

CAJA DE INICIO: REGLAMENTO



Contenido:
Libro de aventura de *Stranger Things* • Reglamento
5 hojas de personaje de *Stranger Things* • 6 dados
Figura del Demogorgon • Figura del Demogorgon
para pintar

DUNGEONS & DRAGONS®

Capítulo 1: Cómo jugar	2
Primeros pasos.....	3
Las seis características.....	4
Capítulo 2: Combate	8
Estructura de un combate.....	8
Movimiento y posición.....	9
Acciones en combate.....	10
Realizar un ataque.....	11
Cobertura.....	12
Daño y curación.....	12
Capítulo 3: Aventuras	14
Viajar.....	14
Descansar.....	15
Recompensas.....	15
Equipo.....	15

Capítulo 4: Lanzamiento de conjuros	20
¿Qué es un conjuro?.....	20
Lanzar un conjuro.....	21
Listas de conjuros.....	23
Conjuros.....	23
Apéndice A: Objetos mágicos	32
Apéndice B: Monstruos	34
Apéndice C: Estados	43

CAPÍTULO 1: CÓMO JUGAR

El juego de rol **DUNGEONS & DRAGONS (D&D)** consiste en contar historias en mundos de fantasía. Al igual que sucede en muchos juegos de interpretación, el motor de D&D es la imaginación: Describir un castillo en ruinas situado en un bosque tenebroso e imaginar cómo un aventurero podría reaccionar a los desafíos que la escena le plantea. En este mundo de fantasía, las posibilidades son infinitas.



Mike (Dungeon Master o DM): El castillo se alza entre los árboles, con las desmoronadas ruinas de sus siete torres circulares emergiendo como dientes quebrados. Tras un tramo corto de escaleras veis un arco, tras el que se extiende un pasaje plagado de fragmentos retorcidos de metal oxidado. Dos de las torres, salpicadas de oscuras aspilleras, flanquean la entrada, tras la que se extiende un oscuro corredor.

Will (clérigo): Vamos a mandar al explorador por delante para que compruebe que no hay peligro.

Lucas (explorador): Vale. Me acercaré por el lateral e iré sigilosamente pegado al muro de la torre hasta que pueda asomarme a la entrada y echar un vistazo.

A diferencia de los juegos de fantasía de los niños, D&D dota de estructura a las historias y proporciona un método para determinar las consecuencias de las acciones de los aventureros. Los jugadores tiran dados para averiguar si los ataques de sus personajes tienen éxito o fracasan, o si los aventureros consiguen escalar un precipicio, esquivar el impacto de un relámpago mágico o llevar a cabo cualquier otra tarea peligrosa. Todo es posible, pero los dados hacen que ciertas cosas sean más probables que otras.

Mike (DM): De acuerdo, Lucas. Vamos a ver lo sigiloso que eres. Haz una prueba de Destreza.

Lucas: Con mi habilidad Sigilo, ¿no?

Mike (DM): Exacto.

Lucas (tirando 1d20): Pues soy muy sigiloso: he sacado un 17.

Mike (DM): Vale, parece que nadie te ha visto. ¿Quieres asomarte al interior?

Cuando juegas a D&D, asumes el rol de un aventurero, como un clérigo o un paladín devotos, un habilidoso bardo, un explorador o un mago lanzador de conjuros. Las hojas de personaje que se incluyen en esta caja describen cinco héroes con los que puedes empezar a jugar. Con unos amigos y un poco de imaginación, podrás vivir épicas misiones y arriesgadas aventuras, enfrentándote a numerosos desafíos y monstruos sedientos de sangre.

Un jugador asume el rol del Dungeon Master (DM, en español "Señor de la Mazmorra"), que es el narrador principal y árbitro del juego. El DM es el responsable de la aventura (como la que encontrarás en el libro de aventura), mientras que los personajes se enfrentan a las dificultades y deciden qué caminos explorar. El DM podría describir la entrada a un antiguo castillo en ruinas y los jugadores decidirían qué quieren que hagan sus aventureros. ¿Cruzarán con decisión la entrada semiderruida? ¿Intentarán acercarse furtivamente por si alguien espía a través de las aspilleras? ¿Rodearán el castillo en busca de otra entrada? ¿O lanzarán un conjuro que les haga invisibles?

El DM determinará el resultado de las acciones de los aventureros y describirá lo que estos experimentan. D&D es un juego infinitamente flexible, ya que el DM puede improvisar para responder a cualquier cosa que los aventureros intenten hacer, de manera que cada aventura sea emocionante e impredecible.

En una partida de Dungeons & Dragons no se gana ni se pierde. Al menos, no tal y como se entienden estos términos habitualmente. El DM y los jugadores colaboran para crear una historia estimulante, protagonizada por valerosos aventureros que se enfrentan a peligros mortales. En ocasiones, un personaje podría sufrir un espeluznante final, despedazado por feroces monstruos o liquidado por un perverso villano. No obstante, los demás aventureros pueden buscar una magia lo bastante poderosa como para resucitar a su compañero caído, o tal vez el jugador decida jugar con un personaje nuevo.

Es posible que el grupo no consiga terminar una aventura con éxito, pero si os lo habéis pasado bien y habéis creado una historia memorable, todos habréis ganado.

Primeros pasos

Si es la primera vez que juegas a DUNGEONS & DRAGONS, empieza por leer el resto de este capítulo, donde encontrarás las reglas más importantes del juego.

Uno de vosotros deberá asumir el papel del Dungeon Master durante vuestra primera partida. Como estás leyendo esto, tú eres un candidato excelente para ser DM, aunque si alguno de tus amigos ya sabe jugar a D&D, quizá sea mejor pedirle que haga de DM y os enseñe a jugar al resto. Una vez que hayas leído este capítulo, échale un vistazo a las primeras páginas del libro de aventura. Te ayudarán a entender el papel del DM y los elementos básicos de una aventura de D&D.

Después, lee el resto de este libro. Para la primera partida no es necesario que memorices todo su contenido, pero te resultará útil saber dónde encontrar las reglas durante el juego. Por último, familiarízate con la aventura. Entonces ya tendrás todo lo necesario para reunir a tus amigos y jugar.

Cada jugador elige un personaje de entre los cinco incluidos. Es tarea de los jugadores el convertir estos esqueletos de personaje en personas de carne y hueso dándoles un nombre, describiendo su apariencia y dotándolos de vida mientras juegan la aventura. Si tienes más de cinco jugadores, no pasa nada si dos de ellos utilizan el mismo personaje, siempre y cuando los distinguan añadiéndoles detalles distintivos. Así, un clérigo podría ser una alegre mujer llamada Sefris y otro un hombre muy serio llamado Albric.

Dados

Este juego usa los dados poliédricos que vienen en la caja. En este reglamento nos referiremos a cada uno de los dados escribiendo la letra *d* seguida del número de caras: d4, d6, d8, d10 (en este dado, el 0 representa el número 10), d12 y d20. Por ejemplo, un d6 es un dado de seis caras.

Los dados percentiles, o d100, funcionan de forma ligeramente distinta. Para generar un número entre 1 y 100 tiras el dado de diez caras dos veces. La primera tirada representará las decenas y la segunda las unidades. De este modo, si primero sacas un 7 y después sacas un 1, el resultado será un 71. En el caso de obtener 0 en ambas tiradas, el resultado es un 100.



Siempre que sea necesario tirar los dados, las reglas te dirán la cantidad y el tipo de dados que debes utilizar, además de los modificadores que aplicar. Por ejemplo, "3d8 + 5" significa que debes tirar tres dados de ocho caras, sumar sus resultados y añadir 5 al total.

La estructura del juego

En las partidas de D&D, un grupo de personajes (controlados por los jugadores) se embarca en una aventura que les presenta el DM. La aventura es el corazón del juego, una historia que el DM y los jugadores cuentan juntos usando el material del libro de aventura de esta caja, de otra aventura publicada o de una ambientación creada por el DM. El DM presenta una situación inicial, que da a los aventureros una razón para implicarse. Ellos son las estrellas de la historia. Los jugadores controlan lo que hacen dichos aventureros, mientras que el DM se encarga de las personas y los monstruos que se encuentran. Además, el DM también decide cómo cambia el mundo como resultado de las acciones de los aventureros.

El juego se desarrolla siguiendo esta estructura básica de tres pasos:

1. El DM describe la situación. El DM explica a los jugadores dónde se encuentran sus aventureros y detalla el entorno para que sepan qué opciones tienen: cuántas puertas tiene una habitación, qué hay en la mesa, quién está en la taberna, etc. Luego los jugadores pueden hacer preguntas para asegurarse de que entienden lo que sus personajes perciben.

2. Los jugadores describen lo que hacen. A veces un jugador hablará por todo el grupo y dirá, por ejemplo: "Saldremos por la puerta este". En otras ocasiones, los diversos aventureros harán cosas diferentes. Así, uno podría buscar un cofre mientras otro examina un símbolo esotérico grabado en un muro y un tercero monta guardia para evitar que les sorprendan unos monstruos. Los jugadores no tienen por qué turnarse, pero el DM debe escucharlos a todos y decidir qué sucede en cada caso.

A veces una tarea es muy fácil de resolver. Si un aventurero quiere cruzar la habitación y abrir una puerta, el DM simplemente dirá que la puerta se abre y describirá lo que hay tras ella. Pero puede que la puerta esté cerrada, el suelo esconda una trampa mortal o cualquier otra circunstancia dificulte la tarea que el aventurero quería llevar a cabo. En estos casos, el DM decidirá qué sucede, para lo que habitualmente recurrirá a la tirada de un dado para determinar el resultado de la acción.

3. El DM describe el resultado de las acciones de los aventureros. Describir estos resultados suele dar como resultado una nueva situación en la que habrá tomar decisiones, por lo que se volvería al paso 1.

Esta estructura se mantiene siempre, tanto si los aventureros están explorando con cautela unas ruinas antiguas como si están parlamentando con un taimado príncipe o enzarzados en una lucha a muerte contra un dragón. En situaciones concretas, en especial durante el combate, las acciones están más estructuradas y los jugadores (y el DM) se turnan para elegir acciones y resolverlas. Pero la mayor parte del tiempo, la forma de jugar es flexible y se adapta a las circunstancias de la aventura.

En muchas ocasiones, las acciones se desarrollan únicamente en la imaginación, tanto de los jugadores como del DM, y dependen de las descripciones verbales de la escena que hace este. A algunos Dungeon Master les gusta recurrir a música, ilustraciones o efectos de sonido para crear ambiente, y hay tanto jugadores como DM que usan diferentes tonos de voz al hablar para distinguir entre los distintos aventureros, monstruos y otros personajes que interpretan durante la partida. A veces el DM podría desplegar un mapa y utilizar fichas o miniaturas para representar a las criaturas que forman parte de una escena, y así ayudar a los jugadores a saber dónde se encuentra todo el mundo.

¿Y AHORA QUÉ?

Esta caja ofrece una experiencia completa en el mundo de DUNGEONS & DRAGONS para poder disfrutar de horas de juego. Incluso puedes repetir el libro de aventura varias veces si quieres: ¡te sorprenderá cuánto pueden cambiar las cosas de una partida a otra! Sin embargo, una de las cosas más gratificantes de D&D es la oportunidad de crear personajes e incluso mundos propios.

Visita la web DungeonsandDragons.com para ver herramientas y otros productos con los que podrás crear tus propios personajes. Allí encontrarás gratis las reglas básicas del juego, que te indican cómo crear a tu propio personaje para complementar o sustituir a los que se incluyen en esta caja. También verás cómo desarrollar personajes más allá del nivel 5.

Si quieres crear una mayor variedad de personajes o poblar tus aventuras con otros monstruos, echa un vistazo a la quinta edición del *Player's Handbook*, *Monster Manual* y *Dungeon Master's Guide*. Estos libros avanzados serán tu puerta de entrada al gran multiverso de D&D y te invitarán a crear personajes y mundos extraordinarios.

Redondear

Siempre que sea necesario redondear un número, hazlo hacia abajo. Por ejemplo, la mitad de 15 será 7.

Las seis características

En el juego se utilizan seis características para proporcionar una descripción rápida de las capacidades, tanto físicas como mentales, de todos los personajes y monstruos:

Fuerza, que mide el poderío físico.

Destreza, que mide la agilidad.

Constitución, que mide el aguante.

Inteligencia, que mide la memoria y la capacidad para razonar.

Sabiduría, que mide la percepción y la intuición.

Carisma, que mide lo fuerte que es la personalidad.

¿Es el personaje musculoso y perspicaz? ¿Brillante y encantador? ¿Ágil y robusto? Para medir cada una de las seis características, tanto los personajes como los monstruos tienen una **puntuación de característica**, que normalmente va de 3 a 18. Los aventureros pueden alcanzar puntuaciones de característica de hasta 20 puntos, mientras que los monstruos pueden llegar hasta 30.

La función más importante de una puntuación de característica es proporcionar un **modificador por característica**, que suele ir de -1 (en el caso de una puntuación de 8 o 9) a +4 (para una puntuación de 18). Este modificador se aplica a las pruebas de característica, las tiradas de salvación y las tiradas de ataque, tal y como se explica en los siguientes apartados.

Puntuaciones de característica y modificadores

Puntuación	Modificador	Puntuación	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

La regla principal

¿La espada del aventurero ha logrado herir al dragón o ha rebotado en sus escamas duras como el hierro? ¿Se creará el ogro ese farol tan exagerado? ¿Puede el personaje cruzar a nado ese río tan revuelto? ¿Logrará evitar parte de la deflagración de la bola de fuego o sufrirá todo el daño de la explosión? En aquellas situaciones en las que el resultado de la acción no está claro, se tira 1d20 para determinar si esta tiene éxito o fracasa. Las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación son los tres tipos principales de tiradas de d20. En todas ellas se tira 1d20, se modifica el resultado con bonificadores o penalizadores y se compara el total con un número objetivo. Si el total es mayor o igual al número objetivo, tienes éxito. A continuación te explicamos estos pasos con más detalle:

1. Tira el dado. Tira 1d20 y añade el modificador de la puntuación de característica usada en la tirada. Por ejemplo, una tirada de salvación de Destreza utilizará tu modificador por Destreza.

2. Aplica los bonificadores y penalizadores que correspondan según las circunstancias. Un conjuro, una situación concreta o cualquier otro efecto podrían otorgar un bonificador o un penalizador a la tirada.

3. Compara el total con un número objetivo. Si el total es mayor o igual al número objetivo, la tirada tiene éxito. De lo contrario, falla. El número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación se denomina Clase de Dificultad (CD). En el caso de una tirada de ataque, el número objetivo es la Clase de Armadura (CA) del objetivo atacado. Normalmente es el DM quien decide los números objetivo y les dice a los jugadores si sus pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación tienen éxito o no.

Las pruebas de característica y las tiradas de salvación se explican en detalle más adelante. Las tiradas de ataque se describen en el capítulo 2.

Ventaja y desventaja

A veces una capacidad especial o un conjuro te indicarán que tienes ventaja o desventaja en una tirada de 1d20. Cuando eso ocurra, utilizarás un segundo d20 al hacer la tirada. Si tienes ventaja, usarás el resultado más alto de los dos, y si tienes desventaja, el más bajo. Por ejemplo, si sufres desventaja y en la tirada sacas un 17 y un 5, utilizarás el 5. Si, por el contrario, disfrutas de ventaja, te quedarás con el 17.

Aunque una tirada se vea afectada por distintas circunstancias y varias otorguen ventaja o causen desventaja, no se tira más de 1d20 adicional. Por ejemplo, si dos situaciones favorables dan ventaja, aun así, solo tirarás un segundo d20.

Si, debido a las circunstancias, una tirada cuenta tanto con ventaja como con desventaja, se considerará que no posees ninguna de las dos, así que únicamente tirarás 1d20. Esto es así incluso aunque varias circunstancias provoquen desventaja y solo una te otorgue ventaja, o viceversa. Si esto ocurre, no tendrás ni ventaja ni desventaja.

Si tienes ventaja o desventaja y algún aspecto del juego (como el atributo Afortunado de los medianos) te permite volver a tirar el d20, solo podrás volver a tirar uno de los dos dados. Eso sí, puedes elegir cuál de ellos. Por ejemplo, si un mediano con ventaja en una prueba de característica saca un 1 y un 13, podría usar Afortunado para volver a tirar el dado en el que ha sacado un 1.

Pruebas de característica

Las pruebas de característica determinan si las capacidades innatas y el entrenamiento de un monstruo o un personaje son suficientes para superar un desafío. El DM pedirá una prueba de característica cuando alguno de ellos intente llevar a cabo una acción (que no sea un ataque) en la que exista la posibilidad de fracasar. Un personaje podría hacer una prueba de Fuerza para derribar una puerta, o de Inteligencia para entender unas pistas, o de Sabiduría para darse cuenta de que unos goblins están ocultos en el camino y planean emboscarlo. Así, si el resultado de una acción no está claro, se tiran los dados para determinarlo.

Para hacer una prueba de característica, tira 1d20 y añade el modificador por característica pertinente. Por ejemplo, para las pruebas de Fuerza usarás el modificador por Fuerza.

Si el total es mayor o igual a la CD, la prueba de característica tiene éxito. En caso contrario, se habrá fallado la prueba, lo que significa que el personaje o el monstruo no consiguen su objetivo o, si lo consiguen, a cambio sufren una complicación decidida por el DM.

En muchas ocasiones, el libro de aventura indicará al DM qué tipo de prueba debe hacer el personaje, su CD y qué ocurre tanto si se tiene éxito como si no. Sin embargo, como a menudo es imposible predecir lo que intentará hacer un jugador, el libro de aventura también ofrece al DM consejos para decidir qué clase de prueba de característica y qué CD utilizar en situaciones concretas.

Bonificador por competencia

Habrán ciertas tareas relacionadas con una prueba de característica para las que puedes tener una habilidad especial. Las hojas de personaje indican lo competentes que son los personajes en ciertas habilidades y el uso de herramientas especializadas, y en el apéndice B del libro de aventura se muestran las competencias de los monstruos. Si eres competente en una habilidad, como Acrobacias o Engaño (que se explican más adelante), tu bonificador por competencia se añade a las pruebas de característica que hagan uso de dicha habilidad. Si eres competente con herramientas concretas, como las de ladrón o de albañil, tu bonificador por competencia se añade a las pruebas de característica que hagas usando dichas herramientas. Nunca se puede añadir el bonificador por competencia más de una vez a la misma tirada de d20.

Tiradas enfrentadas

A veces las intenciones de un personaje o monstruo se opondrán directamente a las de otro. Esto puede suceder si ambos están intentando hacer lo mismo y solo uno puede tener éxito, como si tratan de coger un anillo mágico que ha caído al suelo. También es posible que uno de ellos esté intentando evitar que el otro alcance su objetivo. Por ejemplo, si un monstruo trata de abrir a la fuerza una puerta que un aventurero intenta mantener cerrada. En situaciones como estas el desenlace viene determinado por un tipo especial de pruebas de característica, llamadas "tiradas enfrentadas".

Los dos participantes en una tirada enfrentada hacen las pruebas de característica que correspondan a sus intenciones. Cada uno suma sus bonificadores y penalizadores, según corresponda, pero, en vez de intentar superar una CD, los resultados de ambas pruebas deben compararse entre sí.

El participante que obtenga el resultado más alto gana la tirada enfrentada. Dicho personaje o monstruo tiene éxito en su acción o evita que su oponente lo tenga.

Si la tirada enfrentada acaba en empate, la situación se queda como estaba antes. Eso significa que uno de los participantes podría ganar por defecto. Por ejemplo, si dos personajes trataran de coger un anillo del suelo, ninguno lo conseguiría. En una tirada enfrentada entre un monstruo que trata de abrir una puerta a la fuerza y un aventurero que pretende mantenerla cerrada, un empate significa que la puerta sigue cerrada.

Habilidades

Cada característica abarca un amplio espectro de aptitudes, que incluye habilidades en las que un personaje o monstruo podría ser competente. Una habilidad representa un aspecto concreto de una puntuación de característica, y la competencia en una habilidad indica una especialización en ella por parte del personaje.

De este modo, una prueba de Destreza podría reflejar las intenciones de un aventurero de realizar una proeza acrobática, atrapar un objeto o permanecer oculto. De hecho, estos tres aspectos de la Destreza tienen una habilidad asociada: Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo, respectivamente. Así, a un personaje competente en la habilidad Sigilo se le da especialmente bien realizar pruebas de Destreza que consistan en esconderse y moverse sin que lo detecten.

Algunas veces el DM podría pedir una prueba de característica de una habilidad concreta. Por ejemplo, una prueba de Sabiduría (Percepción). En otras ocasiones, un jugador podría preguntar al DM si la competencia en cierta habilidad puede aplicarse a la prueba. En ambos casos, poseer competencia en una habilidad significa que el personaje puede añadir su bonificador por competencia a las pruebas de característica que usen dicha habilidad. Si no posee dicha competencia, el personaje hará una prueba de característica de la forma normal.

De esta manera, si un aventurero intentara trepar por un acantilado peligroso, el Dungeon Master le pediría una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje es competente en Atletismo, sumará su bonificador por competencia a la prueba de Fuerza. En cambio, si no lo es, simplemente hará una prueba de Fuerza.

Pruebas de Fuerza

La Fuerza mide la condición física, el entrenamiento atlético y la cantidad de fuerza bruta que se puede ejercer. Las pruebas de Fuerza cubren cualquier intento de levantar algo, empujarlo, tirar de ello o romperlo, de abrirse paso a través de una abertura o de resolver una situación aplicando la fuerza bruta de cualquier otro modo. La habilidad Atletismo refleja la aptitud para ciertos tipos de pruebas de Fuerza.

