incluye *Arcanos desenterrados*, *El aventurero completo* y *Razas de piedra*.

JAMES JACOBS es el editor asociado de la revista *Dungeon*. Sus colaboraciones más recientes con Wizards of the Coast incluyen *Frostburn* y *Lords of madness*.

ROBIN D. LAWS, diseñador de juegos y novelista, es más conocido por sus JDR *Feng Shui*, *Heroquest* y *Dying Earth*, así como el libro de epónimo titulo *Robin's Laws of Good Gamemastering*.

DAVID NOONAN trabaja para Wizards of the Coast como diseñador de juegos. Sus participaciones más recientes incluyen *El divino completo*, *Héroes de guerra*, *Razas del destino* y *Susurros de la hoja del vampiro*. Dave vive en el estado de Washington con su esposa Susan y su hijo Jacob.

CHRIS THOMASSON fue editor en jefe de la revista *Dungeon* antes de unirse a Wizards of the Coast como editor de JDR. Sus colaboraciones en los suplementos incluyen el *Manuscrito infernal* y el *Manual de monstruos III*, así como *Bow and blade* para la editorial Green Ronin Publishing.

Índice alfabético

Nota: la siguiente información podría recibir el nombre más adecuado de "elementos del juego". Tiene más nivel de detalle que la tabla de contenidos de la página 3 (por ejemplo, aquí se incluyen todos los objetos mágicos nuevos), y como tal actúa de anexo a la tabla de contenidos, sin que haya solapamientos entre ambas.

absorción mágica, de (cetro) 264
acciones inmediatas 237
acciones rápidas 237
altar del caminante onírico (localización mágica) 237
de ancla del alma (cetro) 264
anillo feérico (trampa) 41
anillo de contraconjuros mayor 263
anillo de fortaleza mental 263
antipaladín (PNJ) 161
aprendiz (dote) 176
armas con trampa 41
artista marcial (PNJ) 162
atrapadora de conjuros (aptitud de armadura) 250
aturdimiento súbito, de (aptitud de arma) 254
aura esquiva, de (aptitud de armadura) 251
Avatar de la horda, el (acontecimiento mágico) 111
azote de ilusiones, de (aptitud de arma) 254
azote feroz, de (aptitud de arma) 254
baja de las nubes (trabajo en equipo) 190
banda de ladrones de los Cuchillos rojos, la 212
barrera de conjuros (trabajo en equipo) 190
batalla en los cielos (localización) 47
bebedizo de dominio 266
botas de montar 266
brazaletes de conjuros compartidos 267
capilla del maestro de armas (localización mágica) 238
cazador de recompensas (PNJ) 163
cetro conductor 264
cetro de evitación 265
cetro de heridas lacerantes 265
cetro de impacto seguro 265
chaleco de Daazzix 267
chaleco de las leyendas 267
chaleco del pícaro 268
chamán tribal (PNJ) 164
corazón de hielo (localización mágica) 238
corazón de llamas (localización mágica) 239
corazón de piedra (localización mágica) 239
corazón de viento (localización mágica) 240
corrosiva (aptitud de arma) 255
cripta malvada (localización) 48
cruzada fulgurante, la 215
daga de conservación de vida 262
defensa contra la energía, de (aptitud de armadura) 251
defensa fortificante, de (aptitud de armadura) 252
descarga brutal, de (aptitud de arma) 255
descarga cáustica, de (aptitud de arma) 256
descarga defensiva, de (aptitud de arma) 256
descarga eléctrica, de (aptitud de arma) 256
descarga flamígera, de (aptitud de arma) 257
descarga gélida, de (aptitud de arma) 257
descarga impía, de (aptitud de arma) 257
descarga sagrada, de (aptitud de arma) 257
descubrir lo invisible (trabajo en equipo) 191
dungeon anegado (localización) 49
edificio en llamas (localización) 50
elixir de venganza 268
embestida conjunta (trabajo en equipo) 192
empleados 154
enervación/consunción de energía (trampa) 41
engendrado en los fosos (plantilla) 274
entrenamiento en medicina de combate (trabajo en equipo) 192
escape conjunto de una presa (trabajo en equipo) 192
escarabajo de estabilización 268
escarcha asesina de Ghulurak, la (acontecimiento mágico) 112
Espabilado para los negocios (dote) 184
espectral (trampa) 42
espíritu afín de almacenamiento mágico 196
espíritu afín de asociación 198
espíritu afín de aumento 198
espíritu afín de bálsamo 196
espíritu afín de comunicación 196
espíritu afín de corrosión 199
espíritu afín de escarcha 200
espíritu afín de llama 200
espíritu afín de muralla 200
espíritu afín de relámpago 200
espíritu afín de sombra 201
espíritu afín de sudario 202
espíritu afín de torre 202
espíritu afín de transferencia 197
espíritu afín de trueno 202
espíritus afines 194
espíritu de la ira de la Naturaleza, el (acontecimiento mágico) 114
estanque de las almas congeladas (localización mágica) 241
evitar el fuego amigo (trabajo en equipo) 192
explosiva ácida (aptitud de arma) 258
Favorito del gremio (dote) 227
flanqueo superior (trabajo en equipo) 192
forjado con alma (plantilla) 275
forjado en los Infiernos (plantilla) 275
genio (PNJ) 165
gremios académicos 226, 228
gremios arcanos 226, 228
gremios criminales 226, 228
gremios de artistas 226, 228
gremios gubernamentales 226, 228
gremios mercantiles 226, 228
gremios mercenarios 226, 228
gremios naturalistas 226, 228
gremios psiónicos 226, 228
gremios religiosos 226, 228
guante arcano 269
guantelete fantasmal 262
guarda de poder arcano (localización mágica) 241
guardián de lanzadores de conjuros (trabajo en equipo) 193
hurtar la mirada (trabajo en equipo) 193
infiltración (trabajo en equipo) 193
inmunidad contra la energía (aptitud de armadura) 252
invocación acuática (trampa) 43
invocación ígnea (trampa) 44
ladrona de ilusiones (aptitud de arma) 258
la última batalla de los Juramentados (localización mágica) 242
lava (localización) 52
lentillas de forma verdadera 269
lentillas del dolor 270
ligadura incorporal (aptitud de arma) 259
limpieza de puertas (trabajo en equipo) 193
lisiante (trampa) 44
llama perpetua (localización mágica) 244

