



GUÍA DE ARMAS y EQUIPO



Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick, James Wyatt

CONTENIDOS

Introducción 3

- Cómo incorporar objetos a tu campaña 3
- Qué hay en este libro 3

Capítulo 1: armas y armaduras 4

- Armas mayores y menores 4
- Nuevas armas 5
- Armas y tecnología 11
 - Equivalencias de armas 11
- Materiales para armas 12
 - Materiales especiales para armas 12
- Nuevos tipos de armadura 14
- Armaduras y tecnología 17
 - Equivalentes de armaduras 18
- Nuevos materiales para armaduras 18

Capítulo 2: equipo para aventuras 21

- Nuevo equipo 21
 - Aventuras en campañas con poca o ninguna magia 27
- Herramientas de clase y material para habilidades 28
- Trajes 29
- Indumentaria específica 30
- Joyas y accesorios 30
- Comida y bebida 30
- Bebidas alcohólicas exclusivas 30
- Alcohol y embriaguez 32
- Objetos especiales y superiores 32
 - Objetos alquímicos 32
 - ¿Alquimia o magia? 35
 - Objetos superiores 35
 - Venenos 36
 - Nuevos venenos 38
- Mercancías 38
- Sistemas económicos 39

Capítulo 3: vehículos 41

- Un vistazo rápido a tu vehículo 41
- Maniobrabilidad 42
- Propulsión 42
- Cómo controlar un vehículo 44
- Combate desde vehículos 44
- Colisiones 45
- Cómo atacar a un vehículo 46
- Mejoras para vehículos 48
- Bloque de estadísticas del vehículo 51
- Vehículos navales 52
- Vehículos aéreos 54
- Vehículos terrestres 55
- Vehículos especiales 58

Capítulo 4: empleados y criaturas 60

- Encontrar empleados 60
- Gremios 60

Coste de los empleados 61

- Aventuras, empleados y primas de peligrosidad 61
- Nivel de habilidad de los empleados 61
- Habilidades de Arte y Oficio 63
- Contratar lanzadores de conjuros 64
- Empleados no humanos 64
- Mercenarios 65
 - Pagar a los mercenarios 65
 - Líderes mercenarios 67
 - Tipos de mercenarios 68
 - Estadísticas de los mercenarios 69
 - Tropas exóticas 69
 - Tropas exóticas acuáticas 71
 - Monturas exóticas para mercenarios 72
- Compañeros, mascotas y monturas 72
 - Criaturas inteligentes 72
 - Adiestramiento 72
 - Nueva dote: Adiestrador de [tipo de criatura] 73
 - Mascotas 73
- Criaturas guardianas 74
 - Nuevas criaturas guardianas 76
- Monturas 78
 - Cuidados y alimentación 78
 - Nuevo equipo 78
 - Objetos mágicos 79
 - Otras monturas animales 80
 - Monturas bestiales mágicas y animales 81
 - Nuevas monturas 83
 - Monturas monstruosas 84
 - Nuevo objeto mágico:
 - amuleto de monta de cienos* 85
 - Nuevas monturas exóticas 87
 - Sabandijas como monturas 89
 - Nueva poción: *preparado de feromonas regias* 90

Capítulo 5: objetos mágicos 92

- Armaduras 92
 - Aptitudes especiales de las armaduras y escudos 92
 - Armaduras y escudos específicos 93
- Armas 95
 - Aptitudes especiales de las armas mágicas 95
 - Armas mágicas específicas 98
- Pociones 123
 - Elixires de armadura 123
- Anillos 124
- Cetros 125
- Bastones 127
- Objetos maravillosos 129

Capítulo 6: objetos mágicos especiales 139

- Objetos inteligentes 139
 - Ejemplos de objetos inteligentes 140
- Objetos mágicos malditos 144
 - Objetos malditos específicos 146
- Artefactos 147

Apéndice: tablas de tesoro 155

INTRODUCCIÓN

Este libro contiene objetos mágicos, alquímicos y mundanos para tus partidas de *DUNGEONS & DRAGONS*®. Los hemos estudiado cuidadosamente para ajustarnos al equilibrio del juego y el seguimiento de las reglas. No obstante, urgimos a DMs y jugadores a que intercambien opiniones sobre estos objetos antes de su primera aparición en el juego, ya que cada campaña de D&D es única. Una aventura ambientada en una región extremadamente fría puede irse al traste si, por ejemplo, los jugadores tienen acceso a objetos poderosos que causen daño ígneo, ya que muchos de sus oponentes son especialmente vulnerables al fuego.

CÓMO INCORPORAR OBJETOS A TU CAMPANA

La forma más sencilla de añadir el nuevo equipo presentado en este suplemento a tus partidas es simplemente hacerlo: agrega los objetos sin explicar de dónde vienen o por qué los jugadores no habían sabido nada de ellos antes. Todo el mundo que se sienta a la mesa se pone de acuerdo para aceptar sin más el hecho de que siempre habían estado disponibles. Quizás los objetos mundanos y alquímicos siempre estuvieron a la venta en tiendas y bazares que los personajes jugadores nunca llegaron a visitar. Un día los PJs se encuentran con un mercader recién llegado al mercado, que les ofrece acceso a nuevos objetos.

Si esta explicación fuerza demasiado la credibilidad, los DMs pueden animar a los personajes a que diseñen o desarrollen nuevos objetos a medida que los vayan necesitando. Por ejemplo, la primera vez que los personajes necesitan una escalera flexible y plegable pueden diseñar y fabricar las pértigas arácnidas descritas en el Capítulo 2: equipo para aventuras.

Los DMs pueden introducir progresivamente equipo nuevo a medida que los PNJs descubren, diseñan y construyen los nuevos objetos.

Los personajes jugadores pueden descubrir nuevos objetos cuando viajen a nuevas regiones. Por ejemplo, si viajan a un oasis en los límites de un desierto probablemente se encontrarán con mercaderes que vendan los atuendos descritos en el Capítulo 2: equipo para aventuras.

Finalmente, los DMs pueden abordar un acercamiento a largo plazo añadiendo el equipo de este libro poco a poco y con moderación. Para empezar se siembran rumores y leyendas sobre extraños objetos mágicos. A medida que los personajes ganen niveles y se aventuren en lugares más peligrosos, se pueden descubrir fragmentos de historias perdidas, incluyendo información sobre los objetos mágicos de este libro. Cuando los PJs por fin encuentren estos objetos mágicos en la guarida de un dragón o tesoro similar, los reconocerán por su fama.