Atletismo. Las pruebas de Fuerza (Atletismo) se realizan en situaciones difíciles en las que puedas encontrarte mientras trepas, saltas o nadas. Algunos ejemplos son los siguientes:

- Intentas trepar por un acantilado vertical o resbaladizo, evitar peligros mientras escalas un muro o agarrarte a una superficie mientras alguien intenta derribarte.
- Pretendes saltar una distancia especialmente larga o ejecutar una maniobra compleja en pleno salto.
- Tratas con todas tus fuerzas de nadar o mantenerte a flote en corrientes traicioneras, olas agitadas por una tormenta o zonas llenas de algas. O quizá otra criatura intenta empujarte, arrastrarte bajo el agua o interferir de otra forma con tus intentos de nado.

Pruebas de Destreza

La Destreza mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio. Las pruebas de Destreza abarcan cualquier intento de moverse de forma hábil, rápida o silenciosa, así como evitar caerse al pisar suelo inestable. Las habilidades Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo reflejan la aptitud para ciertas pruebas de Destreza.

Acrobacias. Las pruebas de Destreza (Acrobacias) se utilizan para intentar conservar el equilibrio en situaciones difíciles, como si estás corriendo sobre una placa de hielo, manteniendo el equilibrio sobre una cuerda floja o intentando no caer por el balanceo de un barco. El DM también puede pedir pruebas de Destreza (Acrobacias) para comprobar si puedes ejecutar maniobras acrobáticas, como giros, volteretas o saltos mortales.

Juego de Manos. Cada vez que quieras recurrir a la prestidigitación o la habilidad manual, como cuando tratas de esconder algo en tu persona o inculpar a alguien colocando un objeto en sus ropas, tendrás que hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos). El DM también podría pedir una prueba de Destreza (Juego de Manos) para determinar si puedes robar una bolsa de monedas o vaciarle los bolsillos a alguien.

Sigilo. Haz una prueba de Destreza (Sigilo) cuando intentes esconderte de tus enemigos, escabullirte sin que te detecten unos guardias, moverte sin ser detectado o acercarte a alguien sin que te vean ni te oigan.

ESCONDERSE Y VISIÓN

El DM decide cuándo las circunstancias son adecuadas para esconderse. Cuando intentes esconderte, haz una prueba de Destreza (Sigilo). Hasta que te descubran o dejes de esconderte, se realizarán tiradas enfrentadas entre el resultado de tu prueba y la prueba de Sabiduría (Percepción) de cualquier criatura que te esté buscando activamente.

No puedes esconderte de una criatura que te está viendo. Además, hacer ruido (como al gritar un aviso o tirar un jarro) delatará tu ubicación. No es posible ver a una criatura invisible, por lo que siempre puede intentar esconderse. Sin embargo, se pueden detectar las señales que deje a su paso y también debe permanecer en silencio.

Percepción pasiva. Cuando te escondes, puede que alguien te descubra incluso si no te está buscando. Para determinar si una criatura te detecta, el DM compara tu prueba de Destreza (Sigilo) con la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de la criatura. Esta última equivale a 10 + su modificador por Sabiduría y otros bonificadores o penalizadores que tenga. Si la criatura tiene ventaja, sumará 5. Si tiene desventaja, restará 5.

Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 (con bonificador por competencia de +2) tiene una Sabiduría de 15 (un modificador de +2) y es competente en Percepción, tendrá una Sabiduría (Percepción) pasiva de 14.

¿Qué puedes ver? Uno de los factores principales para determinar si puedes encontrar una criatura o un objeto oculto es tu capacidad de visión en las inmediaciones, que pueden estar ligeramente oscuras o muy oscuras. En una zona **ligeramente oscura** (con luz tenue, neblinas dispersas o follaje moderado), las criaturas tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista. En una zona **muy oscura** (a oscuras o con niebla espesa o follaje denso), el personaje no verá y se le considerará cegado, tal y como se explica en el apéndice C.

Pruebas de Constitución

La Constitución mide el estado de salud, el aguante y la fuerza vital. Las pruebas de Constitución son raras y no se les asocia ninguna habilidad, ya que esta característica representa una resistencia sobre todo pasiva, que no requiere un esfuerzo consciente por parte del personaje o del monstruo. Con todo, una prueba de Constitución puede servir para determinar si logras superar tus límites habituales.

Pruebas de Inteligencia

La Inteligencia mide la agudeza mental, la retentiva y la capacidad de razonar. Las pruebas de Inteligencia entran en juego cuando necesitas recurrir a la lógica, la educación, la memoria o el razonamiento deductivo. Las habilidades Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión reflejan la aptitud para ciertos tipos de pruebas de Inteligencia.

Conocimiento Arcano. Las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) miden tu capacidad para recordar información acerca de conjuros, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, los planos de existencia y los habitantes de dichos planos.

Historia. Las pruebas de Inteligencia (Historia) miden tu capacidad para recordar información sobre eventos históricos, personas legendarias, reinos antiguos, disputas pasadas, guerras recientes y civilizaciones perdidas.

Investigación. Cuando buscas pistas y haces deducciones basadas en ellas, llevas a cabo pruebas de Inteligencia (Investigación). Podrías deducir la ubicación de un objeto escondido, discernir el arma que causó una herida a partir de su aspecto o encontrar el punto más débil de un túnel, cuya ruptura haría que se derrumbara. Estudiar pergaminos antiguos en busca de un fragmento de conocimiento perdido también implicaría una prueba de Inteligencia (Investigación).

Naturaleza. Las pruebas de Inteligencia (Naturaleza) miden tu capacidad para recordar información acerca del terreno, plantas y animales, el clima y los ciclos de la naturaleza.

Religión. Las pruebas de Inteligencia (Religión) miden tu capacidad para recordar información acerca de deidades, ritos y oraciones, jerarquías religiosas, símbolos sagrados y los rituales de sectas secretas.

Pruebas de Sabiduría

La Sabiduría indica hasta qué punto estás en sintonía con el mundo que te rodea, reflejando tu perspicacia e intuición. Una prueba de Sabiduría podría representar el intento de leer el lenguaje corporal de alguien, de entender sus sentimientos, de darte cuenta de detalles del entorno o de cuidar de una persona herida. Las habilidades Medicina, Percepción, Perspicacia, Supervivencia y Trato con Animales reflejan las aptitudes para ciertas pruebas de Sabiduría.

Trato con Animales. Si hay que dilucidar si puedes calmar a un animal doméstico, evitar que una montura se asuste o intuir las intenciones de un animal, el DM puede pedirte una prueba de Sabiduría (Trato con Animales). También harás una prueba de este tipo para controlar tu montura al intentar realizar una maniobra arriesgada.

Perspicacia. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) indican si eres capaz de inferir las verdaderas intenciones de una criatura, como intentar detectar si miente o

predecir su siguiente movimiento. Para ello es necesario observar el lenguaje corporal, los hábitos del habla y los cambios en los gestos.

Medicina. Se utiliza una prueba de Sabiduría (Medicina) si intentas estabilizar a un compañero que agoniza o diagnosticar una enfermedad.

Percepción. Las pruebas de Sabiduría (Percepción) te permiten ver, oír y, en general, detectar la presencia de algo o alguien. Estas pruebas miden tu atención general a lo que te rodea y la agudeza de tus sentidos. Por ejemplo, podrías intentar escuchar una conversación a través de una puerta cerrada, espiar bajo una ventana abierta u oír a unos monstruos que se mueven sigilosamente por el bosque. También podrías tratar de descubrir cosas escondidas o fáciles de pasar por alto, ya sean orcos tendiendo una emboscada en un camino, matones escondidos en las sombras de un callejón o la luz de una vela tras una puerta secreta cerrada.

Supervivencia. El DM te podría pedir una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para seguir rastros, cazar, guiar a tu grupo a través de un páramo helado, identificar signos que indiquen la presencia de osos lechuza en los alrededores, predecir el tiempo o evitar arenas movedizas y otros peligros naturales.

Pruebas de Carisma

El Carisma indica tu capacidad para interactuar con los demás de forma efectiva. Incluye aspectos como la confianza y la elocuencia. Puede realizarse una prueba de Carisma si tratas de influir en otras personas o entretenerlas, si intentas causar una buena impresión o contar una mentira creíble, o si quieres salir airoso de una situación social comprometida. Las habilidades Engaño, Interpretación, Intimidación y Persuasión reflejan las aptitudes para ciertas pruebas de Carisma.

Engaño. Las pruebas de Carisma (Engaño) determinan si puedes esconder la verdad de forma convincente, ya sea verbalmente o mediante tus actos. El engaño abarca desde confundir a otros recurriendo a ambigüedades hasta simple y llanamente mentir. Algunas situaciones habituales son confundir a un guardia, timar a un mercader, ganar dinero con juegos de azar, disfrazarse para que no te reconozcan, alejar las sospechas de ti mediante afirmaciones falsas o mantener la compostura al mentir.

Intimidación. Cuando intentes influir en alguien recurriendo a amenazas, actos hostiles y violencia física, el DM te pedirá una prueba de Carisma (Intimidación). Algunos ejemplos son sonsacar información a un prisionero, convencer a unos matones callejeros de que no inicien una confrontación o usar el filo de una botella rota para pedir a un burlón visir que reconsidere su decisión.

Interpretación. Las pruebas de Carisma (Interpretación) determinan lo bien que puedes deleitar a tu audiencia mediante la música, el baile, la narración o cualquier otra forma de entretenimiento.

Persuasión. Cuando intentes influir a una persona o a un grupo de gente mediante al tacto, la buena educación o la bondad, el DM te pedirá una prueba de Carisma (Persuasión). La Persuasión se suele utilizar al actuar de buena fe, como, por ejemplo, para afianzar amistades, hacer peticiones cordiales o comportarse como exige la etiqueta. Algunos ejemplos de persuadir a otras personas podrían ser convencer a un chambelán de que permita

a tu grupo ver al rey, negociar la paz entre unas tribus enfrentadas o inspirar a una multitud.

Tiradas de salvación

Una tirada de salvación representa un intento de resistir o evitar un conjuro, una trampa, un veneno, una enfermedad o cualquier otra amenaza similar. Normalmente no eres tú quien decide hacer una tirada de salvación, sino que te ves forzado a ello porque tu personaje o monstruo se encuentra en peligro.

Para hacer una tirada de salvación, tira 1d20 y añade el modificador por característica pertinente. Por ejemplo, para una tirada de salvación de Destreza utilizarás tu modificador por Destreza.

Una tirada de salvación puede verse modificada por bonificadores o penalizadores que dependan de la situación, así como por tener ventaja o desventaja, según determine el DM.

La hoja de personaje muestra las competencias en tiradas de salvación del personaje. Al igual que sucede con las competencias en habilidades, la competencia en una tirada de salvación permite al personaje sumar su bonificador por competencia a las tiradas de salvación que haga usando la puntuación de dicha característica. Algunos monstruos también tienen competencias en tiradas de salvación.

La Clase de Dificultad de una tirada de salvación la determina el efecto que la causa. Por ejemplo, si un conjuro permite una tirada de salvación, la CD para dicha tirada la determinarán la aptitud mágica y el bonificador por competencia del lanzador.

Lo que sucede tanto si se tiene éxito como si se falla una tirada de salvación se detalla en el efecto que obliga a realizarla. Lo habitual es que tener éxito en la tirada de salvación signifique que el personaje sufra menos daño por parte de un efecto o lo evite por completo.

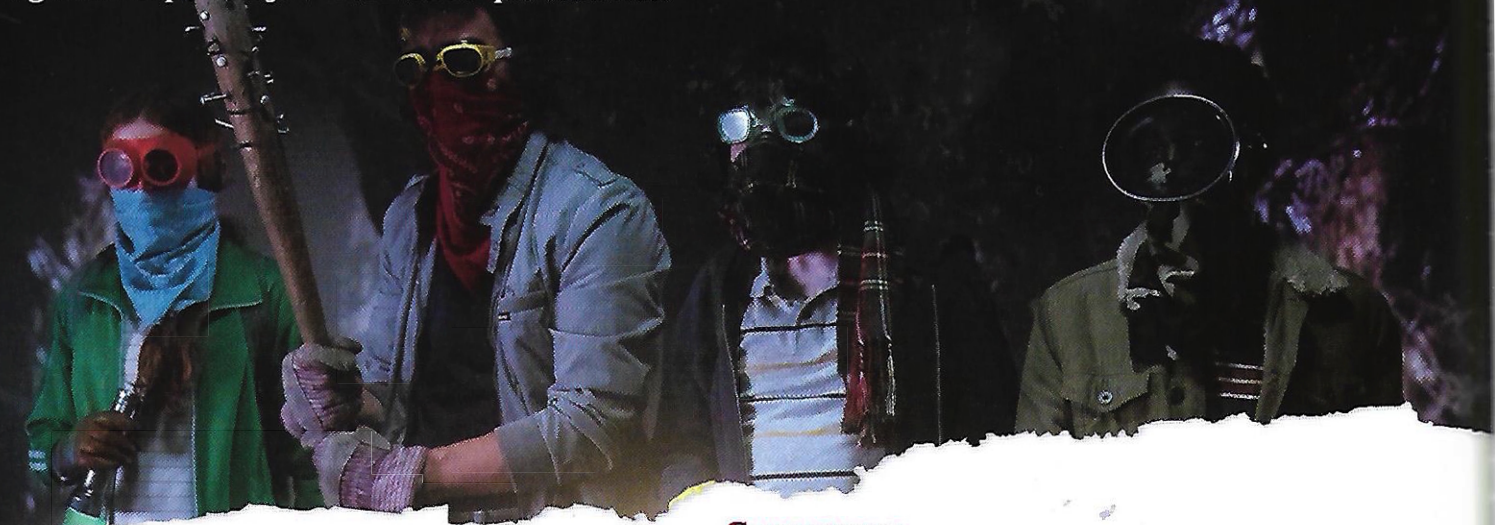
ENCONTRAR UN OBJETO ESCONDIDO

Cuando tu personaje busque un objeto escondido, como una puerta secreta o una trampa, lo habitual será que el DM te pida una prueba de Sabiduría (Percepción). Dicha prueba sirve para encontrar detalles ocultos, pistas o cualquier otra información que hayas podido pasar por alto.

En la mayoría de los casos, tendrás que describir el lugar en el que estás buscando para que el DM determine tus probabilidades de éxito. Por ejemplo, hay una llave escondida debajo de un montón de prendas dobladas en el cajón superior de una cómoda. Si le dices al DM que estás dando vueltas por la habitación, buscando pistas en las paredes y los muebles, no tendrás posibilidad alguna de encontrar la llave, independientemente del resultado de tu prueba de Sabiduría (Percepción). Tendrás que concretar que abres los cajones o que buscas dentro de la cómoda para tener alguna posibilidad de éxito.

CAPÍTULO 2: COMBATE

El combate suele comenzar cuando los aventureros se enfrentan a sus enemigos, ya sean estos unos monstruos salvajes o unos astutos villanos. Este capítulo contiene las reglas necesarias para resolver estos combates, y que utilizarán tanto los jugadores como el Dungeon Master. El Dungeon Master controla todos los monstruos y los personajes no jugadores que participan en el combate, mientras que los demás jugadores controlan cada uno su aventurero. Así, cuando nos refiramos a ti, también puede significar el personaje o el monstruo que controles.



Estructura de un combate

Los encuentros de combate suelen ser intensos choques entre dos bandos: un torbellino de mandobles, fintas, paradas, maniobras y lanzamiento de conjuros. El juego impone un orden en el caos que es el combate mediante un ciclo de asaltos y turnos. Un **asalto** dura unos 6 segundos dentro del mundo del juego. Durante este tiempo, cada participante lleva a cabo un **turno**.

El orden de estos turnos se decide al principio del combate, cuando todos tiran iniciativa. Si ningún bando ha derrotado aún al otro cuando todos hayan jugado su turno, se pasa al siguiente asalto.

EL COMBATE PASO A PASO

- 1. Determinar la sorpresa.** El DM decide si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
- 2. Establecer posiciones.** El DM determina dónde se encuentran todos los personajes y monstruos. A partir del orden de marcha o la posición previa de los personajes en la habitación (o en cualquier otro lugar), el DM hará una composición de lugar: dónde se encuentran los adversarios, a cuánta distancia de los personajes y en qué dirección.
- 3. Tirar iniciativa.** Todos los implicados tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos de los combatientes.
- 4. Jugar los turnos.** Cada uno de los participantes juega su turno siguiendo el orden de iniciativa.
- 5. Empezar el asalto siguiente.** El asalto termina cuando todos los implicados en el combate han jugado sus turnos. Vuelve al paso 4 hasta que el combate acabe.

Sorpresa

El Dungeon Master determina a quién podría haber cogido por sorpresa el combate. Si ninguno de los bandos intenta ser sigiloso, entonces ambos detectan la presencia del otro automáticamente. En caso contrario, el DM compara las pruebas de Destreza (Sigilo) de todos los que estén escondidos con la Sabiduría (Percepción) pasiva de cada criatura del bando opuesto. Todos los personajes o monstruos que no se percaten de una amenaza estarán sorprendidos al inicio del encuentro.

Si estás sorprendido, no podrás moverte ni llevar a cabo ninguna acción en tu primer turno del combate, y tampoco tendrás opción de realizar una reacción hasta que dicho turno acabe. Es posible que algunos miembros de un grupo estén sorprendidos y otros no.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de los turnos durante el combate. Cuando este empiece, todos los participantes harán una prueba de Destreza, cuyo resultado indicará el lugar que ocupan en el orden de iniciativa. El DM hará una única tirada para cada grupo de criaturas idénticas, de modo que todos los miembros de dicho grupo actuarán a la vez.

El Dungeon Master ordena los combatientes, empezando por el que haya obtenido el resultado más alto en la prueba de Destreza y terminando por el que haya obtenido el más bajo. Este es el orden (llamado "orden de iniciativa") en el que actuarán durante cada asalto. El orden de iniciativa no cambia de asalto a asalto.

Si hubiera un empate en tiradas de iniciativa, el DM elige el orden si este empate se ha producido entre criaturas bajo su control. Si el empate se ha producido entre personajes, son los jugadores los que deciden el orden. En cambio, si se da un empate entre un monstruo y el personaje de un jugador, el DM decide quién va primero. Como alternativa, el DM puede hacer que los jugadores y los monstruos empatados tiren 1d20, y el que obtenga el número más alto irá primero.

Tu turno

Durante tu turno puedes **móverte** una distancia que no supere tu velocidad y **llevar a cabo una acción**. Puedes elegir si primero quieres moverte o realizar tu acción. Tu velocidad (también llamada "velocidad caminando") aparece en tu hoja de personaje.

Las acciones más habituales que puedes realizar se describen en el apartado "Acciones en combate", que se encuentra más adelante en este mismo capítulo. Muchos rasgos de clase y otras características amplían el abanico de acciones posibles.

El apartado "Movimiento y posición" en este mismo capítulo contiene las normas que regulan el movimiento.

Si quieres, puedes renunciar a moverte o a llevar a cabo tu acción, o incluso decidir que no haces absolutamente nada durante tu turno. Si no eres capaz de decidir qué hacer con tu turno, quizá debas considerar las acciones Esquivar o Preparar una Acción, que se describen en "Acciones en combate".

Acciones adicionales

Determinados rasgos de clase, conjuros y aptitudes similares te permiten realizar una acción extra durante tu turno, que recibe el nombre de «acción adicional». Por ejemplo, el rasgo Inspiración Bárdica del bardo le concede la posibilidad de llevar a cabo una acción adicional. Solo puedes realizar una acción adicional si algún aspecto del juego, como una capacidad especial o un conjuro, te permite hacer algo como acción adicional. En caso contrario, no puedes llevar ninguna a cabo.

Además, solo puedes realizar una acción adicional por turno, así que deberás elegir cuál usar si puedes optar entre varias.

Tú escoges en qué momento de tu turno realizas la acción adicional, salvo que esta especifique algún momento concreto.

Otras actividades durante tu turno

Durante tu turno puedes llevar a cabo una enorme variedad de florituras para las que no necesitas invertir tu movimiento ni tu acción.

También puedes comunicarte, en la medida que puedas, ya sea con frases cortas o gestos.

Igualmente, puedes interactuar con un objeto o un elemento del entorno sin coste alguno, como parte de tu movimiento o tu acción. Por ejemplo, durante tu movimiento podrías abrir una puerta al avanzar hacia un enemigo, o podrías desenvainar un arma como parte de la acción que usas para atacar.

Eso sí, si quieres interactuar con un segundo objeto, tendrás que gastar tu acción. Algunos objetos mágicos, así como otros objetos especiales, precisan siempre de una acción para poder usarlos, como se indica en sus descripciones.

En cualquier caso, el DM tiene libertad de exigirte usar una acción para estas actividades si se requiere un especial cuidado o si se trata de un obstáculo fuera de lo normal. De este modo, sería razonable esperar que el DM te pidiera invertir tu acción en abrir una puerta atascada o en girar la manivela que baja un puente levadizo.

Reacciones

Ciertas capacidades especiales, conjuros y situaciones te permitirán llevar a cabo una acción especial llamada "reacción". Una reacción es una respuesta inmediata a un evento de algún tipo, que puede suceder tanto en tu turno como en el de otro. El ataque de oportunidad, que

se describe más adelante en este capítulo, es el tipo de reacción más habitual.

Cuando llesves a cabo una reacción, ya no podrás volver a hacerlo hasta el principio de tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esta podrá continuar con su turno cuando la reacción termine.

Movimiento y posición

Durante un combate, los personajes y monstruos se encuentran en constante movimiento, maniobrando y desplazándose en busca de mejorar sus oportunidades. En tu turno puedes moverte una distancia que no supere tu velocidad. Tienes la posibilidad de usar toda tu velocidad o solo parte de ella, si así lo prefieres, siempre y cuando respetes estas normas. Tu movimiento puede incluir saltar, trepar y nadar, tal y como se describe en el capítulo 3.