luz de la pureza, la (acontecimiento mágico) 115
Maestre gremial (dote) 228
mago maestro (PNJ) 166
manto de segundas oportunidades 270
manufactura feérica (plantilla) 276
manufactura gith (plantilla) 277
matagigantes (PNJ) 168
mente esquiva, de (aptitud de armadura) 253
Mentor (dote) 176
mercenario arcano (PNJ) 169
modelado al fuego (plantilla) 278
multitudes (encuentro) 58
muro de separación (trampa) 45
nacido para la gloria (plantilla) 278
necrópolis del terror (localización mágica) 244
nube de polvo (trampa) 45
objetos mágicos vinculados 231
ojo ardiente de Al-Ghautra (acontecimiento mágico), el 116
orden de los Antiguos misterios, la. 219
pañuelo atrapador de conjuros 271
persecución (encuentro) 57
pisadas de Corellon (localización mágica) 245
pluma de escribanía veloz 271
poder elemental de agua (aptitud de arma) 259
poder elemental de aire (aptitud de arma) 260
poder elemental de fuego (aptitud de arma) 260
poder elemental de tierra (aptitud de arma) 261
precisión a distancia (trabajo en equipo) 194
pueblo en los árboles (localización) 54
puente de hielo (localización) 55
puesto de guardia de la vigilia (localización mágica) 246
quiste terrible (localización mágica) 246
rescoldo del fuego del dragón (localización mágica) 247
ritual de la canción 233
ritual de la fe 233
ritual de la magia 234
ritual de la pureza 234
ritual de la sangre 234
ritual del fuego 233
ritual del honor 234
ritual del robo 234
ritual del temor 235
ritual del viaje 235
sandalias del combatiente grácil 272
sectario (PNJ) 170
señor de los muertos vivientes (PNJ) 171
señuelo (trampa) 46
sumo sacerdote (PNJ) 172
torreta de conjuros (trampa) 46
tumba del corazón del dragón (localización mágica) 248
túneles angostos (localización) 56
túnica del Infierno 272
turbas (encuentro) 59
vergel de la ira de la Naturaleza (localización mágica) 249
vestiduras de divinidad 273
vestimenta de forma de sabandija 273
Vínculo fiel (dote) 232
vórtice consumidor de Traal, el (acontecimiento mágico) 117

Haz que tus partidas suban de nivel

Este suplemento para el juego de DUNGEONS & DRAGONS® contiene todo un arsenal de opciones y ayudas rápidas, que te permitirán preparar y dirigir memorables aventuras o fértiles campañas. En su interior hay ideas, sugerencias y material pregenerado que te ayudará a convertirte en un DM realmente espectacular. Con sus consejos de juego, PNJs, trampas traicioneras, nuevos objetos mágicos y un pueblo descrito al detalle, la *Guía del Dungeon Master II*™ te permitirá mantener a tus jugadores al borde de sus asientos.

Para emplear este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, *la Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.
Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.

ISBN 84-96422-56-9

DD1038

Impreso en España–Printed in Spain