QUÉ HAY EN ESTE LIBRO

La Guía de armas y equipo, como cabe esperar, está dedicada principalmente a descripciones de nuevas armas, armadu-

ras y utensilios que los personajes y criaturas pueden poseer. Sin embargo este libro es mucho más que un simple catálogo de objetos. Capítulo a capítulo, éste es un sumario de lo que encontrarás en sus páginas:

El capítulo 1: armas y armaduras presenta docenas de nuevas armas y tipos de armaduras no mágicas. Aquí también podrás encontrar disertaciones sobre las armas y armaduras que deberían estar disponibles en determinadas eras tecnológicas, si la tecnología en tu campaña es más primitiva que en la Edad Media histórica.

El capítulo 2: equipo para aventuras aumenta considerablemente el equipo y accesorios disponibles para personajes y criaturas, incluyendo utensilios de aventurero, ropa, joyas, comestibles, objetos alquímicos, objetos superiores y artículos de consumo. Este capítulo también incluye una extensa lista de nuevos venenos y sus estadísticas de juego.

El capítulo 3: vehículos se abre con una argumentación general sobre las características de los vehículos y cómo manejarlos en las partidas, particularmente durante los combates y en el caso de una colisión. El capítulo también tiene una sección de mejoras para los vehículos: accesorios mágicos y mundanos que los personajes pueden comprar para singularizar sus vehículos o aumentar sus capacidades. La última parte del capítulo contiene estadísticas de juego e información varia sobre más de dos docenas de vehículos, incluyendo formas especiales de viajar como el excavador de los enanos o el carruaje sombrío.

El capítulo 4: personal y criaturas proporciona reglas para contratar sirvientes y determinar cuánto cobran por realizar el trabajo en el que sobresalen, incluyendo los costes de contratar a alguien para que lance un conjuro por ti. Quienes deseen reunir una fuerza de combate deben emplear las reglas de este capítulo referentes a la contratación de mercenarios y sus consejos sobre qué tipos de monstruo constituyen las mejores tropas exóticas.

Este capítulo continúa con una disertación sobre criaturas que pueden servir como compañeros, mascotas, monturas o guardianes. Las nuevas criaturas que se describen en este capítulo incluyen al perro trepador, el cazador retumbante, el hachapico, el hipocampo, el gólem equino, la zarátan, la ballena aérea, la libélula gigante y la luciérnaga gigante.

El capítulo 5: objetos mágicos ocupa más de una cuarta parte de este libro. Siguiendo el formato del Capítulo 8 de la Guía del DUNGEON MASTER, este capítulo presenta nuevas aptitudes de armaduras, escudos y armas mágicas; varios tipos nuevos de armaduras y escudos mágicos; más de 150 nuevas armas mágicas específicas; y secciones independientes para nuevas pociones, anillos, cetros, bastones y objetos maravillosos.

El capítulo 6: objetos mágicos especiales presenta nuevo material sobre objetos inteligentes, objetos mágicos malditos y artefactos, también siguiendo el formato del Capítulo 8 de la Guía del DUNGEON MASTER.

El Apéndice: tablas de tesoros es una recopilación de tablas que pueden ser empleadas para generar objetos o tesoros aleatoriamente de entre los que se detallan en este libro.

CAPÍTULO I: ARMAS Y ARMADURAS

Los dos tipos de equipo más importantes que muchos personajes de D&D poseerán jamás son su arma principal y la armadura que los protege. Las nuevas armas y armaduras que se describen aquí, a añadir a las contenidas en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*, están diseñadas para criaturas Medianas.

ARMAS MAYORES Y MENORES

Algunas criaturas, como los gigantes y los pixis, empuñan armas de tamaño diferente a las mostradas en el *Manual del jugador*. Estas armas de tamaños infrecuentes poseen características distintas, incluyendo daño, peso, coste, incremento de distancia y alcance.

Tamaño y daño: si diseñas una versión de un arma en concreto que sea más grande o más pequeña que el estándar presentado en el *Manual del jugador*, necesitarás recalcular el daño que inflige. Para determinar el daño que causa un arma mayor o menor, primero determina cuántas categorías de tamaño se aleja del estándar. Una espada larga (normalmente de tamaño Mediano y empleada por seres de tamaño Mediano) ajustada para un gigante de las nubes Enorme es dos cate-

gorías de tamaño mayor. Consulta la Tabla 1-1: daño de armas mayores, o la Tabla 1-2: daño de armas menores, localiza el daño original del arma de tamaño estándar en la columna de la izquierda y desplázate hacia la derecha hasta encontrar su nuevo daño. Por ejemplo, la espada larga del gigante de las nubes tiene dos incrementos a partir de su daño original de 1d8, por lo que causa 3d6 puntos de daño.

Ballestas ligeras y pesadas: estas armas se ajustan a las mismas reglas explicadas más arriba. También siguen los mismos cambios de peso y coste que el resto de armas, pero se comprueban en la Tabla 1-3: daño de ballestas mayores y menores.

Tamaño, peso y precio: si estás diseñando un arma más grande de lo normal, su peso se incrementa un 50% por cada categoría de tamaño que aumente. Su coste también se incrementa en la misma medida. Así que si diseñas una versión Grande de un hacha arrojadiza (que es un arma Pequeña que pesa 4 lb.) pesará 9 lb.: una versión de tamaño Mediano pesaría 6 lb. y la versión Grande aumenta un 50% más su peso, para un total de 9 lb. Su coste aumenta de igual forma, por lo que un hacha arrojadiza Grande costaría 18 po.

Si estás diseñando una versión menor de un arma, su peso descende un 25% por cada categoría de tamaño que se disminuya. Un hacha arrojadiza pesa únicamente 3 lb. si construyes una versión Menuda. El coste también disminuye un 25% por cada categoría de tamaño inferior, por lo que el mismo hacha arrojadiza Menuda costaría sólo 6 po.

Tamaño y distancia: las versiones mayores y menores de armas de proyectiles poseen respectivamente alcances más largos y más cortos. Cada vez que incrementes el tama-

TABLA 1-1: DAÑO DE ARMAS MAYORES

Daño original	Primer incremento	Segundo incremento	Tercer incremento	Cuarto incremento	Quinto incremento	Sexto incremento
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8	12d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6	10d6	16d6
1d20	4d6	6d6	8d6	12d6	16d6	24d6

TABLA 1-2: DAÑO DE ARMAS MENORES

Daño original	Primer incremento	Segundo incremento	Tercer incremento	Cuarto incremento	Quinto incremento	Sexto incremento
1d2	1	—	—	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2

TABLA 1-3: DAÑO DE BALLESTAS MAYORES Y MENORES

Tipo de ballesta	Tamaño								
	Minúscula	Diminuta	Menuda	Pequeña	Mediana	Grande	Enorme	Gargantuesca	Colosal
Ligera	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
Pesada	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8

ño de un arma, aumenta su campo de tiro en un 25%. Por ejemplo los arcos largos Enormes, como los que llevan los ogros hechiceros, poseen un incremento de distancia de 125'.