Dividir el movimiento

Puedes repartir el movimiento a lo largo de tu turno, de manera que utilices parte de él antes de la acción y parte después. Si, por ejemplo, tu velocidad fuera de 30 pies, podrías moverte 10 pies, buscar una trampilla y después moverte 20 pies.

De la misma forma, si llevas a cabo una acción que incluya más de un ataque con arma, puedes dividir aún más el movimiento, desplazándote entre esos ataques.

Si posees más de una velocidad (como velocidad caminando y velocidad volando), puedes cambiar entre una y otra durante tu movimiento. Cada vez que lo hagas, resta la distancia que ya te hayas movido a la nueva velocidad. Lo que quede será lo que aún te puedas mover. Por ejemplo, si tu velocidad caminando es 30 y volando es 60 (porque un mago te ha lanzado el conjuro *volar*), entonces podrías volar 20 pies, caminar 10 y volar otros 30 pies más.

Terreno difícil

Algunas veces los combatientes se ven frenados por un terreno difícil. Muebles bajos, escombros, sotobosque, escaleras empinadas, nieve y lodazales poco profundos son ejemplos de terreno difícil. El espacio que ocupa otra criatura, sea hostil o no, también se considera terreno difícil.

Cada pie de movimiento en terreno difícil cuesta 1 pie adicional. Esto es así incluso si en el mismo espacio hay varios obstáculos que se consideren terreno difícil.

Derribado

En muchas ocasiones los combatientes acaban en el suelo, ya sea porque los han tirado o porque se han lanzado ellos mismos. A efectos del juego, se les considera derribados, un estado que se describe en el apéndice C.

Puedes **tirarte al suelo** voluntariamente, quedando derribado, sin tener que gastar nada de tu velocidad.

Levantarse cuesta más y requerirá la mitad de tu velocidad. Si, por ejemplo, tu velocidad fuera de 30 pies, tendrías que gastar 15 pies para levantarte. No podrás levantarte si no tienes suficiente movimiento restante o si tu velocidad es 0.

Para moverte estando derribado deberás **arrastrarte** o recurrir a efectos mágicos como la teletransportación. Cada pie de movimiento arrastrándote cuesta 1 pie adicional. Por tanto, moverse 1 pie arrastrándose en terreno difícil costaría 3 pies.

Moverse alrededor de otras criaturas

Puedes moverte atravesando el espacio ocupado por otra criatura no hostil. Por contra, sólo podrás cruzar el espacio de una criatura hostil si su tamaño es al menos dos categorías superior o inferior al tuyo (el tamaño de las criaturas se especifica en el apéndice B). Ya sea amiga o enemiga, en ningún caso puedes terminar tu movimiento en el espacio de otra criatura.

Si te mueves fuera del alcance de un enemigo, provocarás un ataque de oportunidad, tal y como se explica más adelante.

Acciones en combate

Cuando llesves a cabo tu acción del turno, podrás elegir entre las opciones que aparecen a continuación, un tipo de acción proporcionado por tu clase o una capacidad especial, o una acción que te inventes tú mismo. Para realizar una acción que no aparezca descrita en las reglas, tendrás que preguntar al DM si dicha acción es posible y, en caso de serlo, este te indicará la tirada que tienes que hacer (de ser necesario) para determinar si tienes éxito o no.

Atacar

La acción más común dentro de un combate es la de Atacar, ya sea esgrimiendo una espada, disparando una flecha o golpeando con los puños.

Esta acción te permite hacer un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Consulta el apartado "Realizar un ataque" para ver cómo se resuelve un ataque.

Algunos rasgos, como el Ataque Adicional que el paladín y el explorador ganan a nivel 5, te permiten realizar más de un ataque con esta acción.

LANZAR UN CONJURO

Los lanzadores de conjuros, como los magos y los clérigos, así como numerosos monstruos, tienen acceso a conjuros que pueden resultar muy útiles en combate. Todos los conjuros cuentan con un tiempo de lanzamiento, que indica si el lanzador necesita una acción, una reacción, minutos o incluso horas para poder lanzarlo. La mayoría de ellos posee un tiempo de lanzamiento de 1 acción, así que es normal dedicar una acción del combate a lanzar un conjuro. En el capítulo 4 encontrarás las reglas de la magia.

Correr

Al llevar a cabo una acción de Correr, consigues movimiento adicional para ese turno. Este aumento es igual a tu velocidad tras aplicar cualquier modificador pertinente. Así, si tu velocidad es de 30 pies, en un turno en el que corras puedes moverte hasta 60 pies.

Si tu velocidad aumenta o disminuye, el movimiento adicional también lo hace. Por ejemplo, si tu velocidad de 30 pies se reduce a 15, puedes moverte hasta 30 pies en un turno en el que corras.

Destrabarse

Si llevas a cabo la acción de Destrabarse, tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.

Esquivar

Al realizar la acción de Esquivar, estás concentrándote únicamente en evitar los ataques. Hasta el principio de tu siguiente turno, todas las tiradas de ataque que te tengan

como objetivo, y cuyo atacante puedas ver, tendrán desventaja. Además, realizarás las tiradas de salvación de Destreza con ventaja. Perderás estos beneficios si te incapacitan (como se explica en el apéndice A) o si tu velocidad baja hasta 0.

Ayudar

Puedes prestar tu ayuda a otra criatura para que logre terminar una tarea. Cuando llevas a cabo la acción de Ayudar, la criatura a la que ayudes tendrá ventaja en la siguiente prueba de característica que realice para la tarea en la que la estás ayudando, siempre que haga dicha prueba antes del comienzo de tu siguiente turno.

También puedes usar esta acción para ayudar a un aliado a atacar a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti: haces una finta, distraes al objetivo o formas equipo con tu aliado de alguna otra forma para que sus ataques sean más efectivos. Si tu aliado ataca al objetivo antes de tu siguiente turno, hará la primera tirada de ataque con ventaja.

Esconderse

Cuando realices la acción de Esconderse harás una prueba de Destreza (Sigilo) para intentar esconderte, con las reglas que aparecen en el capítulo 1. Si tienes éxito, obtendrás ciertos beneficios, que se describen más adelante en el apartado "Atacantes y objetivos ocultos".

Preparar una Acción

A veces querrás sorprender a un enemigo o esperar a que ocurra algo antes de actuar. En estos casos puedes Preparar una Acción durante tu turno. Esto te permitirá usar tu reacción para actuar antes del comienzo de tu siguiente turno.

En primer lugar, decide qué circunstancia (que puedas percibir) activará tu reacción. A continuación, elige la acción que realizarás en respuesta a dicha circunstancia. Como alternativa, en vez de una acción puedes decidir moverte hasta tu velocidad. Por ejemplo: "Si los sectarios pisan la trampilla, tiraré de la palanca que la abre", o "si el goblin se acerca, me alejaré de él".

Cuando se produzca la circunstancia de activación, podrás elegir entre usar tu reacción cuando esta termine o ignorarla.

Solo los conjuros cuyo tiempo de lanzamiento sea de 1 acción pueden formar parte de una acción preparada. Además, el esfuerzo que implica contener las energías mágicas hasta el momento de liberarlas exige concentración (lo que se explica en el capítulo 4). Por ejemplo, si estás concentrado en el conjuro *inmovilizar persona* y preparas *proyector mágico*, tu conjuro *inmovilizar persona* finalizará. Igualmente, si recibieras algún daño antes de lanzar el *proyector mágico* con tu reacción, podrías perder la concentración.

Buscar

Cuando realizas la acción de Buscar, dedicas tu atención a encontrar algo. En función de la naturaleza de tu búsqueda, el DM podría pedirte una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación).

Usar un Objeto

Lo normal es interactuar con un objeto mientras se hace otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de un ataque. Si quieres utilizar un objeto que requiera de una acción para poder usarse, tendrás que llevar a cabo la acción Usar un Objeto. Esta acción también es útil si quieres interactuar con más de un objeto en un turno.

Realizar un ataque

Cada vez que hagas una tirada de ataque estarás atacando. Tanto si golpeas con un arma cuerpo a cuerpo, disparas un arma a distancia o realizas una tirada de ataque como parte de un conjuro, todos los ataques tienen la siguiente estructura:

- 1. Escoge un objetivo.** Elige un objetivo que esté dentro de tu alcance de ataque: una criatura, un objeto o una ubicación.
- 2. Determina los modificadores.** El DM determina si el objetivo posee cobertura y si tienes ventaja o desventaja contra él. Además, los conjuros, las capacidades especiales y otros efectos pueden imponer penalizadores, bonificadores, ventaja o desventaja a la tirada de ataque.
- 3. Resuelve el ataque.** Haces la tirada de ataque. Si impactas, tiras el daño, salvo que el ataque en concreto indique lo contrario.

Tiradas de ataque

Cuando atacas, tu tirada de ataque determina si este acierta o falla. Para hacer una tirada de este tipo, lanza 1d20 y añade los modificadores pertinentes. Si el total de la tirada más los modificadores es mayor o igual que la Clase de Armadura (CA) del objetivo, el ataque impactará. La CA de cada personaje se muestra en su hoja de personaje, y la de cada monstruo, en su perfil.

Modificadores de la tirada

Los dos modificadores más habituales de las tiradas de ataque de un personaje son el modificador por característica y el bonificador por competencia. Los monstruos utilizarán los modificadores que aparezcan en su perfil.

Modificador por característica. El modificador por característica de un ataque con un arma cuerpo a cuerpo es la Fuerza, y el de un ataque con una arma a distancia es la Destreza. Las armas con las propiedades "sutil" o "arrojadiza" rompen esta regla.

Algunos conjuros también necesitan tiradas de ataque. El clérigo y el explorador usan la Sabiduría para hacer ataques de conjuro, el bardo y el paladín usan el Carisma y el mago usa la Inteligencia.

Bonificador por competencia. Si eres competente con el arma con la que atacas, podrás sumar el bonificador por competencia a la tirada de ataque.

También sumarás este bonificador por competencia a las tiradas de ataque de los ataques de conjuro.

Sacar 1 o 20

A veces el destino bendice o maldice a un combatiente, haciendo que un absoluto novato logre un impacto y un curtido veterano falle estrepitosamente.

Si el resultado de la tirada de d20 para atacar es 20, el ataque acertará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo. Además, dicho ataque será un crítico, cuyos efectos se explican más adelante.

Por otro lado, si el resultado de la tirada de d20 de un ataque es 1, este fallará sin tener en cuenta los modificadores ni la CA del objetivo.

Atacantes y objetivos ocultos

A veces los combatientes intentan pasar desapercibidos ante sus enemigos, ya sea escondiéndose, lanzando el conjuro *invisibilidad* o acechando en las tinieblas.

Cuando ataques a un objetivo al que no puedas ver, tendrás desventaja en la tirada de ataque. Esta regla se aplica tanto si estás intentando adivinar la ubicación del objetivo como si atacas a una criatura a la que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no se encuentra en la ubicación contra la que has atacado, fallarás automáticamente, aunque lo normal es que el DM te haga tirar de todos modos y te diga que el ataque ha fallado, no que te has equivocado al adivinar su ubicación.

Sin embargo, si atacas a un objetivo que no te pueda ver, tendrás ventaja en la tirada de ataque.

Si estás escondido (ni te ven ni te oyen) cuando atacas, revelarás tu ubicación, tanto si el ataque acierta como si no.

Ataques a distancia

Un ataque a distancia se lleva a cabo cuando disparas un arco o una ballesta, lanzas un hacha de mano o arrojas cualquier otro proyectil con el fin de golpear a un enemigo alejado. Por ejemplo, un monstruo podría lanzar púas desde la cola. Además, muchos conjuros también implican hacer un ataque a distancia.

Alcance

Puedes hacer ataques a distancia solo contra objetivos que estén dentro de un alcance concreto. Si un ataque a distancia, como el que puede realizarse con un conjuro, posee un único alcance, no podrás atacar a objetivos que se encuentren más allá de dicho alcance. No obstante, ciertos ataques a distancia, como los que se realizan con un arco largo o un arco corto, cuentan con dos alcances: el más pequeño de los dos es el alcance normal y el más grande es el alcance largo. Si tu objetivo está más allá del alcance normal, tu tirada de ataque tendrá desventaja, y si el objetivo está más allá del alcance largo, no podrás atacarlo.

Ataques a distancia en combate cerrado

Apuntar con un ataque a distancia se complica si el enemigo está delante de ti. Cuando hagas un ataque a distancia, ya sea con un arma, un conjuro o cualquier otro medio, tendrás desventaja en la tirada de ataque si estás a 5 pies o menos de una criatura hostil que pueda verte y no esté incapacitada.

Ataques cuerpo a cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo se utilizan para el combate en distancias cortas y te permiten atacar a un enemigo que esté en tu radio de alcance. La mayoría de las criaturas tienen un alcance de 5 pies, por lo que pueden atacar cuerpo a cuerpo a enemigos situados a esa distancia o menos. Sin embargo, hay otros seres (normalmente más grandes que un humano) que poseen un alcance superior, algo que se indica en sus descripciones.

En lugar de utilizar un arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, puedes emplear un **ataque sin armas**, que puede ser un puñetazo, una patada, un cabezazo o cualquier otro golpe enérgico (ninguno de los cuales cuenta como arma). Si impacta, un ataque sin armas causa un daño contundente igual 1 + tu modificador por Fuerza. Tienes competencia en los ataques sin armas.

Ataques de oportunidad

Durante un combate, todo el mundo está esperando a que los enemigos bajen la guardia. Rara vez podrás moverte entre tus enemigos sin el máximo de cuidado, ya que esto te pondrá en peligro y provocará un ataque de oportunidad.

Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura hostil a la que puedas ver se mueva fuera de tu alcance. Para efectuar el ataque de oportunidad, usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura. Este ataque interrumpirá el movimiento de la criatura que lo haya provocado y se producirá justo antes de que salga de tu alcance.

Para no provocar un ataque de oportunidad, puedes llevar a cabo la acción Destrabarse. Tampoco provocarás un ataque de oportunidad si te teletransportas o si alguien o algo te mueve sin que para ello tengas que usar tu movimiento, tu acción ni tu reacción. Por ejemplo, no provocarás ningún ataque de oportunidad si una explosión te empuja fuera del alcance de un enemigo o si la gravedad te hace caer y pasar a su lado.

Combate con dos armas

Si realizas la acción Atacar y atacas con un arma de cuerpo a cuerpo ligera que manejes con una sola mano, obtendrás una acción adicional que puedes utilizar para atacar con otra arma cuerpo a cuerpo ligera que blandas en la otra mano. Al ataque adicional no se le añade el modificador por característica, excepto si este modificador es negativo.

Si cualquiera de las dos armas tiene la propiedad "arrojadiza", podrás lanzarla, en lugar de hacer un ataque cuerpo a cuerpo con ella.

Cobertura

Los árboles, los muros, las criaturas y otros obstáculos pueden proporcionar cobertura durante el combate y hacer que un objetivo sea más difícil de dañar. Este solo puede beneficiarse de la cobertura si el ataque o el efecto proceden del lado opuesto de la cobertura.

Existen tres niveles de cobertura. Si un objetivo se encuentra tras varios obstáculos que le ofrecen cobertura, únicamente se aplica el nivel más alto (los niveles no se suman).

Un objetivo con **cobertura media** posee un bonificador de +2 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza. Para disfrutar de cobertura media, el obstáculo debe tapar al menos la mitad del cuerpo del objetivo. Dicho obstáculo puede ser un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, ya sea amiga o enemiga.

Un objetivo con **cobertura tres cuartos** disfruta de un bonificador de +5 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza. Para tener una cobertura tres cuartos, el obstáculo debe cubrir aproximadamente tres cuartos partes del cuerpo. Ese obstáculo puede ser una verja levadiza, una aspillera o un tronco grueso.

Una criatura que posea una **cobertura completa** no puede ser el objetivo directo de un ataque ni de un conjuro, aunque algunos conjuros pueden alcanzarlo por su área de efecto. Para disfrutar de una cobertura completa, el obstáculo debe ocultar totalmente al objetivo.

Daño y curación

Quienes exploran los mundos de D&D saben que las heridas y el riesgo de morir son compañeros constantes.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe (abreviados como "pg") representan una combinación del aguante físico y mental, la voluntad de vivir y la suerte. Las criaturas que tienen más puntos de golpe son más difíciles de matar, mientras que las que poseen pocos son más frágiles.

Los puntos de golpe actuales de una criatura (que normalmente se llaman "puntos de golpe" a secas) pueden variar de sus puntos de golpe máximos a 0. Este número cambia con frecuencia, siempre que la criatura sufre algún daño o la curan.

Cada vez que una criatura recibe algún daño, este se debe restar de sus puntos de golpe. Esta pérdida no afecta a las capacidades de la criatura de ningún modo, hasta que llega a 0 puntos de golpe.

Tiradas de daño

Todas las armas y los conjuros indican el daño que causan si se tiene éxito al atacar con ellos. Se tiran uno o varios dados, se añaden los modificadores que correspondan y se aplica el daño al objetivo. Las armas mágicas, las capacidades especiales y otros factores pueden otorgar un bonificador al daño. Además, ciertas capacidades especiales proporcionan un daño adicional que permite tirar más dados. Si existe algún penalizador, es posible causar un daño de 0, pero no uno negativo.

Al atacar con un **arma**, al daño se le añade el mismo modificador por característica que se haya usado para la tirada de ataque. Un **conjuro** te indica qué dados tirar para calcular el daño y si se deben añadir modificadores. Si un conjuro o cualquier otro efecto causa daño **a más de un objetivo** al mismo tiempo, solo se hace una tirada de daño para todos ellos.

Críticos

Cuando tu ataque es un crítico, puedes tirar dados de daño adicionales contra el objetivo: tira todos los dados de daño del ataque dos veces, suma los resultados y luego añade los modificadores pertinentes de la forma normal. Para acelerar las cosas, puedes tirar todos los dados de daño al mismo tiempo.

Por ejemplo, si consigues un crítico con una daga, tirarás 2d4 para el daño, en lugar de 1d4, y luego añadirás al total el modificador por característica apropiado. Si el ataque tiene dados de daño adicionales, como en el caso del Castigo Divino del paladín, también tirarás estos dados dos veces.

Tipos de daño

Los diversos ataques y conjuros causan daño de tipos diferentes. Los tipos de daño no tienen reglas propias, pero otras reglas, como la resistencia al daño, dependen de ellos.

Los tipos son ácido, contundente, cortante, frío, fuego, fuerza, necrótico, perforante, psíquico, radiante, relámpago, trueno y veneno.

Resistencia y vulnerabilidad al daño

Algunas criaturas y algunos objetos son excepcionalmente difíciles o inusualmente fáciles de herir con ciertos tipos de daño.

Si una criatura o un objeto cuentan con **resistencia** a un tipo de daño, el daño de dicho tipo se reduce a la mitad cuando les afecta. Por contra, si poseen **vulnerabilidad** a un tipo de daño, el daño de ese tipo se duplica.

La resistencia y la vulnerabilidad se aplican después del resto de modificadores al daño. Por ejemplo, una criatura resistente al daño contundente sufre un ataque que inflige 25 puntos de este tipo de daño. Además, dicha criatura está dentro de un aura mágica que reduce todo el daño recibido en 5. Por tanto, primero se resta 5 a esos 25 de daño y después se divide el resultado por la mitad, por lo que la criatura recibe finalmente 10 de daño.

Si existen varias resistencias o vulnerabilidades que afectan al mismo tipo de daño, estas solo cuentan como una. Por ejemplo, si una criatura tiene resistencia al daño de fuego y también posee resistencia a todo el daño no mágico, el daño de un fuego no mágico causado a dicha criatura se reducirá a la mitad, no a un cuarto.

Curación

El daño no es permanente, a no ser que cause la muerte, e incluso esta se puede revertir mediante una magia poderosa. El descanso permite a una criatura recuperar sus puntos de golpe (como se explica en el capítulo 3), y existen métodos mágicos, como el conjuro *curar heridas* o una *poción de curación*, que pueden eliminar daño al instante.

Cuando una criatura recibe una curación de cualquier tipo, los puntos de golpe recuperados se añaden a sus puntos de golpe actuales. Eso sí, los puntos de golpe actuales nunca pueden superar los puntos de golpe máximos; los que se recuperen más allá de este valor se pierden. Una criatura que haya muerto no puede recuperar puntos de golpe hasta que se le haga volver a la vida mediante magia (como el conjuro *revivir*).

Llegar a 0 puntos de golpe

Cuando tus puntos de golpe caen a 0, quedas inconsciente o mueres, como se explica en los apartados siguientes.

La mayoría de los DM decidirá que los monstruos mueran al llegar a 0 puntos de golpe, en lugar de dejar que queden inconscientes y tengan que hacer tiradas de salvación contra muerte.

Sin embargo, algunos enemigos poderosos y ciertos personajes no jugadores especiales suelen ser una excepción a esta norma, y el DM podría hacerles quedar inconscientes y seguir las mismas reglas que a los personajes de los jugadores.

Muerte instantánea

Una cantidad de daño inmensa puede matarte al instante. Si el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y sigue quedando daño por asignar, morirás si el daño restante es mayor o igual a tus puntos de golpe máximos. Por ejemplo, a una clérigo con 12 puntos de golpe máximos le quedan 6 puntos de golpe en este momento. Si recibe 18 de daño de un ataque, sus puntos de golpe bajarán

a 0, pero aún quedarán 12 de daño por asignar. Como el daño restante es igual a sus puntos de golpe máximos, la clérigo morirá.

Caer inconsciente

Si el daño reduce tus puntos de golpe a 0 pero no te mata, caes inconsciente (consulta el apéndice C). La inconsciencia termina si recuperas cualquier cantidad de puntos de golpe.