Cada vez que disminuyas el tamaño de un arma, acorta su campo de tiro en un 25%. Así un arco largo Mediano en manos de un mediano posee un incremento de distancia de 75'.

Tamaño y alcance: la mayoría de las armas mantienen su alcance efectivo sin importar su tamaño, aunque ciertamente el alcance de sus usuarios potenciales sí que cambia. Sin embargo, las armas que habitualmente tienen un alcance mayor de 5' tendrán alcances diferentes si diseñan versiones a otra escala. Si estás diseñando una versión mayor de tal arma, incrementa su alcance en 5' por cada categoría de tamaño que aumentes. Una bisarma Enorme posee un alcance de 15', por ejemplo, mientras que una bisarma Gargantuesca tiene un alcance de 20'.

Diseñar versiones menores de las armas hace que el alcance sea irrelevante. Un alcance de 5' es lo normal para criaturas Medianas o Pequeñas. La diferencia esencial es que las criaturas Menudas que empleen armas Pequeñas podrán luchar en cuerpo a cuerpo como si tuviesen 5' de alcance, lo cual significa que no deben entrar en el espacio ocupado por un rival para atacarlo.

NUEVAS ARMAS

Las siguientes armas (en su mayoría armas exóticas y munición para armas a distancia) son apropiadas para una gran variedad de campañas de D&D. Muchas son de origen asiático en el mundo real, pero en tus partidas pueden provenir de cualquier parte.

Lista de armas de monje: añade las siguientes a la lista de armas del monje: espada mariposa, sai, garra del tigre, tonfa, bastón de tres partes y abanico de guerra. Todas, excepto el bastón de tres partes, pueden ser empleadas con el ataque base sin armas del monje, incluido su número de ataques más favorable por asalto (consulta la Tabla 3-10 en el Capítulo 3 del *Manual del jugador*). El daño será, no obstante, el designado por el arma y no por su ataque sin armas. El arma debe ser ligera, por lo que un monje de tamaño Pequeño debe emplear versiones Menudas de estas armas para beneficiarse de su ataque base más favorable (consulta 'Armas mayores y menores' más arriba).

Un monje también puede emplear su ataque base y número de ataques por asalto sin armas con el bastón de tres partes, siempre que posea la dote de Competencia con arma exótica para ese arma (debido a su tamaño Grande). Los monjes Pequeños deben usar una versión de tamaño Mediano del bastón de tres partes.

Munición y competencia con armas: la munición de las armas a distancia no requiere una competencia específica para su uso, aunque las armas que utilizan dicha munición (con frecuencia, arcos) sí la requieren. No se necesita la dote Competencia con arma exótica para emplear ningún tipo de munición descrita en la Tabla 1-4: armas, o en el texto que sigue.

Descripciones de armas

Las armas que aparecen en la Tabla 1-4: armas, se describen a continuación.

Abanico de guerra: esta arma puede parecer, a un ojo inexperto, un simple abanico de señora bellamente decorado. En realidad las veletas del abanico están hechas de acero, y las puntas están afiladas como agujas. Cuando se entra en combate cuerpo a cuerpo con un abanico de guerra se puede intentar realizar una prueba de Engañar enfrentada a una prueba de Averiguar intenciones del rival. Si se logra el engaño, se obtiene un bonificador +4 al ataque contra ese enemigo durante el primer asalto del combate.

Arco doble élfico: este arco de dos cuerdas puede ser empleado como un arco largo normal por cualquiera que posea la competencia en esa arma. Los personajes con la dote Competencia con arma exótica (arco doble élfico) pueden usar el arco para disparar dos flechas a la vez. Enganchar una flecha en la segunda cuerda es una acción equivalente a moverse. Una vez que el usuario ha realizado su acción de cargar la segunda flecha, su siguiente ataque es un disparo doble que lanza ambos proyectiles contra el mismo objetivo. El atacante realiza una tirada de ataque con un penalizador -2 para determinar si ambas flechas impactan al objetivo o no. Si tiene éxito, ambas flechas cusán su daño normal. Si el ataque es crítico sólo una flecha causa doble daño; el daño extra de un ataque furtivo sólo se aplica una vez.

Arpón: el arpón es una lanza de cabeza ancha, forjada con lengüetas que apuntan hacia atrás. El asta del arpón posee una cuerda atada a él para poder controlar a los oponentes arponeados. Aunque fue diseñado para cazar ballenas y otras grandes criaturas marinas, puede emplearse tierra adentro. Incluso con la dote Competencia con arma exótica (arpón), las criaturas más pequeñas que Medianas sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque debido al peso y volumen del arma.

Si causa daño, el arpón se engancha a cualquier oponente que falle un TS de Reflejos con una CD igual a 10 + el daño causado. La criatura arponeada se mueve únicamente a la mitad de su movimiento y no puede cargar ni correr. Si logra controlar la cuerda del arpón (tras superar una prueba enfrentada de Fuerza con el objetivo mientras la sujetas), la criatura arponeada sólo puede moverse dentro de los límites que le permita la cuerda (que normalmente es de 30' de largo). Si la criatura arponeada intenta lanzar un conjuro debe superar una prueba de Concentración (CD 15) o fracasar y perder su conjuro.

La criatura arponeada puede sacarse el arma de la herida si tiene ambas manos libres y emplea una acción de asalto completo al hacerlo, pero en el proceso sufrirá tanto daño como le causó el arpón al impactarle. Por ejemplo, si impactas con el arpón y causas 8 puntos de daño, el objetivo sufriría otros 8 puntos de daño si se extrajese el arma de su cuerpo. Un personaje que realice con éxito una prueba de Sanar (CD 15) podrá retirar el arpón de la herida sin causar daño adicional.

Atarraga: una atarraga es simplemente un martillo de guerra a dos manos de tamaño enorme. Es muy popular entre los enanos.