Tiradas de salvación contra muerte

Siempre que empieces tu turno con 0 puntos de golpe, deberás hacer una tirada de salvación especial llamada "tirada de salvación contra muerte", que determinará si te acercas a la muerte o te aferras a la vida. A diferencia del resto de tiradas de salvación, esta no está vinculada a ninguna puntuación de característica. En ese momento estás en manos del destino y solo pueden ayudarte los conjuros y los rasgos que aumenten tus posibilidades de tener éxito en una tirada de salvación.

Tira 1d20. Si el resultado de la tirada es 10 o más, tienes éxito. De lo contrario, fallas. Un éxito o un fallo no tienen efecto alguno en sí mismos, pero en tu tercer éxito te estabilizarás (como se explica más adelante) y con tu tercer fallo morirás. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos: lleva la cuenta de ambos hasta que tengas tres de un mismo tipo. La cantidad de ambos vuelve a cero si recuperas puntos de golpe o te estabilizas.

Sacar 1 o 20. Si realizas una tirada de salvación contra muerte y sacas un 1 en el d20, cuenta como dos fallos, y si sacas un 20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño con 0 puntos de golpe. Si recibes cualquier cantidad de daño cuando tienes 0 puntos de golpe, es lo mismo que fallar en una tirada de salvación contra muerte. Si el daño lo causa un crítico, equivale a dos fallos. Y si el daño es mayor o igual a tus puntos de golpe máximos, morirás al instante.

Estabilizar a una criatura

La mejor forma de salvar a una criatura con 0 puntos de golpe es curarla, pero si la curación no es posible, al menos se puede intentar estabilizarla para que no muera por culpa de una tirada de salvación contra muerte fallada.

Puedes usar tu acción para administrar primeros auxilios a una criatura inconsciente e intentar estabilizarla, para lo que debes tener éxito en una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10.

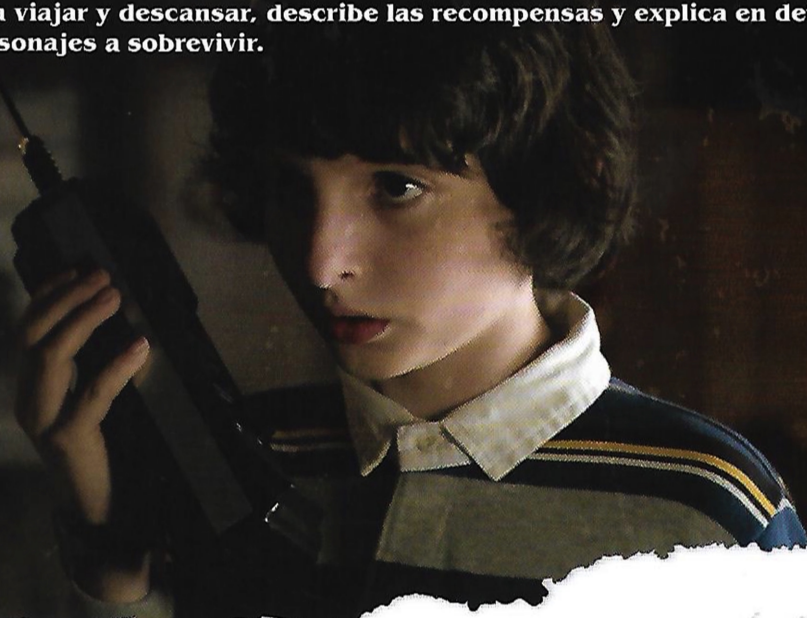
Una criatura **estable** no tiene que hacer tiradas de salvación contra muerte aunque tenga 0 puntos de golpe, pero seguirá inconsciente. Si recibe cualquier cantidad de daño, dejará de estar estable y deberá volver a hacer tiradas de salvación contra muerte. Una criatura estable a la que no se cure recuperará 1 punto de golpe tras 1d4 horas.

Noquear a una criatura

Hay veces en las que un atacante puede querer incapacitar a un enemigo sin matarlo. Si un atacante reduce a una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir noquearla. Esta decisión la debe tomar en el instante en el que se causa el daño. Si es así, la criatura caerá inconsciente, pero estará estable.

CAPÍTULO 3: AVENTURAS

Ya sea mientras exploran una mazmorra, viajan por tierras salvajes o se mueven por una bulliciosa ciudad, los aventureros necesitan descansar, equiparse y mejorar sus capacidades. Este capítulo te proporciona reglas para viajar y descansar, describe las recompensas y explica en detalle el equipo que podría ayudar a los personajes a sobrevivir.



Viajar

En el transcurso de una aventura, los personajes pueden desplazarse por áreas muy extensas, en viajes que tal vez duren días. Normalmente el DM puede resumir estos viajes, sin calcular exactamente las distancias ni el tiempo del desplazamiento: "Atravesáis el bosque y encontráis las antiguas ruinas al anochecer del tercer día". Los personajes pueden viajar a pie unas 24 millas (casi 40 km) cada día.

Orden de marcha

Los aventureros deberían establecer un orden de marcha. Un personaje puede ocupar el frente, la zona media o la retaguardia. Los que van en el frente y en la retaguardia están alerta por si hay algún peligro, mientras que los de la zona media podrían estar confeccionando un mapa, decidiendo la ruta o recolectando comida para cuando monten el campamento. Para el DM es importante saber dónde está cada personaje, por si el grupo se encuentra con monstruos u otras amenazas.

Formas especiales de movimiento

Los viajes, ya sean por la superficie o por el interior de una mazmorra, suelen exigir a los aventureros saltar, trepar y nadar.

Saltos de longitud

Cuando hagas un salto de longitud, recorrerás hasta un máximo de pies equivalente tu puntuación de Fuerza si te mueves al menos 10 pies antes de saltar. Sin embargo, si saltas sin haber cogido carrerilla, solo podrás recorrer la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada pie que saltes te costará 1 pie de tu movimiento. En algunas circunstancias el DM puede permitirte hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) para saltar más lejos de lo que lo harías normalmente.

Esta regla da por supuesto que la altura del salto no influye, como cuando se salta para cruzar un río o una grieta. A elección del DM, deberás superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para superar un obstáculo bajo (que no sea más alto que la cuarta parte de la distancia del salto). Si no lo consigues, chocarás contra ese obstáculo.

Si aterrizas en un terreno difícil, tendrás que superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 para caer de pie. De lo contrario, quedarás derribado.

Saltos de altura

Si haces un salto de altura, ascenderás tantos pies como tu modificador por Fuerza + 3 (el mínimo son 0 pies) si te mueves al menos 10 pies antes de saltar. Sin embargo, si saltas sin haber cogido carrerilla, solo podrás ascender la mitad de esa distancia. En cualquier caso, cada pie que saltes te costará 1 pie de tu movimiento. En algunas circunstancias el DM puede permitirte hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) para saltar más alto de lo que podrías normalmente.

Trepar y nadar

Al trepar o nadar, cada pie de movimiento cuesta 1 pie adicional (2 pies adicionales en terreno difícil), excepto si se posee una velocidad trepando o nadando específicas. Si el DM lo cree conveniente, trepar por una superficie resbaladiza o con pocos agarres requiere de una prueba de Fuerza (Atletismo). De forma parecida, para avanzar nadando en aguas revueltas se podría necesitar una prueba de Fuerza (Atletismo).

Descansar

Por muy heroicos que sean, los aventureros no pueden pasarse todo el día liados con combates, viajes e interacciones sociales. Necesitan descansar; tiempo para dormir y alimentarse, curar sus heridas, relajar la mente y el espíritu para poder lanzar conjuros, y prepararse para la siguiente aventura.

Tanto los aventureros como las demás criaturas pueden realizar descansos cortos durante el día y un descanso largo al final de este.

Descanso corto

Un descanso corto es un periodo de inactividad de al menos 1 hora durante el que un personaje no hace nada que suponga más esfuerzo que comer, beber, leer o tratar sus heridas.

Durante un descanso corto, cada personaje puede gastar uno o más Dados de Golpe (abreviados como DG), hasta su máximo, que equivale a su nivel (los Dados de Golpe de cada aventurero figuran en su hoja de personaje). Por cada Dado de Golpe que gaste de esta forma, el jugador tirará el dado y le añadirá el modificador por Constitución del personaje. El personaje recuperará una cantidad de puntos de golpe equivalente al total obtenido (con un mínimo de 0), y el jugador podrá decidir si gasta otro Dado de Golpe tras cada tirada. Los personajes recuperan parte de los Dados de Golpe gastados al finalizar un descanso largo, como se explica a continuación.

Descanso largo

Un descanso largo es un periodo de inactividad prolongado, de al menos 8 horas, durante el que el personaje duerme durante al menos 6 horas y realiza como máximo 2 horas de actividades ligeras, como leer, hablar, comer o montar guardia. Si este descanso se ve interrumpido por un periodo de actividad intensa (al menos 1 hora caminando, luchando, lanzando conjuros o actividades similares), el personaje tendrá que volver a empezar el descanso para beneficiarse de sus efectos.

Al final de un descanso largo, el personaje recupera todos los puntos de golpe perdidos. También recupera una cantidad de Dados de Golpe gastados igual a la mitad de su cifra total (un dado como mínimo). Por ejemplo, si un personaje tiene 8 Dados de Golpe, recuperará 4 al finalizar un descanso largo.

Un personaje no puede beneficiarse de los efectos de más de un descanso largo durante un periodo de 24 horas y, además, debe empezar el descanso con al menos 1 punto de golpe para aprovecharse de sus beneficios.

Recompensas

A medida que viven aventuras y superan desafíos, los personajes logran recompensas por sus esfuerzos: los tesoros que encuentran y la experiencia que ganan.

La guarida de un monstruo podría contener un cofre lleno de monedas, y un saqueador goblin podría ir cargado con sus ilícitas ganancias. Cuando los personajes consiguen un tesoro, pueden repartirlo como mejor les parezca (lo habitual es dividirlo en partes iguales), para después gastarlo en mejorar su equipo o comprar suministros.

Los puntos de experiencia (PX) son una forma abstracta de medir el aprendizaje y el crecimiento de

un personaje en el juego. A medida que los personajes progresan en una aventura, van recibiendo PX por derrotar a monstruos, alcanzar ciertos hitos y superar otras dificultades. Las recompensas en PX del grupo se dividen equitativamente entre todos los personajes.

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3

Cuando un personaje alcanza uno de los totales de puntos de experiencia indicados en la tabla, sus capacidades aumentan. A esta mejora se le llama "subida de nivel": los personajes pasan del nivel 1 al nivel 2, y así sucesivamente, hasta llegar al nivel 20 (esta caja llega hasta nivel 5). Cuando un personaje sube un nivel, gana puntos de golpe y obtiene rasgos de clase adicionales, como se indica en las hojas de personaje que se incluyen en la caja.

MONEDAS

Las monedas más comunes tienen distintos valores, que se basan en el valor relativo del metal del que están hechas. Las tres monedas más comunes son la pieza de oro (po), la pieza de plata (pp) y la pieza de cobre (pc).

Una pieza de oro vale diez piezas de plata, la moneda más común entre los plebeyos. Una pieza de plata vale diez piezas de cobre, la moneda más habitual entre peones y mendigos.

A veces, en grandes tesoros pueden encontrarse monedas más raras, hechas de otros metales nobles. Las piezas de electro (pe) y las piezas de platino (ppt) proceden de imperios caídos y reinos perdidos. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata, y una pieza de platino vale diez piezas de oro.

Una moneda normal pesa aproximadamente un tercio de onza (9 g), por lo que 50 monedas pesan una libra (450 g).

Equipo

Disponer del equipo adecuado puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte en entornos peligrosos, como una antigua mazmorra o un terreno indómito. Las armas y armaduras son fundamentales para el combate, y diversos productos y herramientas resultan útiles para explorar mazmorras, ruinas o entornos naturales. En esta sección se describe el equipo que los personajes poseen al empezar la aventura, así como otros objetos que pueden adquirir con los tesoros que consigan en su camino.

Capacidad de carga

La puntuación de Fuerza de un personaje determina el peso máximo con el que puede cargar conservando su capacidad de movimiento, siempre y cuando dicho peso esté repartido por el cuerpo. Para saber el peso máximo (en libras) que puede llevar un personaje, multiplica su Fuerza por 15. Si un personaje carga con más peso que este, su velocidad se reducirá a 0.

Armaduras y escudos

Los aventureros tienen acceso a un amplio abanico de armaduras, que a efectos de juego se dividen en tres categorías: armaduras ligeras, medias y pesadas. Además, muchos combatientes complementan su armadura con un escudo.

Los aventureros que aparecen en las hojas de personaje ya están equipados con armadura, y la Clase de Armadura de cada uno los personajes se calcula utilizando la información de este capítulo. Puedes utilizar esta información para mejorar la armadura de tu personaje con el tesoro que encuentres.

Competencia con armaduras

Cualquiera puede ponerse una armadura o colocarse un escudo en el brazo, pero solo quienes sean competentes con dicho equipo saben cómo utilizarlo de forma efectiva. Tu clase determina con qué tipos de armaduras tienes competencia: el clérigo y el paladín pueden llevar cualquier tipo de armadura y usar escudos, el explorador puede utilizar cualquier armadura excepto las pesadas, el bardo está limitado a usar armaduras ligeras y el mago no tiene competencia con armaduras ni escudos.

Si usas una armadura para la que no tengas competencia, tendrás desventaja en cualquier prueba de característica, tirada de salvación y tirada de ataque que implique Fuerza o Destreza, y tampoco podrás lanzar conjuros.

Armadura

Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Peso
<i>Armaduras ligeras</i>			
Cuero	10 po	11*	10 lb
Cuero tachonado	45 po	12*	13 lb
<i>Armaduras medias</i>			
Pieles	10 po	12**	12 lb
Camisa de malla	50 po	13**	20 lb
Cota de escamas	50 po	14**	45 lb
Coraza	400 po	14**	20 lb
<i>Armaduras pesadas</i>			
Cota guarnecida	30 po	14	40 lb
Cota de malla	75 po	16	55 lb
Armadura de bandas	200 po	17	60 lb
<i>Escudo</i>			
Escudo	10 po	+2	6 lb

*Cuando llevas esta armadura, añades tu modificador por Destreza a la Clase de Armadura.

**Cuando llevas esta armadura, añades tu modificador por Destreza (hasta un máximo de +2) a la Clase de Armadura.

Armaduras ligeras

La armadura ligera es la preferida por aquellos a quienes les gusta actuar de forma furtiva, ya que les permite sacar el máximo partido a su Destreza y no les impide moverse con sigilo. Cuando llevas una armadura ligera, tu Clase de Armadura es el número que aparece en la tabla más tu modificador por Destreza.

La **armadura de cuero** está compuesta de protecciones para el pecho y los hombros confeccionadas usando cuero endurecido, con protecciones más ligeras y flexibles para el resto del cuerpo. La **armadura de cuero tachonado**

está reforzada con pinchos o remaches colocados muy juntos.

Armaduras medias

Una armadura media ofrece mayor protección que una ligera, pero también dificulta más el movimiento. Cuando llevas una armadura media, tu Clase de Armadura es el número que aparece en la tabla más tu modificador por Destreza (hasta un máximo de +2). Así, incluso si tu Destreza es de 16 o más, solo sumarás 2.

La **armadura de pieles** es una armadura primitiva elaborada con pieles y pelajes gruesos. Una **camisa de malla** se fabrica con anillos de metal entrelazados y se suele llevar debajo de otras prendas. Una **cota de escamas** está compuesta de un chaquetón y unas pternas de cuero recubiertos de escamas de metal superpuestas. Mientras lleves puesta una cota de escamas, tendrás desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Una **coraza** es una placa de metal ajustada al pecho mediante tiras de cuero flexible.

Armaduras pesadas

Una armadura pesada ofrece la mejor protección posible, pero requiere un gran entrenamiento para manejarla. Tanto el clérigo como el paladín tienen competencia con este tipo de armadura. Cuando llevas una armadura pesada, no aplicas tu modificador por Destreza a la Clase de Armadura y tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Una **cota guarnecida** está hecha de cuero con pesados anillos de metal cosidos en él. Una **cota de malla** está compuesta de anillos metálicos entrelazados que se colocan sobre una capa de tela acolchada. Si tu Fuerza es inferior a 13 y llevas una cota de malla, tu velocidad se reducirá en 10 pies.

Una **armadura de bandas** está elaborada con estrechas bandas metálicas verticales clavadas a una capa de cuero, que se lleva encima de ropa acolchada. Si tu Fuerza es inferior a 15 y llevas una armadura de bandas, tu velocidad se reducirá en 10 pies.

Escudos

Los escudos, ya sean de madera o metal, se llevan en una mano. Empuñar un escudo aumenta tu Clase de Armadura en 2, pero solo puedes beneficiarte de un escudo al mismo tiempo.

Armas

La tabla Armas muestra las armas más comunes que se emplean en los mundos de D&D, su precio, su peso, el daño que causan cuando golpean y cualquier otra propiedad especial que posean. Todas las armas se clasifican como de cuerpo a cuerpo o a distancia. Un **arma cuerpo a cuerpo** permite atacar a un objetivo que esté a 5 pies o menos del atacante, mientras que un **arma a distancia** se utiliza para atacar a objetivos alejados.

Competencia con armas

Tu clase te concede competencia con una serie de armas o categorías de armas. Las dos categorías principales son **sencillas** y **marciales**. Algunas razas, como la enana, también te conceden competencias con armas específicas. Si tienes competencia con un arma, podrás sumar el bonificador por competencia a la tirada de cualquier ataque que realices con ella.

Armas

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
<i>Armas cuerpo a cuerpo sencillas</i>				
Garrote	1 pp	1d4 contundente	2 lb	Ligero
Daga	2 po	1d4 perforante	1 lb	Arrojadiza (alcance 20/60), ligera, sutil
Garrote grande	2 pp	1d8 contundente	10 lb	A dos manos
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	2 lb	Arrojadiza (alcance 20/60), ligera
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	2 lb	Arrojadiza (alcance 30/120)
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	2 lb	Arrojadizo (alcance 20/60), ligero
Maza	5 po	1d6 contundente	4 lb	—
Bastón	2 pp	1d6 contundente	4 lb	Versátil (1d8)
Lanza	1 po	1d6 perforante	3 lb	Arrojadiza (alcance 20/60), versátil (1d8)
<i>Armas a distancia sencillas</i>				
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	5 lb	A dos manos, munición (alcance 80/320), recarga
Arco corto	25 po	1d6 perforante	2 lb	A dos manos, munición (alcance 80/320)
<i>Armas cuerpo a cuerpo marciales</i>				
Hacha de guerra	10 po	1d8 cortante	4 lb	Versátil (1d10)
Hacha a dos manos	30 po	1d12 cortante	7 lb	A dos manos, pesada
Espadón	50 po	2d6 cortante	6 lb	A dos manos, pesado
Espada larga	15 po	1d8 cortante	3 lb	Versátil (1d10)
Maza a dos manos	10 po	2d6 contundente	10 lb	A dos manos, pesada
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	4 lb	—
Estoque	25 po	1d8 perforante	2 lb	Sutil
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	3 lb	Ligera, sutil
Espada corta	10 po	1d6 perforante	2 lb	Ligera, sutil
Tridente	5 po	1d6 perforante	4 lb	Arrojadizo (alcance 20/60), versátil (1d8)
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	2 lb	Versátil (1d10)
<i>Armas a distancia marciales</i>				
Ballesta de mano	75 po	1d6 perforante	3 lb	Ligera, munición (alcance 30/120), recarga
Ballesta pesada	50 po	1d10 perforante	18 lb	A dos manos, munición (alcance 100/400), pesada, recarga
Arco largo	50 po	1d8 perforante	2 lb	A dos manos, munición (alcance 150/600), pesado

Propiedades de las armas

Muchas armas poseen propiedades especiales relacionadas con su uso, tal y como se indica en la tabla de armas.

Munición. Si un arma tiene esta propiedad, únicamente puedes hacer un ataque a distancia con dicha arma si tienes munición para ella. Cada vez que hagas un ataque con el arma, gastarás una unidad de munición. Al final del combate puedes recuperar la mitad de la munición disparada si dedicas un minuto a buscar en el campo de batalla.

Si usas un arma de este tipo para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, se considerará un arma improvisada (consulta "Armas improvisadas" más adelante).

Sutil. Cuando atacas con un arma sutil, puedes elegir usar el modificador por Fuerza o el modificador por Destreza para las tiradas de ataque y de daño, pero debes usar el mismo modificador para ambas tiradas.

Pesada. Las criaturas Pequeñas, como los medianos, tienen desventaja en las tiradas de ataque con armas pesadas.

Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, por lo que resulta ideal para luchar con dos armas. Consulta las reglas para el combate con dos armas en el capítulo 2.

Recarga. Debido al tiempo que requiere recargar un arma con esta propiedad, cuando uses tu acción o tu

reacción para dispararla, solo podrás disparar una unidad de munición, sin importar cuántos ataques puedas hacer normalmente.

Alcance. Cualquier arma que se pueda emplear para hacer ataques a distancia muestra su alcance entre paréntesis, justo después de las propiedades "munición" o "arrojadiza". El alcance consta de dos números: el primero es el alcance normal del arma y el segundo es su alcance largo, ambos indicados en pies. Si atacas a un objetivo que esté más allá del alcance normal, tendrás desventaja en la tirada de ataque, y si el objetivo está más allá del alcance largo, no podrás atacarlo.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzarla para realizar un ataque a distancia. Si se trata de un arma cuerpo a cuerpo, utilizarás para las tiradas de ataque y de daño el mismo modificador por característica que emplearías para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con esa arma. Por ejemplo, si lanzas un hacha de mano, utilizarás tu Fuerza, pero si arrojas una daga, podrás elegir entre usar la Fuerza o la Destreza, ya que la daga también posee la propiedad "sutil".

A dos manos. Para atacar con un arma que tenga esta propiedad hacen falta dos manos.

Versátil. Las armas que tienen esta propiedad pueden usarse con una o con dos manos. Tras esta propiedad aparece entre paréntesis un valor de daño, que es el que se utiliza cuando el arma en cuestión se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Armas improvisadas

A veces sucede que los personajes no disponen de sus armas y tienen que atacar con cualquier cosa que tengan a mano: una botella rota, la pata de una mesa, una sartén o la rueda de una carreta. La mayoría de los combatientes no son competentes con el uso de estos objetos como armas, aunque en muchos casos un arma improvisada es muy parecida a un arma real y se puede tratar como una. Por ejemplo, la pata de una mesa es muy similar a un garrote. Si al DM le parece bien, un personaje que sea competente con un arma puede usar un objeto similar como si fuera dicha arma y utilizar su bonificador por competencia.

Un objeto que no se parezca a ningún arma hace 1d4 de daño (el DM asigna el tipo de daño más apropiado para dicho objeto). Esta misma cantidad de daño es el que causa un arma a distancia utilizada como arma cuerpo a cuerpo, así como un arma cuerpo a cuerpo que carezca de alcance pero que se arroje. Si se arroja, un arma improvisada tiene un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60.

Equipo y servicios variados

Este apartado describe algunos objetos que poseen reglas especiales.

Vela. Una vela emite una luz brillante en un radio de 5 pies y una luz tenue otros 5 pies más allá durante 1 hora.

Saquito de componentes. Se trata de una pequeña bolsa hermética de cuero para el cinturón que contiene todos los componentes materiales y otros objetos especiales necesarios para lanzar conjuros, excepto

Equipo de aventureros

Objeto	Precio	Peso
<i>Munición</i>		
Flechas (20)	1 po	1 lb
Virotes de ballesta (20)	1 po	1½ lb
Mochila	2 po	5 lb
Petate	1 po	7 lb
Campana	1 po	—
Manta	5 pp	3 lb
Libro	25 po	5 lb
Vela	1 pc	—
Herramientas de carpintero	8 po	6 lb
Estuche (mapa o pergamino)	1 po	1 lb
Tiza (1 trozo)	1 pc	—
Cofre	5 po	25 lb
Ropas comunes	5 pp	3 lb
Ropas de calidad	15 po	6 lb
Saquito de componentes	25 po	2 lb
Palanqueta	2 po	5 lb
Garfio de escalada	2 po	4 lb
Martillo	1 po	3 lb
Mazo	2 po	10 lb
Útiles de sanador	5 po	3 lb
Símbolo sagrado	5 po	1 lb
Reloj de arena	25 po	1 lb
Tinta (botella de 1 onza)	10 po	—
Pluma (para escribir)	2 pc	—
Linterna de ojo de buey	10 po	2 lb
Linterna sorda	5 po	2 lb
Cerradura	10 po	1 lb
Herramientas de albañil	10 po	8 lb

aquellos componentes que tienen un coste específico. Consulta el capítulo 4 para saber más sobre el lanzamiento de conjuros.

Palanqueta. Si usas una palanqueta, obtendrás ventaja en las pruebas de Fuerza en las que sea útil hacer palanca.

Útiles de sanador. Se trata de un saquito de cuero que contiene vendas, ungüentos y tablillas. Este saquito puede utilizarse diez veces. Puedes usar tu acción y gastar uno de estos diez usos para estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe sin necesidad de realizar una prueba de Sabiduría (Medicina).

Símbolo sagrado. Un símbolo sagrado es la representación de un dios o un panteón. Puede tratarse de un amuleto de plata que muestre un símbolo utilizado habitualmente para representar a una deidad o del mismo símbolo grabado o tallado cuidadosamente en un escudo, o incluso de una cajita que contenga un fragmento de una reliquia sagrada. El clérigo y el paladín pueden usar un símbolo sagrado en lugar de los componentes materiales de los conjuros, excepto aquellos componentes que tengan un coste específico. Para usar el símbolo de esta forma, el lanzador deberá sostenerlo en la mano, llevarlo de forma que sea visible en alguna parte de su cuerpo o sujetar un escudo que lo tenga grabado. Consulta el capítulo 4 para saber más sobre el lanzamiento de conjuros.

Linterna de ojo de buey. Esta linterna emite una luz brillante en un cono de 60 pies y luz tenue otros 60 pies más allá. Una vez encendida, arde durante 6 horas con un frasco (1 pinta) de aceite.

Objeto	Precio	Peso
Utensilios de cocina	2 pp	1 lb
Espejito de acero	5 po	1/2 lb
Aceite (frasco)	1 pp	1 lb
Papel (una hoja)	2 pp	—
Pergamino (una hoja)	1 pp	—
Perfume (un vial)	5 po	—
Pico de minero	2 po	10 lb
Pitón	5 pc	1/4 lb
Olla de hierro	2 po	10 lb
Poción de curación	50 po	1/2 lb
Naipes	5 pp	—
Bolsa	5 pp	1 lb
Raciones (1 día)	5 pp	2 lb
Túnica	1 po	4 lb
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po	10 lb
Cuerda de seda (50 pies)	10 po	5 lb
Saco	1 pc	1/2 lb
Lacre	5 pp	—
Pala	2 po	5 lb
Silbato de supervivencia	5 pc	—
Anillo de sellar	5 po	—
Libro de conjuros	50 po	3 lb
Pinchos de hierro (10)	1 po	5 lb
Tienda para dos personas	2 po	20 lb
Herramientas de ladrón	25 po	1 lb
Yesquero	5 pp	1 lb
Antorcha	1 pc	1 lb
Cantimplora	2 pp	5 lb (llena)
Piedra de afilar	1 pc	1 lb

Linterna sorda. Esta linterna emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue otros 30 pies más allá. Una vez encendida, arde durante 6 horas con un frasco (1 pinta) de aceite. Como acción, puedes cubrir la abertura con una tapa, haciendo que solo emita luz tenue en un radio de 5 pies.

Cerradura. Una criatura que sea competente con las herramientas de ladrón puede forzar esta cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15. Existen cerraduras mejores, pero son más caras.

Aceite. Como acción, puedes esparcir el aceite de este frasco sobre una criatura que esté a 5 pies o menos o lanzarlo hasta a 20 pies, y el impacto hará que se rompa el frasco. Haz un ataque a distancia contra la criatura o el objeto: si tienes éxito, el aceite lo cubrirá. Si el objetivo sufre daño de fuego antes de que el aceite se seque (lo que ocurre tras 1 minuto), recibirá 5 de daño de fuego adicional debido al aceite ardiendo. También puedes derramar un frasco de aceite por el suelo, que cubrirá un área de 5 pies cuadrados, siempre y cuando la superficie esté nivelada. Si se prende, el aceite arderá durante 2 asaltos y causará 5 de daño de fuego a cualquier criatura que entre en la zona o acabe su turno en ella. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

Naipes. Si eres competente con los naipes, puedes añadir tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas cuando juegues con ellos.

Poción de curación. Este vial contiene un fluido mágico de color rojo que permitirá recuperar 2d4 + 2 puntos de golpe al personaje que lo beba. Tanto beber la poción como administrársela a otro requiere una acción.

Raciones. Las raciones son alimentos compactos y secos que resisten los viajes largos, como cecina, fruta deshidratada, galletas y frutos secos.

Cuerda. La cuerda, tanto si es de cáñamo como si es de seda, tiene 2 puntos de golpe, y para romperla es necesaria una prueba de Fuerza CD 17.

Libro de conjuros. Indispensable para los magos, un libro de conjuros es un tomo encuadernado en cuero con 100 páginas de vitela en blanco, que sirven para escribir conjuros en ellas.

Herramientas de ladrón. Este conjunto de herramientas incluye una lima pequeña, un juego de ganzúas, un espejito con un asa metálica, una serie de tijeras de punta estrecha y unas tenazas. Si tienes competencia con estas herramientas, podrás añadir tu bonificador por competencia a las pruebas de característica para desarmar trampas o forzar cerraduras.

Yesquero. Esta pequeña caja contiene pedernal, chispero y yescas (normalmente, tela seca untada en aceite) que se utilizan para encender un fuego. Utilizar el yesquero para prender una antorcha (o cualquier otra cosa altamente inflamable) requiere una acción. Encender cualquier otro tipo de fuego lleva 1 minuto.

Antorcha. Una antorcha arde durante 1 hora y emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más allá. Si realizas un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida y aciertas, causarás 1 de daño de fuego.

Monturas y otros animales

Objeto	Precio	Velocidad	Capacidad de carga
Burro o mula	8 po	40 pies	420 lb
Caballo de tiro	50 po	40 pies	540 lb
Caballo de monta	75 po	60 pies	480 lb

Arreos y arneses

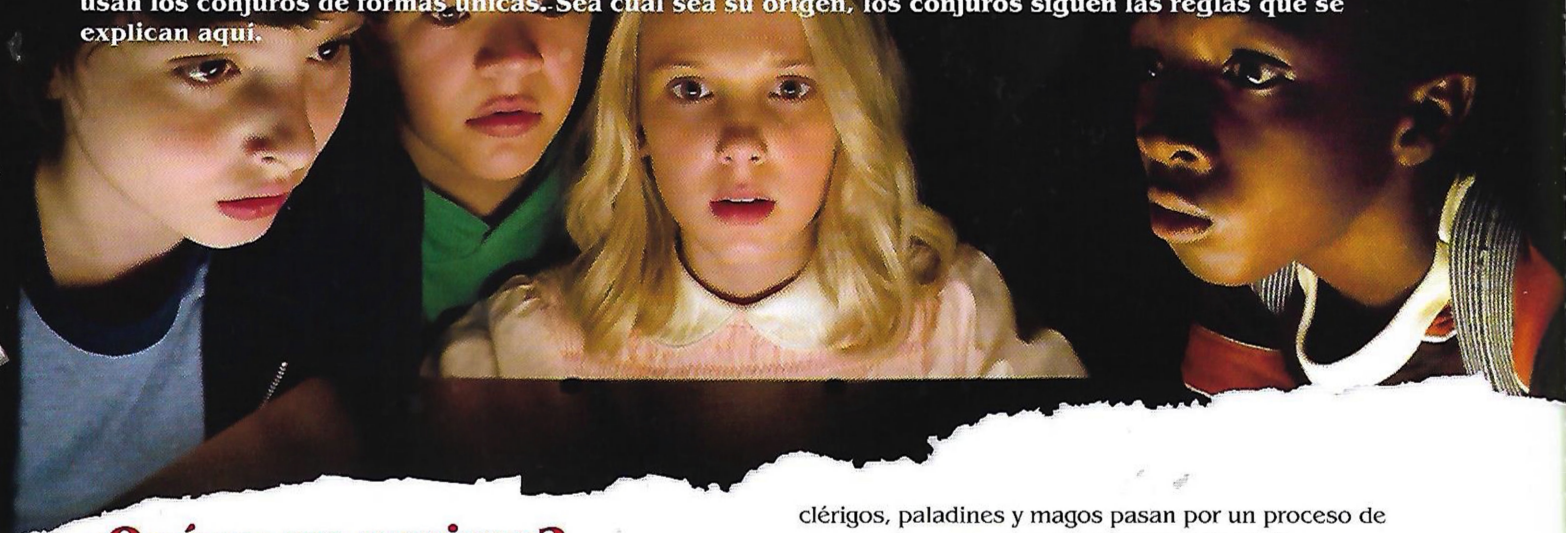
Objeto	Precio	Peso
Bocado y bridas	2 po	1 lb
Alimento (por día)	5 pc	10 lb
<i>Sillas</i>		
De tiro	5 po	15 lb
De monta	10 po	25 lb
Alforjas	4 po	8 lb
Estabulado (por día)	5 pp	—

Comida, bebida y alojamiento

Objeto	Precio
<i>Cerveza</i>	
Galón	2 pp
Jarra	4 pc
<i>Estancia en posada (por día)</i>	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Cómoda	8 pp
Lujosa	2 po
Aristocrática	4 po
<i>Comidas (por día)</i>	
Miserables	3 pc
Pobres	6 pc
Modestas	3 pp
Copiosas	5 pp
Lujosas	8 pp
Aristocráticas	2 po
<i>Vino</i>	
Común (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po

CAPÍTULO 4: LANZAMIENTO DE CONJUROS

La magia impregna los mundos de D&D y su manifestación más habitual son los conjuros. En este capítulo encontrarás las reglas necesarias para lanzarlos. Los bardos, clérigos, paladines, exploradores y magos tienen formas diferentes de aprender conjuros y prepararlos. Por su parte, los monstruos usan los conjuros de formas únicas. Sea cual sea su origen, los conjuros siguen las reglas que se explican aquí.



¿Qué es un conjuro?

Un conjuro es un efecto mágico concreto, una manifestación específica y limitada de las energías sobrenaturales que permean el multiverso. Al lanzar un conjuro, un personaje tira con cuidado de los hilos invisibles de magia pura que impregnan el mundo, disponiéndolos en un patrón concreto, haciéndolos vibrar de una forma particular y luego dándoles rienda suelta para liberar el efecto deseado. Y la mayoría de las veces, en unos pocos segundos.

Los conjuros pueden ser herramientas versátiles, armas o protecciones. Pueden causar daño o evitarlo, imponer o eliminar estados (consulta el apéndice C), robar energía vital y resucitar a los muertos.

Nivel del conjuro

Todos los conjuros de esta caja tienen un nivel que va de 0 a 3. Este nivel indica lo poderoso que es el conjuro: desde el humilde (pero no por ello menos impresionante) *proyector mágico* de nivel 1 hasta la devastadora *bola de fuego* de nivel 3 (existen conjuros de niveles superiores, hasta el 9, pero no se incluyen en esta caja). Por otra parte tenemos los trucos, unos conjuros sencillos pero poderosos que los personajes pueden lanzar casi de forma rutinaria y que son de nivel 0. Cuanto más alto es el nivel de un conjuro, de mayor nivel tiene que ser el lanzador para poder usarlo.

No existe una correspondencia directa entre el nivel de un conjuro y el nivel del personaje. Por ejemplo, lo habitual es que un personaje tenga que alcanzar el nivel 5 (y no el 3) para poder lanzar un conjuro de nivel 3.

Conjuros conocidos y preparados

Para poder lanzar un conjuro, primero el lanzador debe tenerlo completamente grabado en la memoria. Los

clérigos, paladines y magos pasan por un proceso de preparación de conjuros. El número de conjuros que un lanzador puede grabar en su mente aparece en su hoja de personaje.

Un clérigo, un paladín o un mago pueden cambiar la lista de conjuros preparados tras finalizar un descanso largo (consulta el capítulo 3). Preparar una nueva lista de conjuros también requiere dedicar tiempo al estudio o la meditación: al menos 1 minuto por cada nivel de cada conjuro de la lista.

Espacios de conjuro

Con independencia de cuántos conjuros conozca o prepare el lanzador, solo puede lanzar un número limitado de ellos antes de tener que descansar. Manipular el tejido de la magia y canalizar su energía, incluso en el conjuro más sencillo, es una tarea agotadora tanto física como mentalmente, y esto aumenta cuanto más alto es el nivel del conjuro. Así, la hoja de personaje de un lanzador de conjuros muestra cuántos espacios de conjuro de cada nivel puede utilizar a cada nivel de personaje. Por ejemplo, a nivel 3, el mago tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta un espacio del mismo nivel del conjuro (como mínimo), lo que "llena" de forma efectiva dicho espacio con el conjuro. Puedes imaginar que un espacio de conjuro es una especie de hueco de cierto tamaño, pequeño para un espacio de nivel 1 y más grande si el conjuro es de nivel superior. Un conjuro de nivel 1 cabe en un espacio de cualquier tamaño, pero uno de nivel 3 únicamente cabe en un espacio de nivel 3 como mínimo. Por ejemplo, si el mago que hemos mencionado antes lanza *proyector mágico*, un conjuro de nivel 1, gastará un espacio de nivel 1 y le quedarán otros tres.

Los espacios de conjuro utilizados se recuperan tras realizar un descanso largo.

Algunos monstruos tienen capacidades especiales que les permiten lanzar conjuros sin usar espacios de conjuro.

Lanzar un conjuro a un nivel superior

Si un lanzador lanza un conjuro utilizando un espacio de mayor nivel que dicho conjuro, este conjuro pasará a ser del nivel del espacio a efectos de ese lanzamiento. Por ejemplo si un mago lanza *proyectil mágico* empleando un espacio de nivel 2, este *proyectil mágico* será de nivel 2. A todos los efectos, el conjuro se expande para llenar el hueco.

Algunos conjuros, como *proyectil mágico* y *curar heridas*, son más poderosos cuando se lanzan en un nivel superior, tal y como se explica en sus descripciones.

Trucos

Un truco es un conjuro que se puede lanzar a voluntad, sin necesidad de usar un espacio de conjuro ni de prepararlo con antelación. El lanzador ha grabado en su mente el conjuro mediante la práctica constante y lo ha dotado del poder mágico necesario para poder reproducir el efecto una y otra vez. Un truco se considera un conjuro de nivel 0.

Rituales

Algunos conjuros están etiquetados con la palabra "ritual". Eso significa que dichos conjuros se pueden lanzar utilizando las reglas habituales o como un ritual. Lanzar un conjuro de forma ritual requiere 10 minutos más del tiempo normal, pero a cambio no se gasta ningún espacio de conjuro.

Un bardo, un clérigo o un mago pueden lanzar un conjuro como un ritual si está marcado como "ritual". Para ello, un bardo deberá conocer el conjuro, un clérigo deberá tenerlo preparado y un mago solo necesitará que se encuentre en su libro de conjuros.

LANZAR CONJUROS CON ARMADURA

Debido a que lanzar conjuros requiere de mucha concentración y gestos precisos, el personaje deberá ser competente con la armadura que lleve para poder lanzar un conjuro. En caso contrario, la armadura supondrá una distracción y un impedimento físico excesivos como para lanzar conjuros.

Lanzar un conjuro

Cada vez que un personaje lanza un conjuro, se aplican estas reglas, independientemente de la clase del aventurero y de los efectos del conjuro.

La descripción de cada uno de los conjuros de este capítulo empieza con un bloque de información, que incluye el nombre del conjuro, el nivel, la escuela mágica, el tiempo de lanzamiento, el alcance, los componentes y la duración. El resto de la explicación del conjuro describe sus efectos.

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los conjuros solo necesitan una acción para lanzarlos, pero algunos requieren una acción adicional, una reacción o mucho más tiempo.

Acción adicional

Un conjuro lanzado con una acción adicional es especialmente rápido. Para lanzar este conjuro deberás emplear una acción adicional, siempre que no la hayas usado ya en ese turno. Tampoco podrás lanzar ningún otro conjuro en el mismo turno, excepto si se trata de un truco cuyo tiempo de lanzamiento sea de 1 acción.

Reacciones

Algunos conjuros pueden lanzarse como reacciones. Estos conjuros solo necesitan una fracción de segundo para descargar su poder y se lanzan como respuesta a algún suceso. Si un conjuro se puede lanzar como una

reacción, su descripción te indicará exactamente cuándo puedes hacerlo.

Tiempos de lanzamiento más largos

Ciertos conjuros (incluyendo los que se lanzan como rituales) necesitan más tiempo para lanzarlos, que pueden ser unos minutos o incluso horas. Cuando lances un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea superior a una acción o una reacción, deberás gastar tu acción de cada turno lanzando el conjuro y mantener la concentración (consulta "Concentración" más adelante). Si la concentración se rompe, el conjuro fallará, pero no gastarás el espacio de conjuro. Si quieres volver a intentar lanzar el conjuro, deberás empezar desde el principio.

Alcance

El objetivo de un conjuro debe estar dentro del alcance de dicho conjuro. En el caso de un conjuro como *proyectil mágico*, el objetivo es una criatura, mientras que un conjuro como *bola de fuego* tiene como objetivo un punto en el espacio donde se produce la explosión.

El alcance de la mayoría de conjuros se expresa en pies. Algunos solo pueden tener como objetivo una criatura (que puedes ser tú) a la que toques.

Otros conjuros, como *escudo*, solo te afectan a ti y el alcance que se indica es "lanzador".

Los conjuros cuyos efectos crean conos o líneas que se originan en el lanzador también tienen un alcance de "lanzador", lo que indica que el punto de origen del efecto del conjuro es obligatoriamente el personaje o el monstruo que lo lanza (consulta "Áreas de efecto" más adelante, en este mismo capítulo).

Una vez que se ha lanzado un conjuro, sus efectos no se ven limitados por su alcance, excepto si la descripción indica algo distinto.

Componentes

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que debes cumplir para poder lanzarlo. La descripción de cada conjuro indica si este requiere componentes de tipo verbal (V), somático (S) o material (M). Si no dispones de alguno de los componentes del conjuro, no podrás lanzarlo.

Verbal (V)

La mayoría de conjuros exigen recitar palabras místicas. Las palabras en sí no son el origen del poder del conjuro, sino que es la combinación concreta de ciertos sonidos con una cadencia y un tono específicos lo que pone en movimiento las hebras de la magia. Por tanto, un personaje que esté amordazado o se encuentre en una zona de silencio, como la creada por el conjuro *silencio*, no podrá lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Somático (S)

El lanzamiento de un conjuro puede incluir la ejecución de gestos enérgicos e intrincados. Por tanto, si un conjuro requiere un componente somático, el lanzador deberá tener al menos una mano libre para poder realizar dichos gestos.