TABLA 1-4: ARMAS

ARMAS MARCIALES—CUERPO A CUERPO

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo ²
Grandes						
Atarraga		15 po	1d10	x3	—	20 lb. Contundente
Martillo de Lucerna ³		12 po	2d4	x4	—	10 lb. Perforante

ARMAS EXÓTICAS—CUERPO A CUERPO

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo ²
Menudas						
Brazal de garra ¹		30 po	1d4	19-20/x2	—	2 lb. Perforante
Cesto ¹		10 po	Especial ¹	Especial ¹	—	4 lb. Contundente
Cuchillo de muñón ¹		8 po	1d4	19-20/x2	—	2 lb. Perforante
Daga de parada ¹		10 po	1d4	19-20/x2	—	1 lb. Perforante
Garra de la pantera ¹		75 po	1d4	x3	—	3 lb. Perforante, cortante
Garras del tigre ¹		5 po	1d4	x2	—	2 lb. Perforante
Pequeñas						
Abanico de guerra		30 po	1d6	x3	—	3 lb. Cortante
Espada mariposa		10 po	1d6	19-20/x2	—	2 lb. Cortante
Guantelete con cuchillas		30 po	1d6	19-20/x2	—	4 lb. Cortante
Pico de batalla gnomo		10 po	1d6	x4	—	5 lb. Perforante
Sai ¹		1 po	1d4	x2	—	2 lb. Perforante
Sapara ¹		15 po	1d6	19-20/xx2	—	6 lb. Cortante
Tonfa		2 pp	1d6	x2	—	2 lb. Contundente
Medianas						
Cadena y daga ¹		4 po	1d4	19-20/x2	—	4 lb. Perforante
Espada larga mercurial ¹		400 po	1d8	x4	—	6 lb. Cortante
Khopesh ¹		20 po	1d8	19-20/x2	—	12 lb. Cortante
Grandes						
Bastón de tres partes		4 po	1d8	x3	—	8 lb. Contundente
Cimitarra doble ⁴		125 po	1d6/1d6	18-20/x2	—	15 lb. Cortante
Duom ³		20 po	1d8	x3	—	8 lb. Perforante
Espada mangual ^{1 4}		90 po	1d8/1d8	19-20/x2	—	20 lb. Contundente, cortante
Espadón mercurial ¹		600 po	2d6	x4	—	17 lb. Cortante
Manti ¹		15 po	1d8	x3	—	9 lb. Perforante
Maza doble ⁴		125 po	1d8/1d8	19-20/x2	—	25 lb. Contundente
Enormes						
Montante ¹		100 po	2d8	19-20/x2	—	23 lb. Cortante

Bastón de tres partes: ideada en principio como herramienta de granja para trillar grano, este arma se compone de tres secciones de madera de igual longitud unidas en sus extremos por una cadena, cuerda o tira de cuero.

Un monje que use un bastón de tres partes (para el que debe adquirir la dote Competencia con arma exótica adecuada) luchará con su ataque base sin armas y su número de ataques por asalto más favorable, además de cualquier otro bonificador de ataque aplicable. El bastón de tres partes requiere el uso de las dos manos.

Boleadoras dobles: un juego de boleadoras dobles consiste en dos pesadas esferas de madera unidas por un tramo de cuerda. Es un arma a distancia que se emplea para derribar a un oponente. Cuando lanzas unas boleadoras, debes realizar un ataque de toque a distancia contra tu objetivo. Si impactas, el rival debe superar una prueba de Destreza o Fuerza enfrentada a tu prueba de Fuerza o será derribado.

Las boleadoras sólo pueden derribar objetivos de tamaño Mediano o menor. Tu rival no puede intentar derribarte cuando efectúas un ataque de derribo con unas boleadoras.

Brazal de garra: un brazal de garra es un brazaletes de metal con tres garras de acero que sobresalen de su extremo, ex-

tendiéndose unas 4" más allá de la punta de los dedos extendidos del usuario. El portador puede lanzar conjuros normalmente mientras lo lleve, y no puede ser desarmado. Muchos brazaletes de garra son mejorados como armas mágicas.

Cadena y daga: cuando se emplea una cadena y daga, el portador obtiene un bonificador +2 en su tirada enfrentada cuando intenta desarmar a un rival (incluida la tirada para evitar ser desarmado él mismo, si falla al intentar desarmar a su enemigo). También puede emplear esta arma para hacer ataques de derribo, obteniendo un bonificador +2 al intento de derribo. Si es derribado durante su propio intento de derribo, puede optar por soltar la cadena y daga en lugar de verse derribado.

Cálculus gnomo: esta honda de gran tamaño está pensada para arrojar frascos llenos de líquido. La munición habitual incluye ácido, fuego de alquimista u otras sustancias alquímicas. La munición alquímica causa daño de acuerdo con sus propiedades, pero obtiene el incremento de distancia del cálculo gnomo.

Cesto: consiste en un grueso guantelete de cuero con un peso de metal forjado con maestría que se cose sobre él cubriendo los nudillos. Un golpe con un cesto se considera

TABLA 1-4: ARMAS (CONT.)

ARMAS EXÓTICAS—ATAQUE A DISTANCIA

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo ²
Menudas						
Rocas saltarinas de los medianos ¹	3 po	1d3	×2	10'	1/4 lb.	Contundente
Fukimi-bari ¹	1 po	1	×2	5'	1/10 lb.	Perforante
Pequeñas						
Boleadoras dobles	5 po	1d4	×2	10'	2 lb.	Contundente
Cálculus gnomo	50 po	—	—	50'	2 lb.	Especial ¹
Chakram	15 po	1d4	×3	30'	2 lb.	Cortante
Hierros arrojados	8 po	1d6	×3	10'	3 lb.	Cortante
Látigo-daga ¹	25 po	1d6	19-20/×2	15' ¹	3 lb.	Cortante
Medianas						
Guantelete ballesta ¹	200 po	1d4	×2	20'	4 lb.	Perforante
Jabalina giratoria ¹	2 po	1d8	19-20/×2	50'	2 lb.	Perforante
Grandes						
Gran ballesta ¹	100 po	1d12	19-20/×2	150'	15 lb.	Perforante
Arco doble élfico ¹	1.000 po	1d8	×3	90'	3 lb.	Perforante
Arpón ¹	15 po	1d10	×2	30'	10 lb.	Perforante
Peso arrojado orco ¹	10 po	2d6	19-20/×3	10'	15 lb.	Contundente

MUNICIÓN

Objeto	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Flecha atronadora ¹	2 po	—	—	por arma	1/3 lb.	—
Flecha de alquimista ¹	75 po	por arma	×2	por arma	1/5 lb.	—
Flecha de señales ¹	5 pp	por arma	×2	por arma	1/5 lb.	Perforante
Flecha de vuelo ¹	8 po	por arma	×2	Especial ¹	1/5 lb.	Perforante
Flecha roma	5 pp	1d6/1d8 ⁵	×2	por arma	1/5 lb.	Contundente
Virote errático ¹	5 po	por arma	×2	por arma	1/5 lb.	—

¹ Consulta la descripción de este arma para ver sus reglas especiales.

² Cuando se listan dos tipos, el arma en cuestión combina ambos.

³ Arma con alcance.

⁴ Arma doble.

⁵ El arma inflige daño atenuado en lugar de daño normal.

un ataque sin armas. Si eliges una acción de defensa total, obtienes un bonificador +1 adicional a tu CA, que representa los golpes que paras con la parte protegida de tu mano. Tu rival no podrá desarmarte de un cesto. El coste y peso listados son de un único cesto.

Chakram: el chakram es un disco o aro arrojado de aproximadamente 1' de diámetro, con el borde exterior afilado.

Cimitarra doble: las hojas curvas de la cimitarra doble se emplean con mayor efectividad cuando se realizan giros y remolinos con el arma. A pesar de su tamaño el arma se beneficia más de los movimientos rápidos y precisos que de la fuerza bruta. La cimitarra doble es un arma doble. Puedes luchar con ella como si luchases con dos armas, pero si lo haces, incurrirás en todas las penalizaciones habituales asociadas a luchar con dos armas como si estuvieses usando un arma a una mano y un arma ligera (consulta 'Atacar con dos armas' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Una criatura que empuñe un arma doble con una sola mano no puede emplearla como arma doble.

Cuchillo de muñón: un cuchillo de muñón es parecido a un puñal, excepto porque puede ser fijado firmemente al muñón de algún miembro superior amputado. Para alguien competente en su uso, el cuchillo de muñón se convierte en una extensión de su cuerpo. Contra enemigos a los que hayas causado daño durante un mismo combate cuerpo a

cuerpo prolongado, el rango de amenaza del cuchillo de muñón se duplicará (17-20). Tu oponente no podrá desarmarte de un cuchillo de muñón.

Daga de parada: este arma se emplea en la mano torpe con la intención de desarmar a un oponente; se esgrime como si fuese un escudo, no otra arma, por lo que no se sufren penalizaciones por luchar con dos armas. Cuando se usa una daga de parada (NdC: en castellano castizo, *daga de guarda-mano* y en francés, "*main gauche*") se obtiene un bonificador +3 de circunstancia en las tiradas enfrentadas para desarmar a un oponente (incluida la tirada para evitar ser desarmado si se falla en el intento de desarmar al rival). La daga de parada también puede ser empleada como una daga normal si se desea, pero si se esgrime en la mano torpe se aplicarán todas las penalizaciones habituales por luchar con dos armas.

Duom: el duom es una lanza larga con una punta de lanza normal, y otros dos filos curvados hacia atrás a lo largo del asta. El arma posee alcance, permitiéndote atacar a oponentes a 10' de distancia. Aquellos que posean competencia con el arma también pueden atacar a los enemigos adyacentes con los filos que apuntan hacia atrás empleando un "ataque al envés". Se impone un penalizador -2 al ataque si se emplea el duom para atacar a un segundo oponente contiguo en el mismo asalto en el que se ha atacado a otro rival a distancia.

Espada larga mercurial: igual que el espadón mercurial, excepto que en manos no competentes el tacto extraño y la oscilante masa de mercurio hacen que el usuario sufra un penalizador -2 adicional a sus tiradas de ataque, además del penalizador -4 normal por usar un arma exótica sin entrenamiento.

Espada mangual: una espada mangual es un arma doble, consistente en un recio mango que posee un mangual en un extremo y una espada larga en el otro. Puedes luchar con ella como si lo hicieses con dos armas, pero al hacerlo incurrirás en todas las penalizaciones normales por luchar con dos armas, como si estuvieses esgrimiendo un arma a una mano y un arma ligera.

Obtienes un bonificador +2 en tus tiradas enfrentadas cuando intentes desarmar a un enemigo con una espada mangual en tus manos (incluyendo la tirada enfrentada para evitar ser desarmado sin fracasas al intentar desarmar a tu rival).

También puedes emplear esta arma para intentar ataques de derribo. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes elegir soltarla para evitar ser derribado.

Espada mariposa: un monje que emplee una espada mariposa puede luchar con su ataque base sin armas, incluyendo el número de ataques por asalto más favorable, así como cualquier otro modificador aplicable.

Espadón mercurial: esta gran hoja oculta una reserva secreta de azogue (también llamado mercurio por los alquimistas) que corre por el interior del arma por un delgado canal. Cuando la espada se coloca en vertical el mercurio llena con rapidez un bulbo interior oculto en la empuñadura; pero cuando se esgrime, el denso líquido fluye hacia la hoja haciéndola más pesada. En manos no competentes, esta masa oscilante penaliza al usuario con un -3 adicional a sus tiradas de ataque, además del -4 habitual por usar un arma exótica sin entrenamiento adecuado.

Flecha atronadora: las flechas atronadoras tienen piedras del trueno (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) en la punta. Un impacto de una flecha atronadora no causa ningún daño pero activa el ataque sónico de la piedra del trueno. Las flechas atronadoras que yerren su objetivo son consideradas como un ataque con un arma deflagradora (consulta el Capítulo 8 del *Manual del jugador*).

Flecha de alquimista: cada uno de estos proyectiles lleva una carga letal de fuego de alquimista en su astil hueco. Cuando golpea a su objetivo, el astil de la flecha se rompe liberando el fuego de alquimista sobre la víctima. Un asalto después del impacto el fuego de alquimista entra en ignición, causando 1d4 puntos de daño por fuego. El objetivo puede usar una acción de asalto completo para intentar extinguir las llamas antes de sufrir este daño. Se requiere un TS de Reflejos (CD 15) para apagar las llamas. Rodar por el suelo otorga al objetivo un bonificador +2 a dicho TS. Sumergirse (por ejemplo saltando a un lago) o apagar mágicamente el fuego extingue al instante las llamas.