Material (M)

Para lanzar algunos conjuros se requieren ciertos objetos, que se indican entre paréntesis en el apartado de componentes de su descripción. Un saquito de componentes contiene todos los materiales necesarios para lanzar cualquier conjuro, excepto aquellos que incluyan objetos en los que aparezca un coste en piezas de oro. El símbolo sagrado de un clérigo o un paladín sustituye a los componentes materiales, también exceptuando aquellos que tengan un coste en piezas de oro. Si se indica

un coste, el personaje debe conseguir el componente antes de lanzar el conjuro en cuestión.

Si el conjuro especifica que cierto componente material se consume, el lanzador deberá volver a adquirir dicho componente cada vez que lance el conjuro.

Además, el lanzador debe tener una mano libre para poder acceder a los componentes materiales del conjuro, aunque puede ser la misma que utilice para ejecutar los componentes somáticos.

Duración

La duración de un conjuro es el tiempo que este permanece activo y puede expresarse en asaltos, minutos, horas o incluso años. Algunos conjuros podrían especificar que sus efectos duran hasta que el conjuro sea disipado o se destruyen sus efectos.

Instantáneo

Muchos conjuros son instantáneos: dañan, curan, crean o alteran a una criatura o a un objeto de modo que no pueden disiparse, ya que su magia solo se manifiesta durante un instante.

Concentración

Algunos conjuros exigen mantener la concentración si se quiere que su magia permanezca activa. Si el personaje pierde la concentración, el conjuro finaliza.

Si un conjuro debe mantenerse mediante la concentración, esto se indica en el apartado "Duración" de su descripción, que especifica cuánto tiempo puedes pasar concentrado. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento sin necesidad de gastar una acción.

La actividad habitual, como moverse o atacar, no interfiere en la concentración, pero los siguientes sucesos sí que pueden romperla:

Lanzar otro conjuro que requiera concentración.

Perderás la concentración en un conjuro si lanzas otro que también necesite concentración. Es decir, que no puedes concentrarte en dos conjuros a la vez.

Recibir daño. Cada vez que sufras daño mientras estés concentrándote en un conjuro, tendrás que hacer una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD será de 10 o de la mitad del daño que recibas, la cifra que sea mayor. Si recibes daño de varias fuentes, como una flecha y el aliento de un dragón, deberás hacer una tirada de salvación distinta para cada fuente de daño.

Quedar incapacitado o morir. Perderás la concentración en un conjuro si te incapacitan (como se explica en el apéndice C) o si mueres.

Objetivos

Por lo general, un conjuro te obligará a elegir uno o más objetivos a los que afectará su magia. En la descripción se indicará si el conjuro tiene como objetivo criaturas, objetos o un punto de origen de un área de efecto, como se describe más adelante.

Una ruta despejada hasta el objetivo

Para poder elegir algo como objetivo deberás tener una ruta de despejada hasta lo que elijas, por lo que no puede estar tras una cobertura completa.

Si colocas un área de efecto en un punto que no puedas ver y hay una obstrucción (como un muro) entre dicho punto y tú, el punto de origen se moverá hasta el lado de la obstrucción más cercano a ti.

Elegirte como objetivo

Si un conjuro tiene como objetivo a una criatura de tu elección, podrás designarte a ti como objetivo, siempre

y cuando no se indique que la criatura debe ser hostil o, explícitamente, que tú mismo no puedes ser el objetivo. Por otra parte, si te encuentras dentro del área de efecto de un conjuro que lances, también podrás elegirte como objetivo a ti mismo.

Áreas de efecto

Los conjuros como *manos ardientes* y *bola de fuego* cubren un área, por lo que pueden afectar a varias criaturas al mismo tiempo.

La descripción de cada conjuro especifica su área de efecto, que normalmente tiene una de las siguientes cuatro formas: cono, cubo, línea o esfera. Todas las áreas de efecto poseen un punto de origen, una ubicación desde la que surge la energía del conjuro. Las reglas de cada forma especifican cuál es el punto de origen. Habitualmente este último es un punto en el espacio, pero algunos conjuros cubren una zona cuyo origen es una criatura o un objeto.

El efecto de un conjuro se extiende en líneas rectas desde el punto de origen, por lo que, si no hay una línea recta sin bloquear desde el punto de origen hasta una ubicación dentro del área de efecto, dicha ubicación no se considerará parte del área de efecto del conjuro. Para poder bloquear estas líneas imaginarias, la obstrucción deberá proporcionar cobertura completa, como se explica en el capítulo 2.

El punto de origen de un área de efecto no está incluido dentro de ella, excepto en el caso de la esfera.

Cono

Un cono se extiende en la dirección que escojas desde el punto de origen. El ancho del cono en un punto cualquiera a lo largo de su extensión es igual a la distancia entre dicho punto y el origen. El área de efecto del cono especifica su longitud máxima.

Cubo

Puedes elegir el punto de origen de un cubo, que se encontrará en cualquier lugar de una de sus caras. El tamaño del cubo se expresa como la longitud de cada arista.

Línea

Una línea se extiende de forma recta desde su punto de origen y cubre un área delimitada por su ancho.

Esfera

En el caso de una esfera, seleccionas su punto de origen y dicha esfera se extiende hacia afuera desde dicho punto. El tamaño de la esfera se expresa como el radio en pies que se extiende desde el punto de origen.

Tiradas de salvación

Muchos conjuros especifican que un objetivo puede hacer una tirada de salvación para evitar parte de sus efectos o todos ellos. Cada conjuro indica la característica que el objetivo debe usar para la tirada y qué ocurre en caso de éxito o fallo.

La CD para resistir tus conjuros equivale a 8 + tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia. Este número aparece en las hojas de personaje y en el perfil de los monstruos que lancen conjuros.

Tiradas de ataque

Algunos conjuros necesitan que el lanzador haga una tirada de ataque para determinar si el efecto acierta al objetivo deseado. Tu bonificador de ataque con un ataque de conjuro es tu modificador por aptitud mágica + tu bonificador por competencia.

La mayoría de los ataques de conjuros son ataques a distancia. Recuerda que tienes desventaja en una tirada de ataque a distancia si estás a 5 pies o menos de un enemigo

que pueda verte y no esté incapacitado (consulta el capítulo 2).

Acumular efectos mágicos

Los efectos de distintos conjuros se acumulan, siempre y cuando sus duraciones se solapen. Sin embargo, esto no sucede con los efectos de un mismo conjuro que se lance varias veces. En vez de eso, se aplicará únicamente el efecto más potente (por ejemplo, el bonificador más alto) de los lanzamientos mientras se solapen sus duraciones.

Por ejemplo, si un clérigo y un paladín lanzan *bendición* al mismo objetivo, dicho personaje solo recibirá el beneficio del conjuro una vez; es decir, no podrá tirar dos dados adicionales, sino solo uno.

Listas de conjuros

Conjuros de bardo

Trucos (nivel 0)

Luz
Mano de mago
Prestidigitación
Burla dañina

Nivel 1

Hechizar persona
Entender idiomas
Curar heridas
Detectar magia
Palabra de curación
Identificar
Zancada prodigiosa
Dormir
Ola atronadora

Nivel 2

Inmovilizar persona
Invisibilidad
Restablecimiento menor
Silencio
Sugestión
Zona de la verdad

Nivel 3

Dispar magia
Terror
Recado
Hablar con los muertos

Conjuros de clérigo

Trucos (nivel 0)

Guía
Luz
Resistencia
Llama sagrada
Taumaturgia

Nivel 1

Bendición
Orden imperiosa
Curar heridas
Detectar magia
Saeta guía
Palabra de curación
Infligir heridas
Protección contra el bien y el mal

Santuario
Escudo de fe

Nivel 2

Auxilio
Augurio
Inmovilizar persona
Restablecimiento menor
Silencio
Arma espiritual
Zona de la verdad

Nivel 3

Señal de esperanza
Dispar magia
Palabra de curación en masa
Protección contra energía
Revivir
Recado
Hablar con los muertos
Espíritus guardianes

Conjuros de paladín

Nivel 1

Bendición
Orden imperiosa
Curar heridas
Detectar magia
Protección contra el bien y el mal
Escudo de fe

Nivel 2

Auxilio
Restablecimiento menor
Arma mágica
Zona de la verdad

Conjuros de explorador

Nivel 1

Curar heridas
Detectar magia
Marca del cazador
Zancada prodigiosa

Nivel 2

Restablecimiento menor
Pasar sin rastro
Silencio

Conjuros de mago

Trucos (nivel 0)

Luz
Mano de mago
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Agarre electrizante

Nivel 1

Manos ardientes
Hechizar persona
Entender idiomas
Detectar magia
Identificar
Zancada prodigiosa
Armadura de mago
Proyector mágico
Protección contra el

bien y el mal
Escudo
Dormir
Ola atronadora

Nivel 2

Contorno borroso
Esfera de llamas
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Arma mágica
Paso brumoso
Sugestión

Nivel 3

Dispar magia
Terror
Bola de fuego
Volar
Relámpago
Protección contra energía
Recado

Conjuros

A continuación te presentamos en orden alfabético los conjuros que utilizan los personajes y los monstruos de esta caja.

Algunos conjuros causan **estados**, incluyendo estar apresado, asustado, derribado, ensordecido, hechizado, inconsciente, invisible o paralizado. Consulta el apéndice C para conocer los efectos de cada estado en el juego.

Auxilio

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una pequeña tira de tela blanca)

Duración: 8 horas

Este conjuro refuerza la resistencia y la decisión de tus aliados. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance; los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que el conjuro termine.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan en 5 más por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

Augurio

Adivinación nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (palitos, huesos o abalorios marcados de forma especial y valorados en al menos 25 po)

Duración: Instantáneo

Lanzando palitos con gemas incrustadas, tirando huesos de dragón, echando las cartas o mediante otra herramienta de adivinación, consigues que una entidad de otro mundo te otorgue un presagio sobre los resultados de un curso de acción concreto que planees llevar a cabo en los próximos 30 minutos. El DM elige de entre los siguientes presagios posibles:

Fortuna, para resultados buenos.

Desdicha, para resultados malos.

Fortuna y desdicha, para resultados a la vez buenos y malos.

Nada, para resultados que no sean especialmente buenos ni malos.

Este conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia que pueda alterar los resultados, como el lanzamiento de otros conjuros o la pérdida o el encuentro de un compañero.

Si el conjuro se lanza dos veces o más antes de completar el siguiente descanso largo, hay una posibilidad acumulativa del 25 % de recibir un presagio aleatorio por cada lanzamiento después del primero. El DM realiza esta tirada en secreto.

Señal de esperanza

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro proporciona esperanza y vitalidad. Elige cualquier cantidad de criaturas dentro del alcance. Hasta el final del conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y sus tiradas de salvación contra muerte, y también recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe en cualquier curación.

Bendición

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Hasta el final del conjuro, cuando uno de los objetivos hace una tirada de ataque o una tirada de salvación, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a esas tiradas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel del espacio por encima de 1.

Contorno borroso

Ilusión nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El contorno de tu cuerpo se vuelve borroso, cambiando y oscilando a la vista de todos. Hasta el final del conjuro, toda criatura que haga tiradas de ataque contra ti tendrá desventaja. El atacante es inmune a este efecto si no necesita ver (si, por ejemplo, está ciego) o ve a través de las ilusiones (como sucede con visión verdadera).

Manos ardientes

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (cono de 15 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Juntas las manos, con los pulgares tocándose y los dedos estirados, para crear una fina capa de llamas que se proyecta desde la punta de los dedos. Todas las criaturas que estén en un cono de 15 pies deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 3d6 de daño de fuego si fallan la tirada, o la mitad del daño si la superan.

El fuego prenderá todos los objetos inflamables que se encuentren en el área y que no transporte o lleve puestos alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.

Hechizar persona

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Intentas hechizar a un humanoide de tu elección dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, para la que tiene ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si falla la tirada de salvación, queda hechizado por ti hasta que el conjuro termine o tú o uno de tus compañeros le dañéis de alguna manera. La criatura hechizada te considera un conocido amistoso.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel del espacio por encima de 1. En el momento de elegir las como objetivo, las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre ellas.

Orden imperiosa

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligado a obedecer la orden en su próximo turno. Este conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no entiende tu idioma o si la orden es directamente perjudicial para él.

Más adelante puedes encontrar ejemplos de órdenes típicas y sus efectos, aunque puedes dar otras distintas a las que se describen aquí. En ese caso, el DM decide cómo reacciona el objetivo. Si este no puede obedecer la orden, el conjuro termina.

Acércate. El objetivo se acerca a ti por la ruta más corta y directa posible y su turno acaba si se sitúa a 5 pies o menos de ti.

Suelta. El objetivo suelta lo que sea que esté sujetando y acaba su turno.

Huye. El objetivo emplea su turno en alejarse de ti de la manera más rápida posible.

Póstrate. El objetivo cae derribado y acaba su turno.

Detente. El objetivo no se mueve ni realiza ninguna acción. Si puede, una criatura que esté volando permanecerá en el aire. Si para ello debe moverse, volará la distancia mínima necesaria para seguir en el aire.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegir las como objetivo, las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre ellas.

Entender idiomas

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y sal)

Duración: 1 hora

Hasta que termine la duración del conjuro, entiendes el significado literal de las palabras que escuches en cualquier idioma. También comprendes todas las palabras escritas que ves, independientemente del idioma en el que estén, pero debes tocar la superficie en la que estén inscritas. Tardas aproximadamente 1 minuto en leer una página.

Este conjuro no descifra mensajes secretos de un texto o un glifo, como un sello arcano, que no formen parte de un lenguaje escrito.

Curar heridas

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a $1d8 +$ tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a muertos vivos ni a autómatas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en $1d8$ por cada nivel del espacio por encima de 1.

Detectar magia

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine la duración del conjuro podrás percibir la presencia de magia a 30 pies o menos de ti. Si la detectas de esta manera, puedes usar tu acción para ver un aura débil alrededor de cualquier objeto o criatura visibles que estén en la zona y a los que afecte la magia, y podrás distinguir a qué escuela de magia pertenece, si pertenece a alguna.

Este conjuro es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 1 pie de piedra, 1 pulgada de cualquier metal común, una lámina fina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

Disipar magia

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elige una criatura, un objeto o un efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o menor presente en el objetivo termina inmediatamente. Para cada conjuro de nivel 4 o superior, realiza una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es de $10 +$ el nivel del conjuro. Si la tirada tiene éxito, el conjuro termina inmediatamente.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, disipas automáticamente aquellos conjuros cuyo nivel sea

menor o igual al nivel del espacio de conjuro que hayas utilizado.

Terror

Ilusión nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (cono de 30 pies)

Componentes: V, S, M (una pluma blanca o el corazón de una gallina)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Proyectas una visión fantasmal que encarna los peores miedos de tus enemigos. Toda criatura que esté en un cono de 30 pies debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o soltará cualquier cosa que tenga agarrada y quedará asustada hasta que el conjuro termine.

Mientras permanezca asustada por el conjuro, cada criatura deberá realizar la acción de Correr en todos sus turnos para alejarse de ti por la ruta más corta y segura disponible, a menos que no haya dónde huir. Si la criatura acaba su turno en un punto desde el que no tenga línea de visión directa de ti, podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro acaba para esa criatura.

Bola de fuego

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélago y azufre)

Duración: Instantáneo

Una ráfaga brillante surge de tu dedo hacia un punto de tu elección dentro del alcance y después crece con un rugido sordo hasta convertirse en una explosión de llamas. Toda criatura que esté en una esfera de 20 pies centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Cada objetivo sufrirá $8d6$ de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

El fuego se extiende más allá de las esquinas y prenderá todos los objetos inflamables que se encuentren en el área y que no transporte o lleve puestos alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en $1d6$ por cada nivel del espacio por encima de 3.

Esfera de llamas

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y algo de hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio libre de tu elección dentro del alcance y se mantiene hasta que el conjuro termine. Cualquier criatura que acabe su turno a 5 pies o menos de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Dicha criatura sufrirá $2d6$ de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies dentro del alcance. Si embistes con la esfera a una criatura, esta debe hacer la tirada de salvación contra el daño de la esfera, que ya no podrá moverse más durante este turno.

Cuando mueves la esfera, puedes llevarla por encima de barreras de hasta 5 pies de alto y hacer que salte huecos de hasta 10 pies de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que no transporte o lleve puestos alguien y emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más allá.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 2.

Volar

Transmutación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma del ala de cualquier pájaro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que termine el conjuro, el objetivo consigue una velocidad volando de 60 pies. Cuando el conjuro acabe, el objetivo cae si aún está en el aire, excepto si puede detener la caída.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Guía

Adivinación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una sola vez antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica que elija. Puede tirar el dado antes o después de realizar dicha prueba de característica. Después, el conjuro termina.

Saeta guía

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, la criatura recibe 4d6 de daño radiante. Además, la siguiente tirada de ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes del final de tu siguiente turno, gracias a la tenue luz mística que lo iluminará hasta ese momento.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.

Palabra de curación

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una criatura de tu elección dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 1d4 + tu modificador por aptitud mística. Este conjuro no afecta ni a muertos vivos ni a autómatas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel del espacio por encima de 1.

Inmovilizar persona

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y recto)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina para ese objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a un humanoide adicional por cada nivel del espacio por encima de 2. En el momento de elegirlos como objetivo, los humanoides deben estar a 30 pies o menos entre ellos.

Marca del cazador

Adivinación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 90 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Eliges una criatura que puedas ver dentro del alcance y la marcas como tu presa de manera mística. Hasta el final del conjuro, la criatura sufrirá 1d6 de daño adicional cuando impactes contra ella con un ataque con arma y tendrás ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) que hagas para encontrarla. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que termine el conjuro, puedes utilizar una acción adicional en un turno posterior para transferir la marca a una nueva criatura.

A niveles superiores. Si lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o 4, la duración pasa a ser: concentración, hasta 8 horas. Si utilizas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, la duración pasa a ser: concentración, hasta 24 horas.

Identificar

Adivinación nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una perla que valga al menos 100 po y una pluma de búho)

Duración: Instantáneo

Eliges un objeto o una criatura, que debes tocar durante el lanzamiento del conjuro. Si se trata de un objeto mágico o de un objeto imbuido de magia, averiguarás sus propiedades y cómo usarlas, si hace falta sintonizarse con él para utilizarlo y cuántas cargas tiene, si corresponde. Si hay conjuros que afecten al objeto, sabrás cuáles son. Si el objeto se creó mediante un conjuro, también averiguarás cuál es.

Si tocas a una criatura en lugar de un objeto, averiguarás qué conjuros le afectan en ese momento, si hay alguno.

Infligir heridas

Nigromancia nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a tu alcance. Si impacta, el objetivo recibe 3d10 de daño necrótico.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel del espacio por encima de 1.

Invisibilidad

Ilusión nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pestaña recubierta de goma arábica)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura a la que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termine. Además, cualquier cosa que el objetivo vista o lleve consigo también será invisible mientras siga llevándola encima. El conjuro termina si el objetivo ataca o lanza un conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel del espacio por encima de 2.

Restablecimiento menor

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura y puedes curar una enfermedad o un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, envenenado o paralizado.

Luz

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)

Duración: 1 hora

Tocas un objeto cuyo tamaño no supere los 10 pies en ninguna dimensión. Hasta el final del conjuro, el objeto emitirá luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más allá. La luz puede tener el color que desees, y si tapas completamente el objeto con un material opaco, dicha luz se bloquea. El conjuro termina si lo lanzas otra vez o si utilizas una acción para finalizarlo.

Si eliges como objetivo un objeto que una criatura hostil sostenga o lleve puesto, dicha criatura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

Relámpago

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (línea recta de 100 pies)

Componentes: V, S, M (un poco de pelaje y una vara de ámbar, cristal o vidrio)

Duración: Instantáneo

Un relámpago que forma una línea recta de 100 pies de largo y 5 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Todas las criaturas que estén en esa línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Cada criatura sufrirá 8d6 de daño de relámpago si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

El rayo prenderá todos los objetos inflamables que se encuentren en el área y que no transporte o lleve puestos alguien.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 3.

Zancada prodigiosa

Transmutación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termine.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel del espacio por encima de 1.

Armadura de mago

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de piel curtida)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria y que no lleve armadura, y una fuerza mágica protectora la rodea hasta que el conjuro termine. La CA del objetivo pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si utilizas una acción para finalizarlo.

Mano de mago

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Aparece una mano espectral flotante en un punto de tu elección dentro del alcance. La mano permanecerá hasta que el conjuro termine o hasta que utilices una acción para finalizarlo. Además, la mano desaparecerá si en algún momento está a más de 30 pies de ti o si vuelves a lanzar este conjuro.

Puedes emplear tu acción para controlar la mano y utilizarla para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente que no estén cerrados con llave, sacar un objeto de un recipiente abierto o guardarlo en él, o verter el contenido de un vial. Cada vez que la uses, puedes mover la mano hasta 30 pies.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni llevar más de 10 libras de peso.

Proyector mágico

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica y cada uno de ellos impacta contra una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige $1d4 + 1$ de daño de fuerza al objetivo. Todos los dardos impactan a la vez y puedes dirigirlos para que impacten contra una sola criatura o contra varias.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, creas un dardo adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Arma mágica

Transmutación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un arma no mágica y, hasta que el conjuro termine, dicha arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1

a las tiradas de ataque y a las tiradas de daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un

espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a

+2. Cuando empleas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.

Palabra de curación en masa

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Recitas palabras de sanación y haces que hasta seis criaturas que elijas y que puedas ver dentro del alcance recuperen una cantidad de puntos de golpe igual a $1d4 +$ tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a muertos vivientes ni a autómatas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la curación aumenta en $1d4$ por cada nivel del espacio por encima de 3.

Paso brumoso

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una niebla plateada te rodea brevemente y te teletransportas hasta 30 pies a un espacio libre que puedas ver.

Pasar sin rastro

Abjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S, M (cenizas producto de quemar una hoja de muérdago y una ramita de abeto)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

De ti irradia un velo de sombras y silencio que impide que tus compañeros y tú seáis detectados. Hasta el final del conjuro, cada criatura que elijas y que esté como máximo a 30 pies de ti (incluyéndote a ti) tiene un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no es posible rastrearla excepto por medios mágicos. Una criatura que recibe este bonificador no deja huellas ni rastro de su paso.

Prestidigitación

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S

Duración: Hasta 1 hora

Este conjuro es un truco mágico menor que los lanzadores de conjuros novatos emplean para practicar. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ligera ráfaga de viento, tenues notas musicales o un olor extraño.
- Enciendes o apagas al instante una vela, una antorcha o una hoguera pequeña.
- Limpias o ensucias de forma instantánea un objeto de hasta 1 pie cúbico.
- Enfrias, calientas o das sabor a un material inerte de hasta 1 pie cúbico durante 1 hora.
- Haces que aparezca una mancha de color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o superficie durante 1 hora.
- Creas un abalorio no mágico o una imagen ilusoria que te cabe en la mano y dura hasta el final de tu próximo turno.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos no instantáneos. Para finalizar cualquiera de ellos, deberás emplear una acción.

Protección contra energía

Abjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta el final del conjuro, esa criatura tendrá resistencia al tipo de daño que decidas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

Protección contra el bien y el mal

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro pulverizados, que se consumen como parte del conjuro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta el final del conjuro, esa criatura estará protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, féericos, infernales o muertos vivientes.

La protección otorga varios beneficios. Estos tipos de criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque contra el objetivo. Tampoco pueden asustar, hechizar o poseer al objetivo. En caso de que una criatura de estos tipos

ya haya asustado, hechizado o poseído al objetivo, este tendrá ventaja en las nuevas tiradas de salvación contra el efecto pertinente.

Rayo de escarcha

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo helado de luz blanquiazul hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo sufre 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Resistencia

Abjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una capa en miniatura)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una sola vez antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una tirada de salvación que elija. Puede tirar el dado antes o después de conocer el resultado de la tirada de salvación. Después, el conjuro termina.

Revivir

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamantes con un valor de 300 po que se consumen como parte del conjuro)

Duración: Instantáneo

Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto. Esa criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede devolver a la vida a una criatura que haya muerto de vieja ni puede devolverle las partes del cuerpo que haya perdido.

Llama sagrada

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 1d8 de daño radiante. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de la cobertura en esta tirada de salvación.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Santuario

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (un espejo de plata pequeño)

Duración: 1 minuto

Proteges de los ataques a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta el final del conjuro, cualquier criatura que elija a la criatura protegida como objetivo de un ataque o un conjuro hostil debe realizar antes una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, la criatura debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Este conjuro no salvaguarda a la criatura protegida ante los efectos de área, como la explosión de una bola de fuego.

El conjuro termina si la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecte a una criatura enemiga.

Recado

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Ilimitado

Componentes: V, S, M (un alambre de cobre corto)

Duración: 1 asalto

Envías un mensaje corto de veinticinco palabras o menos a una criatura que conozcas. Esta escucha el mensaje en su mente, te reconoce como emisor si sabe quién eres y puede responder de manera similar inmediatamente. Este conjuro permite que las criaturas con una puntuación de Inteligencia de al menos 1 entiendan el significado del mensaje.

Puedes enviar el mensaje a cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, existe una probabilidad del 5 % de que el mensaje no llegue.

Escudo

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo cuando te acierta un ataque o eres el objetivo del conjuro *proyector mágico*

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Aparece una barrera invisible de fuerza mágica que te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a tu CA que también afecta al ataque que ha activado el conjuro, y no recibes ningún daño del *proyector mágico*.

Escudo de fe

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pequeño pergamino que contenga un fragmento de texto sagrado)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un campo titilante envuelve a una criatura de tu elección dentro del alcance y le otorga un bonificador de +2 a la CA hasta que el conjuro termine.

Agarre electrizante

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

De tu mano surge un relámpago que da una descarga eléctrica a la criatura que intentes tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura

de metal. Si aciertas, el objetivo sufre 1d8 de daño de relámpago y no podrá llevar a cabo reacciones hasta el principio de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Silencio

Ilusión nivel 2 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termine el conjuro, creas una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Ningún sonido podrá atravesarla ni originarse en su interior. Cualquier criatura u objeto es inmune al daño de trueno si se halla completamente dentro de la esfera, y las criaturas están ensordecidas en su interior. Dentro de ella es imposible lanzar conjuros que tengan un componente verbal.

Dormir

Encantamiento nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una pizca de arena fina, pétalos de rosa o un grillo)

Duración: 1 minuto

Este conjuro sume a las criaturas en un sueño mágico. Tira 5d8; el resultado será el total de puntos de golpe de las criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren a 20 pies de un punto de tu elección dentro del alcance se verán afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe actuales (se ignora a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura que tenga la menor cantidad de puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente hasta el final del mismo, hasta que reciba daño o hasta que alguien utilice una acción para despertarla zarandeándola o abofeteándola. Resta del total los puntos de golpe de cada criatura a la que duermas antes de continuar con la siguiente que tenga menos puntos. Los puntos de golpe de una criatura tendrán que ser iguales o menores al total restante para que el conjuro le afecte.

Este conjuro no afecta a los muertos vivos y las criaturas inmunes a ser hechizadas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, tiras 2d8 adicionales por cada nivel del espacio por encima de 1.

Hablar con los muertos

Nigromancia nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S, M (incienso para quemar)

Duración: 10 minutos

Otorgas una sombra de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del alcance para que pueda responder a las preguntas que le hagas. El cadáver debe seguir teniendo boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver ha sido objetivo de este conjuro en los últimos 10 días.

Hasta el final del conjuro, puedes formular un máximo de cinco preguntas al cadáver. El cadáver solo sabe aquello que sabía en vida y habla los mismos idiomas. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas y el cadáver no tiene la obligación de ofrecer una respuesta veraz si eres hostil o te reconoce como un enemigo. Este conjuro no devuelve el alma de la criatura a su cuerpo, solo su espíritu animado. Por lo tanto, el cadáver no puede aprender nueva información, no comprende nada de lo que ha sucedido desde que murió y no puede especular sobre eventos futuros.

Espíritus guardianes

Conjuración nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (radio de 15 pies)

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas espíritus para pedirles su protección. Hasta que termina el conjuro, revolotean a tu alrededor en un radio de 15 pies. Si eres bueno o neutral, su forma espectral aparece como angelical o feérica (a tu elección). Si eres malvado, su forma es infernal.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir cualquier cantidad de criaturas que puedas ver para que no les afecte. La velocidad de una criatura afectada se reduce a la mitad mientras se encuentre en el área. Cuando entre por primera vez en un turno o comience su turno en el área, tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la tirada, recibirá 3d8 de daño radiante (si eres bueno o neutral) o 3d8 de daño necrótico (si eres malvado). Si la supera, recibirá la mitad de daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel del espacio por encima de 3.

Arma espiritual

Evocación nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que dura hasta que el conjuro termine o vuelvas a lanzarlo. Al lanzar este conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del arma. Si aciertas, la criatura recibe tanto daño de fuerza como 1d8 + tu modificador por aptitud mágica.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella.

El arma puede adoptar la forma que elijas. Los clérigos cuyas deidades se asocian con un arma en concreto (como San Cuthbert, conocido por su maza, o Thor, famoso por su martillo) utilizan dicha arma como aspecto visual del conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada dos niveles de espacio por encima de 2.

Sugestión

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, M (la lengua de una serpiente y un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Ejerces una influencia mágica sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender, y le sugieres un curso de acción (en solo una o dos frases). Las criaturas que no puedan ser hechizadas son inmunes a este efecto. Debes sugerirles la acción de forma que suene razonable. Por ejemplo, si le pides que se apuñale a sí misma, se empale en una lanza, se inmoles o haga cualquier otra cosa obviamente perjudicial, el conjuro terminará.

El objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, llevará a cabo la acción que le sugeriste lo mejor que pueda. El curso de acción sugerido puede continuar durante todo el conjuro. Si la actividad se puede completar en menos tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termine lo que se le pidió que hiciera.

También puedes concretar las condiciones que pondrán en marcha la actividad durante el conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que una caballería le dé su caballo de guerra al primer mendigo que vea. Si la condición no se cumple antes de que el conjuro acabe, la actividad no se realiza.

Si alguno de tus compañeros o tú hacéis daño al objetivo, el conjuro terminará.

Taumaturgia

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Hasta 1 minuto

Manifiestas un pequeño milagro o señal de poder sobrenatural dentro del alcance. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Tu voz resuena hasta tres veces más alto de lo normal durante 1 minuto.
- Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color durante 1 minuto.
- Provocas que la tierra tiemble sin provocar daños durante 1 minuto.
- Creas un sonido instantáneo que procede de un punto de tu elección dentro del alcance. Por ejemplo, el retumbar de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros de mal agüero.
- Abres o cierras de golpe una puerta o ventana que no esté cerrada con llave.
- Cambias el aspecto de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres de sus efectos de un minuto. Para finalizar cualquiera de ellos, deberás emplear una acción.

Ola atronadora

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (cubo de 15 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una ola de fuerza atronadora surge de tu cuerpo. Todas las criaturas en un cubo de 15 pies adyacente a ti deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d8 de daño de trueno y serán empujadas 10 pies más lejos de ti. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no serán empujadas.

Además, los objetos completamente dentro del área de efecto que estén sueltos serán empujados automáticamente 10 pies más lejos de ti. El conjuro provoca un retumbo audible a 300 pies de distancia.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel del espacio por encima de 1.

Burla dañina

Encantamiento (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Profiere una sarta de improperios mezclados con encantamientos sutiles hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo puede oírte (aunque no necesariamente entenderte), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o recibirá 1d4 de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes de que acabe su próximo turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d4 cuando alcanzas el nivel 5 (2d4), el nivel 11 (3d4) y el nivel 17 (4d4).

Zona de la verdad

Encantamiento nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño. Sus dimensiones son las de una esfera de 15 pies de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance. Hasta el final del conjuro, cuando una criatura entre en la esfera por primera vez en un turno o empiece su turno en ella, tendrá que realizar una tirada de salvación de Carisma. Si falla, no podrá mentir deliberadamente mientras esté en su radio. Sabrás si la criatura ha superado o fallado la tirada de salvación.

Cualquier criatura afectada es consciente del conjuro y, por lo tanto, puede evitar responder preguntas a las que normalmente contestaría con una mentira. Dichas criaturas pueden responder con evasivas siempre y cuando no mientan.

APÉNDICE A: OBJETOS MÁGICOS

Toda aventura promete, pero no garantiza, que encuentres uno o varios objetos mágicos. *Hunt for the Thessalhydra* (La caza de la thessalhydra) contiene una selección que sirve como muestra de la gran variedad de objetos mágicos que se pueden hallar en los mundos de D&D. Consulta la *Dungeon Master's Guide* para descubrir muchos más.

Usar un objeto mágico

La descripción de un objeto mágico explica cómo funciona. Con solo manipular un objeto mágico, el personaje percibirá que hay algo extraordinario en él, mientras que lanzarle el conjuro *identificar* revelará sus propiedades. Como alternativa, un personaje puede concentrarse en el objeto durante un descanso corto mientras está en contacto físico con el mismo. Al final del descanso, el personaje conocerá las propiedades del objeto. Las pociones son una excepción: un sorbo es suficiente para saber el efecto de la poción sin llegar a aplicarlo.

Sintonización

Ciertos objetos mágicos requieren que el usuario sintonice con ellos antes de poder usar sus propiedades mágicas. Para sintonizarte con un objeto mágico, debes concentrarte en él durante un descanso corto (no puede ser el mismo descanso corto que uses para conocer las propiedades del objeto). Conforme a la naturaleza del objeto, esta concentración puede realizarse mediante oraciones, práctica con las armas o meditación. En cualquier caso, el período de concentración no debe interrumpirse. Una vez que estés en sintonía con un objeto, puedes usar sus propiedades mágicas.

Un objeto solo puede estar en sintonía con una criatura a la vez. Una criatura solo puede estar en sintonía con tres objetos mágicos en un determinado momento, y puedes sintonizarte solo con un objeto durante un descanso corto.

La sintonización con un objeto termina si ha estado a más de 100 pies de distancia de ti durante 24 horas o si mueres. También puedes finalizar voluntariamente tu sintonización con un objeto mediante otro descanso corto.

Pociones

Para que una poción surta efecto, hay que ingerirla. Beber una poción o dársela a otro personaje requiere una acción. Cada poción se puede usar solo una vez: si alguien la toma, se gasta.

Descripciones de objetos

Armadura +1

La forma más básica de la armadura mágica es una obra maestra de artesanía mundana y mágica. Recibes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura cuando llevas puesta esta armadura.

Una *armadura +1* nunca se oxida ni se deteriora, y se reajusta mediante magia para adaptarse a quien la lleva.

Varita del mago de guerra +1

Mientras empuñes esta varita, recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque con conjuros. Además, ignoras la cobertura media cuando realizas ataques de conjuros. Debes estar en sintonía con esta varita para usarla.

Arma +1

Las armas mágicas son, sin duda alguna, de mejor calidad que sus versiones ordinarias. Recibes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma.

Algunas *armas +1* (espadas, en especial) tienen propiedades adicionales, como emitir luz.

Bolsa de contención

Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores: aproximadamente 2 pies de diámetro en la abertura y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, con un volumen máximo de 64 pies cúbicos. Siempre pesa 15 libras, independientemente de su contenido. Sacar un objeto de ella requiere una acción.

Botas élficas

Mientras calces estas botas, tus pasos no harán ruido, independientemente de la superficie que pises. También tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que requieran moverse sin hacer ruido.

Botas de zancadas y brincos

Tu velocidad caminando mientras llevas estas botas es de 30 pies, salvo que normalmente sea superior, y tu velocidad no se reduce si vas cargado o llevas armadura pesada. Además, cuando saltes, recorrerás el triple de la distancia normal.

Capa de protección

Obtienes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura y a las tiradas de salvación mientras lleves puesta esta capa. Para ello, debes estar en sintonía con la capa.

Guanteletes de fuerza de ogro

Mientras lleves estos guanteletes, tu Fuerza pasa a ser de 19. No tienen efecto sobre ti si tu Fuerza es de 19 o superior sin ellos.

Yelmo de entender idiomas

Mientras lleves este yelmo, puedes utilizar una acción para lanzar a voluntad el conjuro *entender idiomas*.

Poción de vuelo

Esta poción te dota, durante 1 hora, de una velocidad volando equivalente a tu velocidad caminando. Si el efecto empieza a agotarse en pleno vuelo y nada más te mantiene en el aire, deberás usar tu movimiento para descender. Si no consigues aterrizar antes de que pase 1 minuto, caerás en picado.

Poción de curación

Cuando bebas esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe.

Poción de invisibilidad

Cuando bebas esta poción, tanto tú como tu vestimenta, armadura, armas y otro equipo que lleves os volvéis invisibles durante 1 hora. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.

Poción de vitalidad

Esta poción elimina todo el cansancio que sufras, cura cualquier enfermedad o veneno que te afecte y maximiza el efecto de cualquier Dado de Golpe que gastes para recuperar puntos de golpe durante las siguientes 24 horas.

Anillo de protección

Mientras lleves este anillo y estés en sintonía con él, recibirás un bonificador de +1 a la Clase de Armadura y a las tiradas de salvación.

Pergamino de conjuro.

Un *pergamino de conjuro* contiene las palabras de un único conjuro escrito con un código mágico. Si el conjuro pertenece a la lista de conjuros de tu clase, podrás leer el pergamino y lanzar su conjuro sin tener que aportar ninguno de los componentes materiales. De lo contrario, el pergamino te resultará ininteligible. Si lees el pergamino para lanzar el conjuro, necesitarás el tiempo de lanzamiento normal del conjuro.

Si el conjuro aparece en la lista de conjuros de tu clase, pero su nivel es superior a los que puedes lanzar normalmente, deberás hacer una prueba de característica usando tu aptitud mágica para determinar si logras lanzarlo. La CD es de 10 + el nivel del conjuro. Si fallas, el conjuro desaparecerá del pergamino sin surtir efecto.

Una vez que se lanza el conjuro, las palabras del pergamino se desvanecen y el propio pergamino se desmenuza hasta convertirse en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento del conjuro, no se pierde el pergamino.

Bastón de defensa

Este bastón delgado y hueco está hecho de cristal, pero es fuerte como un roble. Pesa 3 libras. Debes estar en sintonía con él para beneficiarte de sus efectos y lanzar sus conjuros.

Cuando empuñes el bastón, recibirás un bonificador de +1 a la Clase de Armadura.

El bastón tiene 10 cargas que se usan para alimentar los conjuros que alberga, en vez de usar tus espacios de conjuro. Cuando empuñes este bastón, podrás lanzar los siguientes conjuros si aparecen en la lista de conjuros de tu clase: *armadura de mago* (1 carga) o *escudo* (2 cargas). No se requieren componentes.

El bastón recupera 1d6 + 4 cargas gastadas cada día al amanecer. Si gastas la última carga del bastón, tira 1d20. Si sacas un 1, el bastón se hace añicos y se destruye.

Varita de proyectiles mágicos

Esta varita tiene 7 cargas. Cuando la empuñes, puedes usar tu acción para lanzar el conjuro *proyectil mágico* con la varita (no se requieren componentes) y gastar de 1 a 3 de sus cargas. Por cada carga que gastes por encima de 1, el nivel del conjuro aumenta en 1. Puedes usar esta varita incluso si no eres capaz de lanzar conjuros.

La varita recupera 1d6 + 1 cargas gastadas cada día al amanecer. Si gastas la última carga del bastón, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

APÉNDICE B: MONSTRUOS

Este apartado contiene los perfiles y las descripciones cortas de las criaturas que aparecen en *Hunt for the Thessalhydra* (La caza de la thessalhydra).

Perfiles

El perfil de una criatura proporciona la información esencial que tú, como DM, necesitas para controlarla.

Tamaño

Cada criatura ocupa una cantidad distinta de espacio. La tabla Categorías de tamaño muestra cuánto espacio controla en combate cada criatura en función de su tamaño. Los objetos a veces usan las mismas categorías de tamaño.

Categorías de tamaño

Tamaño	Espacio
Diminuto	2½ por 2½ pies
Pequeño	5 por 5 pies
Mediano	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies

Espacio

El espacio de una criatura es el área en pies que controla de forma efectiva en combate, es decir, no se trata de sus dimensiones físicas. Por ejemplo, una criatura Mediana típica no mide 5 pies de ancho, sino que controla un espacio que ocupa esas dimensiones. Si un hobgoblin Mediano se sitúa en una entrada de 5 pies de ancho, otras criaturas no podrán atravesarla salvo que este se lo permita.

Apretarse en un espacio más pequeño

Una criatura puede apretarse para pasar a través de un espacio lo bastante grande como para que quepa una criatura del tamaño inmediatamente inferior. Para hacerlo, deberá invertir 1 pie adicional por cada pie que recorra. Además, la criatura tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación de Destreza, mientras que las tiradas de ataque contra ella tendrán ventaja.

Tipo

El tipo de una criatura describe su naturaleza fundamental. En esta aventura podrás encontrar los siguientes tipos de monstruo:

Aberraciones. Seres ajenos a este mundo y que no pertenecen al orden natural.

Bestias. Criaturas no humanoides que, como los animales del mundo real, forman parte del ecosistema.

Dragones. Enormes criaturas aladas de aspecto reptiliano, tremendamente poderosas y de origen antiguo.

Gigantes. Humanoides gargantuescos que se alzan sobre los humanos y otras razas similares.

Humanoides. Pueblos de seres bípedos tanto salvajes como civilizados. Este tipo engloba una enorme variedad de razas, como los humanos, los elfos o los enanos.

Monstruosidades. Criaturas terroríficas que a veces parecen bestias, pero que suelen estar tocadas por la magia y casi nunca albergan buenas intenciones.

Cienos. Criaturas gelatinosas que suelen carecer de una forma concreta. Son mayormente subterráneas y moran en cuevas y mazmorras.

Plantas. Criaturas vegetales que, a diferencia de las plantas corrientes, poseen cierto grado de consciencia y movilidad.

Muertos vivos. Criaturas que antaño estuvieron vivas, pero que ahora se alzan en una horrible parodia de la vida, víctimas de la nigromancia o de alguna maldición impía.

Etiquetas

Una criatura puede tener, entre paréntesis, una o varias etiquetas asociadas a su tipo. Por ejemplo, un orco es del tipo humanoide (orco). Estas etiquetas entre paréntesis dotan de un nivel adicional de clasificación a determinados monstruos, pero no influyen en cómo se comporta en combate.

Alineamiento

El alineamiento de una criatura da pistas sobre su temperamento. Por ejemplo, será difícil razonar con una criatura caótica malvada y esta podría atacar a los personajes nada más verlos, mientras que una criatura neutral estará más dispuesta a negociar. El alineamiento indica si una criatura tiende a la ley o al caos, al bien o al mal, o si es neutral.

Cualquier alineamiento. Algunas criaturas, como el plebeyo, pueden tener cualquier alineamiento. Es decir, tú serás quien lo elija. Dependiendo de la criatura, puede que también se indique si tiene tendencia o aversión a la ley, al caos, al bien o al mal.

Sin alineamiento. Muchas criaturas de inteligencia limitada no comprenden conceptos como la ley o el caos, el bien o el mal. No toman decisiones morales o éticas, sino que actúan por instinto. Estas criaturas carecen de alineamiento.

Clase de Armadura

Si una criatura lleva armadura o escudo, su CA tiene en cuenta este equipo y su Destreza. De lo contrario, la CA de una criatura se basará en su modificador por Destreza y en cualquier armadura natural o resistencia sobrenatural que posea.