Flecha de señales: esta flecha está diseñada especialmente para emular el canto de un pájaro cuando se dispara. Los flecheros elfos tallan estas flechas para que emitan can-

tos que puedan ser reconocidos como señales por los demás elfos de su comunidad. Por ejemplo, el reclamo de un halcón puede señalar un ataque y el chillido de un búho ordenar un avance sigiloso. Una prueba con éxito de Supervivencia (CD 20) puede determinar si el sonido proviene de un pájaro verdadero o de otra fuente. Las intrincadas tallas de los astiles de las flechas las hacen bastante erráticas en vuelo, lo cual impone un penalizador -2 a las tiradas de ataque.

Flecha de vuelo: el ligero astil y diseño especial de estas flechas de gran calidad aumentan el incremento de distancia de un arco en 25'.

Flecha roma: estas flechas poseen puntas de madera talladas de forma que causen daño no letal en lugar de daño letal.

Fukimi-bari (dardos de boca): estos delgados dardos de metal similares a agujas se esconden en la boca, para luego ser escupidos contra el objetivo. Su alcance efectivo es extremadamente corto y causan poco daño, pero son muy útiles cuando se coge al rival por sorpresa. Puedes lanzar hasta tres fukimi-bari por ataque (todos contra el mismo objetivo).

No apliques tu bonificador por Fuerza al daño causado por los fukimi-bari; son demasiado pequeños como para acumular la fuerza extra que un personaje fuerte pueda imprimir normalmente a un arma arrojada. El coste y peso listados son de un único dardo.

Garra de la pantera: la garra de la pantera se parece mucho a un puñal con dos filos adicionales. El arma posee la letal fuerza de impacto del puñal, y los filos extras pueden emplearse para desarmar a un rival. Los usuarios competentes con esta arma ganan un bonificador +4 de circunstancia cuando realicen intentos de desarmar con una garra de la pantera.

Garras del tigre: también conocidas como "bagh nakh", consisten en un guante o pasamano adaptado con pinchos en la palma y que se empuña como una nudillera. Tu oponente no podrá intentar una acción de desarme para arrebatarte las garras del tigre. Un ataque con unas garras del tigre se considera un ataque con arma. Un monje que emplee este arma puede luchar con su ataque base sin armas, incluyendo el número de ataques por asalto más favorable, así como cualquier otro modificador aplicable. El coste y peso listados son de una sola garra del tigre.

Una versión ligeramente diferente, el nekode, es tanto un arma como un útil de escalada. Usar un par de nekodes mientras se escala concede un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Trepar. Este bonificador no se apila con el +2 concedido por el uso de material de escalada apropiado, ya que ambos suponen básicamente la misma circunstancia.

Gran ballesta: una gran ballesta requiere ambas manos para ser usada con eficacia, sin importar el tamaño del usuario. Una gran ballesta debe tensarse girando una manivela, y cargarla es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Un personaje de tamaño Mediano no puede disparar o cargar una gran ballesta con una sola mano de ningún mo-

do. Si se entrena adecuadamente una criatura Grande puede disparar, pero no cargar, una gran ballesta con una sola mano con un penalizador -4. Si una criatura Grande intenta disparar una gran ballesta en cada mano se aplican las penalizaciones habituales por combatir con dos armas.

Guantelete ballesta: este guantelete posee una cresta metálica que se extiende por debajo del antebrazo hasta el borde de la articulación de la muñeca, donde es visible un orificio redondo. Esta cresta de metal oculta un mecanismo de resorte que puede lanzar virotes con una tremenda fuerza, de manera similar a una ballesta pequeña. El guantelete se carga insertando un virote por el orificio y tirando de una palanca oculta. Cargar el guantelete ballesta es una acción equivalente a moverse que provoca ataques de oportunidad. Se dispara apuntando con el propio brazo, para después alzar la mano de forma que la palma apunte al objetivo; este movimiento dispara el resorte. El coste y peso listados se refieren a un solo guantelete.

Un personaje que intente disparar dos guanteletes ballesta a la vez sufre las penalizaciones estándar por combatir con dos armas. La dote Ambidextrismo permite evitar el penalizador -4 por el uso de la mano torpe.

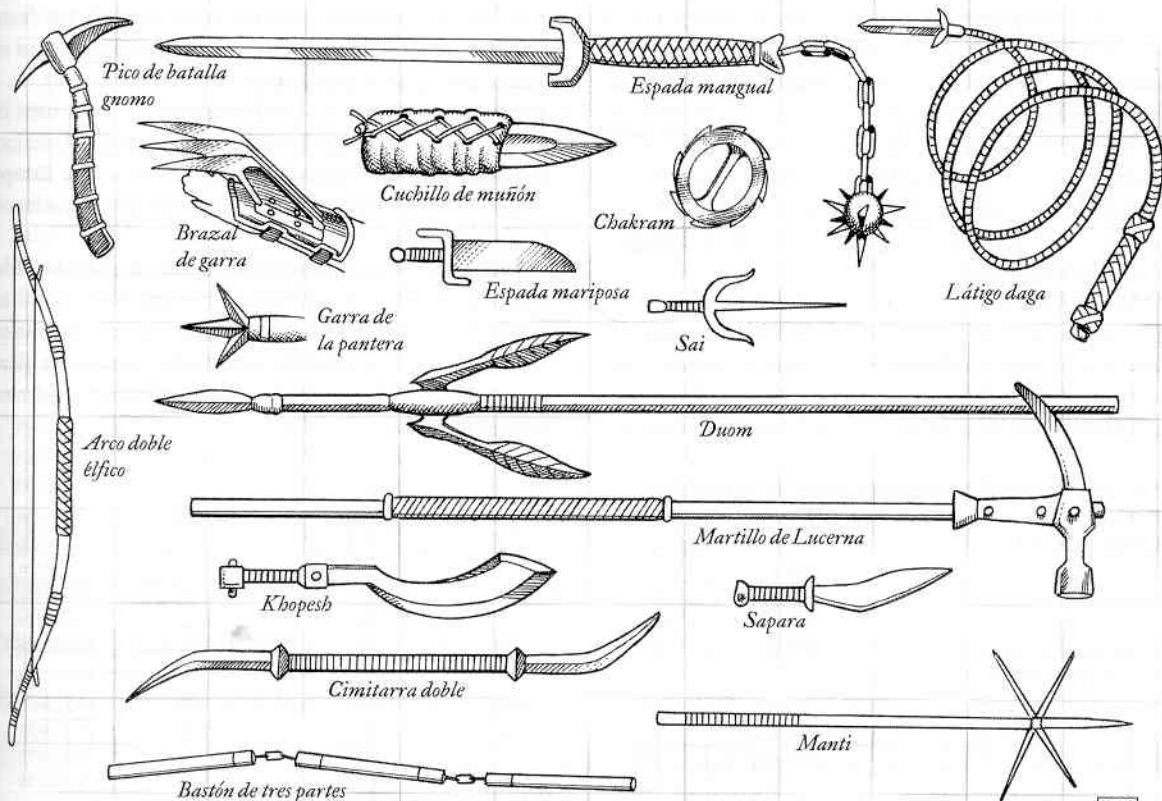
Guantelete con cuchillas: a diferencia del guantelete normal, un ataque con un guantelete con cuchillas no se considera un ataque sin armas. El guantelete con cuchillas posee dos filos que se extienden desde la muñeca siguiendo la línea del antebrazo. El coste y peso listados se refieren a un solo guantelete.