Si una criatura porta escudo o viste armadura, los tipos de ambos aparecerán entre paréntesis tras la CA.

Puntos de golpe

Por norma general, las criaturas morirán o serán destruidas si sus puntos de golpe se reducen a 0. Si quieres más información sobre los puntos de golpe, consulta el capítulo 2.

Velocidad

La velocidad de una criatura te indica qué distancia puede recorrer en su turno. Para más información sobre la velocidad, consulta el capítulo 2.

Todas las criaturas poseen una velocidad caminando. Aquellas que no dispongan de una forma de locomoción terrestre tendrán una velocidad de 0 pies.

Además, muchas criaturas tienen una o varias formas adicionales de movimiento.

Trepas. Si una criatura tiene una velocidad trepando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para desplazarse por superficies verticales, y no necesita invertir un movimiento adicional para trepar.

Volar. Si una criatura tiene una velocidad volando, puede usar su movimiento para volar. Si se derriba a una criatura voladora, si su velocidad se reduce a 0 o si (de algún modo) se le priva de la capacidad de moverse, caerá salvo que pueda levitar o mantenerse en el aire mediante magia, como con el conjuro *volar*.

Nadar. Las criaturas que tienen una velocidad nadando no tienen que invertir ningún movimiento adicional en nadar.

Puntuaciones de característica

Todas las criaturas tienen seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus modificadores correspondientes. Para más información sobre las puntuaciones de característica y cómo se usan en el juego, consulta el capítulo 1.

Tiradas de salvación

Solo las criaturas que tengan un talento especial para resistir determinados efectos cuentan con el apartado "Tiradas de salvación" en su perfil.

Habilidades

Solo las criaturas competentes en una o varias habilidades cuentan con el apartado "Habilidades" en su perfil. Por ejemplo, una criatura muy perspicaz y sigilosa podría disponer de bonificadores superiores a lo normal en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo).

Las habilidades se muestran en el perfil del monstruo con el modificador total: el modificador por característica del monstruo más su bonificador por competencia. Si el perfil del monstruo dice "Sigilo +6", tira 1d20 y suma 6 cuando el monstruo realice una prueba de característica usando Sigilo.

COMPETENCIAS EN ARMADURAS, ARMAS Y HERRAMIENTAS

Da por sentado que una criatura siempre será competente con su armadura, armas y herramientas. Si decides cambiar la armadura y armas de una criatura, tendrás que decidir si este sigue siendo competente con su nuevo equipo. Consulta el capítulo 3 para saber lo que pasa cuando usas estos objetos sin ser competente con ellos.

Vulnerabilidades, resistencias e inmunidades

Algunas criaturas poseen vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a determinados tipos de daño. Ciertas criaturas son incluso resistentes o inmunes al daño de ataques que no sean mágicos (un ataque mágico es el que se realiza mediante un conjuro, un objeto mágico u otra fuente mágica). Además, algunas son inmunes a ciertos estados.

Sentidos

El apartado "Sentidos" indica la Sabiduría (Percepción) pasiva de una criatura, así como cualquier otro sentido

especial que pueda tener, como los que se indican a continuación:

Visión ciega. Una criatura con visión ciega puede percibir su entorno sin tener que recurrir a la vista dentro de un radio específico.

Visión en la oscuridad. Una criatura con visión en la oscuridad puede ver a oscuras dentro de un radio específico. Puede ver con luz tenue como si hubiera luz brillante y, en la oscuridad, como si hubiera luz tenue, por lo que las zonas de oscuridad solo estarán ligeramente oscuras para la criatura. Eso sí, no podrá distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Visión verdadera. Una criatura con visión verdadera puede ver en la oscuridad (tanto si es mágica como si no), detectar criaturas y objetos invisibles, percatarse de forma automática de ilusiones visuales y tener éxito en las tiradas de salvación contra ellas, y percibir la forma original de un cambiaformas o de una criatura que se haya transformado mediante magia. Además, puede ver en el Plano Etéreo.

Idiomas

Los idiomas que habla cada criatura aparecen en orden alfabético. A veces, una criatura puede entender un idioma, pero no hablarlo (esto aparece indicado).

Desafío

Un grupo de cuatro aventureros bien equipados y descansados debería poder derrotar a una criatura con un valor de desafío igual al nivel del grupo sin sufrir ninguna baja.

Los monstruos que son considerablemente más débiles que los personajes de nivel 1 tienen valores de desafío inferiores a 1.

Puntos de experiencia (PX)

La cantidad de puntos de experiencia que otorga una criatura se basa en su valor de desafío. Lo habitual es que los PX se otorguen al derrotar al monstruo.

Atributos

Los atributos son capacidades especiales de la criatura que probablemente sean relevantes en combate.

Acciones

Cuando una criatura lleva a cabo su acción, puede elegir entre las opciones que aparecen en el apartado "Acciones" de su perfil. El capítulo 2 describe otras acciones disponibles para todas las criaturas.

Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia

Las acciones más comunes que lleva a cabo una criatura durante el combate son los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Pueden ser ataques de conjuro o ataques con armas, en los que el arma puede ser un objeto artificial o un arma natural, como garras.

Impacto. Aquí se describe cualquier daño infligido u otros efectos que puedan ocurrir como consecuencia de que el ataque acierte al objetivo. Como DM, tienes la opción de elegir la media del daño o de hacer una tirada. Por este motivo, se indica tanto la media del daño como la expresión del dado. Por ejemplo, un monstruo puede causar 4 (1d8) de daño cortante con su espada larga. Esa anotación significa que puedes hacer que el monstruo inflija 4 de daño o tirar 1d8 para determinar el daño.

Reacciones

Aquí aparecerá información si la criatura puede realizar algo inusual con su reacción. La mayoría de criaturas no tiene reacciones especiales; en esos casos, este apartado no aparecerá. En el capítulo 2 se explican las reacciones.

Uso limitado

Algunas capacidades especiales, ya sean atributos, acciones o reacciones, pueden tener restricciones en el número de veces que se pueden usar.

X/Día. La anotación "X/Día" indica que una capacidad especial se puede usar un número determinado de veces y que el monstruo debe finalizar un descanso largo para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, "1/Día" significa que la capacidad especial se puede usar una vez y que el monstruo debe finalizar un descanso largo para volver a usarla.

Recarga X-Y. La anotación "Recarga X-Y" indica que un monstruo puede usar una capacidad especial una vez y que, a partir de ahí, la capacidad tendrá una probabilidad aleatoria de recargarse durante cada asalto de combate posterior. Al comienzo de cada turno del monstruo, tira 1d6. Si la tirada es uno de los números de la anotación de recarga, el monstruo recuperará el uso de la capacidad especial. La capacidad también se recarga cuando el monstruo finaliza un descanso corto o largo.

Por ejemplo, "Recarga 6" significa que un monstruo puede usar la capacidad especial una vez. Después, al comienzo del turno del monstruo, recuperará el uso de esa capacidad si saca un 6 en 1d6.

Perfiles de monstruos

Los monstruos que aparecen en la aventura se presentan en este apartado en orden alfabético.

OSGO

Humanoide Mediano (trasgo), caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Sigilo +6, Supervivencia +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1 (200 PX)

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el osgo impacta con ellas (ya incluido).

Ataque por Sorpresa. Si el osgo sorprende a una criatura y la golpea con un ataque durante el primer asalto del combate, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño adicional del ataque.

ACCIONES

Lucero del alba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño perforante en cuerpo a cuerpo o 5 (1d6 + 2) de daño perforante a distancia.

Los osgos son humanoides crueles e indisciplinados que viven para abusar de los débiles y desprecian a todo aquel que intenta darles órdenes. A pesar de su aspecto amenazador, los osgos son sorprendentemente sigilosos y les encanta tender emboscadas.

SECTARIO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Engaño +2, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (por lo general, común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

Devoción Oscura. El sectario tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo hechicen o asusten.

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Los sectarios juran lealtad a los poderes oscuros. Ocultan sus actividades para evitar que los condenen al ostracismo, los encarcelen o los ejecuten por sus creencias.

DEMOGORGON

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

Olfato Agudo. El demogorgon tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Frenesí Sangriento. El demogorgon tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Regeneración. El demogorgon recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si el demogorgon recibe daño de ácido o fuego, este atributo no funciona.

al comienzo del siguiente turno del demogorgon. El demogorgon solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El demogorgon realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño cortante.

El demogorgon, un depredador del Mundo del Revés, recorre la dimensión en busca de criaturas desafortunadas que hayan ido a parar allí. Su tamaño y forma son los de un humanoide adulto, y su boca envuelve su cara y se abre como si fuera una planta en pleno florecimiento.

DOPPELGANGER

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El doppelganger puede utilizar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño que haya visto antes o volver a asumir su verdadera forma. Su perfil, salvo el tamaño, es el mismo en todas sus formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Emboscador. En el primer asalto del combate, el doppelganger tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que haya sorprendido.

Ataque por Sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la golpea con un ataque durante el primer asalto del combate, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño adicional del ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El doppelganger realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger recurre a la magia para leer los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos. El efecto

puede atravesar las barreras, pero 3 pies de madera o tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal o una fina lámina de plomo lo bloquean. Mientras el objetivo permanezca dentro del alcance, el doppelganger puede continuar leyendo sus pensamientos, siempre y cuando no interrumpa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Mientras lea la mente del objetivo, el doppelganger tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Engaño, Intimidación y Persuasión) contra el objetivo.

Los doppelgangers asumen la apariencia de otros humanoides para zafarse de sus perseguidores o llevar a sus víctimas a la perdición mediante engaños y distracciones.

MAGO MALVADO

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +3

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Historia +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común, dracónico, elfo, enano

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 4 que usa la Inteligencia como su aptitud mágica (salvación de conjuros CD 13; +5 a impactar con ataques de conjuro). Conoce los siguientes conjuros de la lista de mago:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *luz*, *mano de mago*

Nivel 1 (4 espacios): *hechizar persona*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona*, *paso brumoso*

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d8 - 1) de daño contundente.

Los magos malvados ansían el poder arcano y moran en lugares apartados, donde pueden realizar experimentos mágicos terribles sin interferencias.

CALAVERA LLAMEANTE

Muerto viviente Diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 40 (9d4 + 18)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Percepción +2

Resistencia a daño: necrótico, perforante, relámpago

Inmunidad a daños: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, derribado, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común

Desafío: 4 (1100 PX)

Iluminar. La calavera llameante emite luz tenue en un radio de 15 pies, o luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue 15 pies más allá. Puede cambiar entre las dos opciones mediante una acción.

Resistencia Mágica. La calavera llameante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecimiento. Si se destruye la calavera llameante, recuperará todos sus puntos de golpe en 1 hora salvo que se rocíen sus restos con agua bendita o se lance sobre ellos un conjuro de *disipar magia* o *levantar maldición*.

Lanzamiento de Conjuros. La calavera llameante es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales ni somáticos para lanzar sus conjuros. La calavera llameante tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Truco (a voluntad): *mano de mago*

Nivel 1 (3 espacios): *escudo*, *proyector mágico*

Nivel 2 (2 espacios): *contorno borroso*, *esfera de llamas*

Nivel 3 (1 espacio): *bola de fuego*

ACCIONES

Ataque múltiple. La calavera llameante utiliza Rayo de fuego dos veces.

Rayo de fuego. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuego.

Los lanzadores de conjuros crean calaveras llameantes a partir de los restos de magos muertos. Cuando el ritual concluye, de la calavera surgen llamas verdes que completan la espantosa transformación.

GUL

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un elfo o un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Los gulos forman jaurías que vagan por la noche, motivadas por un hambre insaciable de carne humanoide. Al igual que los gusanos o los escarabajos carroñeros, prosperan en entornos plagados de muerte y putrefacción.

ARAÑA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Trepar cual Arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer el techo boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con dicha telaraña.

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; sufrirá 9 (2d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo permanecerá estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar

puntos de golpe. Además, estará paralizado mientras esté envenenado de esta forma.

Telaraña (Recarga 5-6). Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura. **Impacto:** El objetivo está apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza CD 12 y, si la pasa, reventará la telaraña. También se puede atacar o destruir la telaraña (CA 10; 5 pg; vulnerable a daño de fuego; inmune a daños contundente, psíquico y de veneno).

El cubil de una araña gigante, que normalmente se encuentra bajo tierra, suele estar repleto de telarañas que exhiben a sus desamparadas víctimas.

GOBLIN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero, escudo)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/4 (50 PX)

Huida Veloz. El goblin puede usar una acción adicional para Destrabarse o Escondarse en cada uno de sus turnos.

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los goblins son criaturas perversas que suelen moverse en grupos abrumadores. Ansían el poder para luego abusar de él.

HOBGOBLIN

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1/2 (100 PX)

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el hobgoblin puede infligir 7 (2d6) de daño adicional a una criatura a la que acierte con un ataque con arma si la criatura está a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

ACCIONES

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8 + 1) de daño cortante o 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los hobgoblins son guerreros astutos y disciplinados con grandes aspiraciones de conquista. Establecen una jerarquía militar estricta y, a menudo, se les ve en compañía de goblins y osgos.

GELATINA OCRE

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistencia a daño: ácido

Inmunidad a daño: cortante, relámpago

Inmunidad a estados: asustado, cansado, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Amorfa. La gelatina puede moverse a través de espacios de solo 1 pulgada de ancho sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. La gelatina puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer el techo boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de ácido.

REACCIONES

Dividirse. Cuando una gelatina Mediana o mayor que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño cortante o de relámpago, se dividirá en dos nuevas gelatinas. Cada una de ellas tendrá la mitad de puntos de golpe que la gelatina original, redondeados hacia abajo. Las nuevas gelatinas serán de un tamaño inferior al de la original.

Las gelatinas ocreas acechan a criaturas orgánicas y las consumen. Además, tienen la astucia suficiente para evitar a grupos grandes.

OGRO

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Los ogros son gigantes perezosos e irascibles de unos 10 pies (3 m) de alto. Viven del saqueo y de aprovechar lo que otros tiran.

ORCO

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 15 (2d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Intimidación +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, orco

Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el orco puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

ACCIONES

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Los orcos son famosos por su salvajismo. Tienen la espalda encorvada, la frente baja y una cara porcina con prominentes caninos inferiores que se asemejan a los colmillos de un jabalí.

OSO LECHUZA

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Vista y Olfato Agudos. El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista o del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oso lechuza realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Al oso lechuza se le conoce por su ferocidad, tozudez y mal temperamento, cualidades que lo convierten en uno de los depredadores más temidos de la naturaleza. Pocas cosas son capaces de inspirar temor a un oso lechuza hambriento, si es que existe alguna.

ESQUELETO

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de armadura)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los esqueletos son conjuntos de huesos animados mediante magia oscura. Acuden a la llamada de sus creadores o se alzan por sí mismos en lugares saturados de magia nigromántica.

ESTIRGE

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

ACCIONES

Chupar sangre. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y la estirge se engancha al objetivo. Mientras esté enganchada, no atacará. En cambio, al comienzo de cada uno de los turnos de la estirge, el objetivo perderá 5 (1d4 + 3) puntos de golpe debido a la pérdida de sangre.

La estirge puede usar 5 pies de su movimiento para desengancharse. Lo hará tras chupar 10 puntos de golpe de sangre del objetivo o cuando este muera. Cualquier criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para desenganchar la estirge.

La estirge es una alimaña alada que se alimenta de la sangre de seres vivos. Extrae su sustento mediante su probóscide, que clava en la carne de su víctima mientras se aferra a ella con sus garras retorcidas.

THESSALHYDRA

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 69 (6d12 + 30)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidad a daño: ácido

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. La thessalhydra realiza un ataque con sus fauces y una Ráfaga de mordiscos.

Ráfaga de mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 10 (4d4) de daño de veneno.

Fauces. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de ácido.

Pinzas traseras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante y el objetivo está agarrado. Como acción, el objetivo puede escapar del agarre si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 14, a su elección. Hasta que

el agarre termine, la thessalhydra no puede usar sus pinzas traseras.

Saliva ácida (Recarga 5-6). La thessalhydra escupe un pegote de ácido a un punto que pueda ver a 30 pies o menos. Las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de ese punto tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; sufrirán 18 (4d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

La thessalhydra puede realizar 2 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede usar una opción de acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno, la thessalhydra recupera las acciones legendarias gastadas.

Detectar. La thessalhydra realiza una prueba de Sabiduría (Percepción) en la que tiene ventaja.

Coletazo. La thessalhydra realiza un ataque con sus pinzas traseras.

La thessalhydra es una extraña y temible criatura con ocho cabezas en torno a una enorme boca circular con dientes como sierras por todo el borde. Sus fauces rezuman ácido y su cola acaba en unas espeluznantes pinzas. La thessalhydra es voraz y resulta nociva para cualquier entorno.

TROGLODITA

Humanoide Mediano (troglodita), caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: troglodita

Desafío: 1/4 (50 PX)

Piel Camaleónica. El troglodita tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realiza para esconderse.

Hedor. Cualquier criatura que no sea un troglodita que comience su turno a 5 pies o menos del troglodita deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenada hasta el principio del siguiente turno de la criatura. Si tiene éxito en la tirada de salvación, la criatura será inmune al hedor de todos los trogloditas durante 1 hora.

Sensibilidad a la Luz Solar. El troglodita tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista realizadas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Ataque múltiple. El troglodita realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

RAMA MARCHITA

Planta Pequeña, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +3

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 1/8 (25 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la rama marchita permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de un arbusto muerto.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Esta criatura furtiva con aspecto de planta pequeña y deshojada camina deslizándose por el suelo. Las ramas marchitas se esconden enraizándose entre plantas ordinarias.

LOBO

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Oído y Olfatos Agudos. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o el olfato.

Afacar en Manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura que esté a 5 pies o menos de un aliado del lobo que no esté incapacitado.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribada.

Los lobos se encuentran en las regiones subárticas y templadas del mundo y se mueven en manadas.

DRAGÓN VERDE JOVEN

Dragón Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 8 (3900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto aire como agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Aliento venenoso (Recarga 5-6). El dragón exhala un gas venenoso en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en el área tendrán que realizar una tirada de salvación de Constitución CD 14; sufrirán 42 (12d6) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Los dragones verdes se deleitan corrompiendo a los seres bondadosos. Prefieren vivir en bosques antiguos.

ZOMBI

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, podrá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, salvo que este sea radiante o provenga de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasará a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Los zombis son cadáveres imbuidos de una vida falsa.

APÉNDICE C: ESTADOS

Los estados alteran las capacidades de una criatura de diversas formas y pueden deberse a un conjuro, un rasgo de clase, un ataque de un monstruo u otro efecto. La mayoría de los estados (como el de cegado) son perjudiciales, pero unos pocos (como el de invisible) pueden resultar beneficiosos.

Un estado dura hasta que se contrarresta (el estado de derribado, por ejemplo, se contrarresta poniéndose de pie) o durante el tiempo especificado por el efecto que lo causó.

Si varios efectos imponen el mismo estado a una criatura, cada efecto tendrá su propia duración, pero sus efectos no empeorarán. O se tiene un estado o no se tiene.

Las siguientes definiciones describen lo que le ocurre a una criatura mientras se encuentre bajo un estado.

Cegado

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.

Hechizado

- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien haya hechizado a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que se realice para interactuar socialmente con ella.

Ensondecido

- Una criatura ensondecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

Asustado

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

Agarrado

- La velocidad de una criatura agarrada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si quien agarra a la criatura se queda incapacitado (véase dicho estado).
- El estado termina también si algún efecto aleja a la criatura agarrada de quien la agarra o del efecto que causa el agarre, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace que una criatura salga despedida.

Incapacitado

- Una criatura incapacitada no puede realizar acciones ni reacciones.

Invisible

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. En lo que respecta a esconderse, la criatura se encuentra en una zona muy oscura, aunque se puede detectar su ubicación si emite algún ruido o deja alguna huella.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen ventaja.

Paralizado

- Una criatura paralizada está incapacitada (véase dicho estado) y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que acierte a la criatura será un crítico si el atacante se encuentra a 5 pies o menos de ella.

Petrificado

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que vista o lleve con ella, en una sustancia inanimada sólida (generalmente, piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (véase dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- La criatura tiene resistencia contra todo el daño.
- La criatura es inmune al veneno y la enfermedad, aunque si el veneno o enfermedad ya se encuentra en su sistema, queda en suspenso, pero no neutralizado.

Envenenado

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Derribado

- La única opción de movimiento de una criatura derribada es arrastrarse, salvo que se levante para concluir este estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante se encuentra a 5 pies o menos de ella. Si no es así, la tirada de ataque tiene desventaja.

Apresado

- La velocidad de una criatura agarrada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Aturdido

- Una criatura aturdida está incapacitada (véase dicho estado), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.

Inconsciente

- Una criatura inconsciente está incapacitada (véase dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura suelta cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que acierte a la criatura será un crítico si el atacante se encuentra a 5 pies o menos de ella.

© NETFLIX
Merchandising oficial
www.netflix.com

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, el logotipo del dragón, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide* y todos los nombres de productos de Wizards of the Coast, además de sus respectivos logotipos, son marcas comerciales de Wizards of the Coast en Estados Unidos y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Este material está protegido por las leyes de derechos de autor de Estados Unidos. Queda prohibido realizar cualquier reproducción o hacer un uso no autorizado del material o material gráfico contenido en este documento sin permiso expreso por escrito de Wizards of the Coast. © 2018 Wizards of the Coast LLC.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

© 2018 Hasbro. Todos los derechos reservados. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro. De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia).

NIF B-96897251. Tel.: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es

www.hasbro.es



NETFLIX

HASBROGAMING.COM