Hierros arrojados: estas armas poseen intrincados filos con dos o más protuberancias puntiagudas o cortantes. A diferencia de la mayoría de armas arrojadas, los hierros arrojados se lanzan tanto sobre un plano horizontal como vertical.

Jabalina giratoria: esta lanza ligera y flexible, pensada para ataques a distancia se parece a una jabalina normal excepto por los surcos en espiral que recorren su asta. Puedes enrollar una cuerda alrededor del astil de la jabalina (teniendo atado uno de los extremos a tu dedo). La cuerda imparte un giro inercial al arma cuando se lanza, mejorando su alcance, precisión y fuerza de impacto al permitir un lanzamiento más potente. Enrollar una cuerda alrededor de la jabalina es una acción equivalente a moverse que provoca ataques de oportunidad. Atar la cuerda de lanzamiento alrededor de tu dedo es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, pero la misma cuerda puede emplearse para varias jabalinas. Estas jabalinas también pueden ser lanzadas sin la cuerda, en cuyo caso su alcance, daño y rango de amenaza serán los mismos que los de una jabalina normal. Si se emplea en cuerpo a cuerpo, considera la jabalina giratoria como una jabalina normal.

Khopesh: puedes usar un khopesh para hacer ataques de derribo con su filo curvo. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes soltarlo para evitar ser derribado.

Látigo daga y látigo daga reforzado: un personaje que adquiera la dote Competencia con arma exótica (látigo)



también será competente con un látigo daga. A diferencia de los látigos normales, la capacidad de un látigo daga para causar daño no se ve afectada por los bonificadores de armadura o armadura natural. Aunque lo mantengas agarrado en tu mano, el látigo daga es considerado un arma a distancia con un alcance máximo de 15' y sin penalización de distancia.

Ya que un látigo daga puede enroscarse en las piernas u otros miembros de un enemigo, puedes emplearlo para realizar ataques de derribo. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo puedes elegir soltarlo para no ser derribado.

Obtienes un bonificador +2 en tus tiradas enfrentadas cuando intentes desarmar a un oponente (incluida la tirada para evitar ser desarmado tú mismo si fracasas al desarmar a tu rival).

Un látigo daga reforzado está fabricado de un material especialmente pesado que permite a un usuario fuerte aprovecharse de su elevada puntuación de Fuerza. El látigo daga reforzado permite añadir el bonificador de Fuerza al daño atenuado que causa, hasta el máximo indicado en la Tabla 1-5: látigos y látigos daga reforzados.

Látigo reforzado: un personaje que adquiera la dote Competencia con arma exótica (látigo) también será competente con un látigo reforzado. Un látigo reforzado está fabricado de un material especialmente pesado que permite a un usuario fuerte aprovecharse de su alta puntuación de Fuerza. El látigo reforzado permite añadir el bonificador de Fuerza al daño atenuado que causa, hasta el máximo indicado en la Tabla 1-5: látigos y látigos daga reforzados.

Manti: una manti es una lanza corta con cuatro puntas de lanza adicionales que se proyectan perpendicularmente desde el asta, creando un modelo de estrella de cinco puntas afiladas en lugar de un único filo frontal. La ventaja de esta inusual disposición de las hojas es que puedes realizar un ataque de oportunidad adicional durante el asalto.

Martillo de Lucerna: esta arma de asta se parece a un pico colocado sobre una asta larga y está diseñado para perforar armaduras pesadas.

Maza doble: consistente en un recio mango con una cabeza esférica llena de pinchos a cada lado, se considera un arma doble. Puedes luchar con ella como si luchases con dos armas, pero si lo haces incurrirás en las penalizaciones habituales asociadas a luchar con dos armas como si estu-

bieses usando un arma a una mano y un arma ligera (consulta 'Atacar con dos armas' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Una criatura que empuñe un arma doble con una sola mano no puede emplearla como arma doble.

Montante: un montante es 18" más largo que un espadón y demasiado grande como para ser empleado por criaturas Medianas, incluso a dos manos, sin el entrenamiento necesario; por lo tanto, es un arma exótica (las criaturas Medianas no pueden usar un montante a una sola mano de ninguna forma).

Una criatura Grande podría usar el montante a una mano, pero sufriría el penalizador habitual de -4 a sus ataques por carecer de la competencia necesaria; las criaturas Grandes pueden emplear el montante a dos manos como arma marcial. Una criatura Grande con la dote Competencia con arma exótica (montante) puede usarlo a una mano, pero una criatura Mediana debe seguir empleándolo a dos manos incluso con la dote indicada. Al montante también se le llama a menudo "espadón de ogro".

Pico de batalla gnomo: un pico de batalla gnomo está construido y equilibrado para ser usado por criaturas de tamaño Pequeño. Un personaje de tamaño Pequeño puede emplear un pico de batalla gnomo a dos manos como arma marcial.

Rocas saltarinas de los medianos: estas piedras pulidas y perfectamente equilibradas son muy apreciadas por los medianos, ya que si se tiran con precisión rebotan en un objetivo para ir a impactar en otro. Si la roca saltarina impacta en su objetivo, rebota hacia otro rival adyacente al primero (dentro de un radio de 5') a elección del lanzador. El lanzador realiza inmediatamente una segunda tirada de ataque con la roca saltarina contra este nuevo objetivo, con un ataque base igual al primero -2.

Las rocas saltarinas pueden emplearse como balas de honda, pero aprovechar la capacidad de rebote de una roca saltarina con una honda requiere el uso de la dote Competencia con arma exótica (rocas saltarinas de los medianos) únicamente para tal propósito.

Sai: las extensiones ganchudas de un sai están diseñadas para ayudar a atrapar y arrebatarse las armas de un rival. Si intentas desarmar a tu oponente usando un sai, obtienes un bonificador +4 en la tirada enfrentada (aunque no ganas ningún bonificador si alguien intenta desarmarte mientras empuñas un sai).

TABLA 1-5: LÁTIGOS Y LÁTIGOS DAGA REFORZADOS

Arma	Precio	Daño	Crítico	Alcance	Peso	Tipo
Látigo reforzado						
Bonificador Fue +1	200 po	1d2 ²	x2	15' ¹	3 lb.	Cortante
Bonificador Fue +2	300 po	1d2 ²	x2	15' ¹	4 lb.	Cortante
Bonificador Fue +3	400 po	1d2 ²	x2	15' ¹	5 lb.	Cortante
Bonificador Fue +4	500 po	1d2 ²	x2	15' ¹	6 lb.	Cortante
Látigo daga reforzado						
Bonificador Fue +1	225 po	1d6	x2	15' ¹	4 lb.	Cortante
Bonificador Fue +2	325 po	1d6	x2	15' ¹	5 lb.	Cortante
Bonificador Fue +3	425 po	1d6	x2	15' ¹	6 lb.	Cortante
Bonificador Fue +4	525 po	1d6	x2	15' ¹	7 lb.	Cortante

¹ Consulta la descripción de este arma para ver sus reglas especiales.

² El arma inflige daño no letal.

Un monje que use un sai puede atacar con sus ataques base sin armas, incluyendo sus ataques más favorables por asalto, así como cualquier otro modificador aplicable.

Sapara: esta antigua espada es una versión más pequeña del khopesh. Puedes emplear una sapara para realizar ataques de derribo con su hoja curva. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes soltarla para evitar ser derribado.

Peso arrojado orco: el entrenamiento convierte una esfera de hierro en bruto del tamaño de un pomelo en un proyectil letal. Incluso con la dote Competencia con arma exótica (peso arrojado orco), el usuario debe ser de tamaño Mediano o mayor para usar el arma con total eficacia (o sufrir un penalizador -3 al ataque además del -4 estándar por no ser competente).

Tonfa: un monje que emplee un tonfa puede luchar con su ataque base sin armas, incluyendo el número de ataques por asalto más favorable, así como cualquier otro modificador aplicable.

Virote errático: un virote errático se parece a un virote de ballesta normal, excepto por unos pocos agujeros minúsculos practicados en su astil. Una canaleta permite el paso del aire a través del virote, lo que hace que el virote se mueva de forma extraña en su vuelo. El virote suma +2 a su daño pero sólo tiene la mitad del incremento de distancia normal debido a la forma en la que se sacude mientras vuela.

ARMAS Y TECNOLOGÍA

En el mundo real, las armas y armaduras se desarrollaron en paralelo; una carrera armamentística en la que los avances en la tecnología defensiva eran igualados o superados por las mejoras de la tecnología ofensiva. Si ambientas tu campaña en un periodo cultural anterior al supuesto por defecto para el D&D, podrías querer limitar el acceso a ciertas armas. Algunas culturas en el mundo de tu campaña podrían estar limitadas a una tecnología anterior a la de la corriente principal, siendo los habitantes de una jungla anclados en la Edad de Piedra el ejemplo más obvio. Quizás los bárbaros de las gélidas planicies estén limitados a una tecnología de la Edad Oscura, mientras que un imperio de diez mil años de antigüedad está atrapado en una tecnología de la Edad del Bronce perpetuada por sus gobernantes-dioses.

La Tabla 1-6: armas, tecnología y culturas, muestra las armas que serían comunes durante cuatro eras históricas anteriores a la Edad Media. Las culturas de la Edad de Piedra incluyen a los estereotipados "salvajes" de la jungla así como, por ejemplo, tribus de las llanuras o imperios como el Azteca. Las sociedades de la Edad del Bronce se parecerían a los reinos e imperios de la era clásica, y podrían ser particularmente útiles para describir culturas que adoren a los panteones olímpico o faraónico descritos en *Dioses y semidioses*. Estas culturas tienen poco o ningún acceso al hierro y están en clara desventaja en la guerra ante enemigos con equipo forjado en hierro. Las culturas de la Edad Oscura incluyen a la mayoría de culturas bárbaras o aisladas de una campaña clásica de D&D, marcadas por la invención de la espuela, la armadura ligera y armas relativamente simples.

Las Cruzadas representan el último periodo de avance tecnológico previo a la ambientación estándar del D&D, con el primer florecimiento del caballero montado, la introducción de la ballesta y la aparición de las corazas.

Si un arma no está listada en la Tabla 1-6, o bien no tiene una base en el mundo real (como el hacha doble de los orcos), o su uso no era predominante durante las eras históricas pre-medievales (como el estoque).

Equivalencias de armas

Una claymore, un zweihander, un no-dachi; un espadón con cualquier otro nombre seguiría cortando lo mismo, causando 2d6 puntos de daño cortante (con un rango de amenaza 19-20), pesando 15 libras y siendo un arma marcial grande de cuerpo a cuerpo. Podríamos haber llenado este libro con estadísticas individuales para todas las armas históricas que aparecen en la Tabla 1-6: el gladius, el tulwar, el alfanje, la jambiya y demás, pero el caso es que el juego del D&D no necesita más armas simples y marciales de las que ya tiene.

Las armas simples y marciales que se muestran en el *Manual del jugador* cubren todas las necesidades básicas: armas Pequeñas, Medianas y Grandes que ofrecen al jugador las armas más comunes que se pueden encontrar en fuentes tanto fantásticas como históricas, que representan un equilibrio entre sus valores de daño y críticos o características especiales y causan daño contundente, perforante o cortante.

Añadir más armas marciales, como por ejemplo un gladius que sea distinto a una espada corta, genera cierto número de problemas. Primero, ¿qué hueco llenaría el gladius? Podría ser un arma 1d6/x3, pero para eso ya tenemos el hacha de mano. Podría causar 1d4 de daño y tener un rango de amenaza de 18-20, pero ese puesto ya está ocupado por el kukri, un arma exótica (exótica porque es Menuda, e inusualmente buena para un arma de ese tamaño). En resumen, las necesidades básicas ya están cubiertas en lo referente a armas marciales pequeñas, y un guerrero que sea competente con ellas realmente no necesita más opciones.

Incluso si estás diseñando toda una campaña alrededor de una cultura diferente al toque europeo del *Manual del jugador* probablemente no necesites nuevas armas marciales; puedes emplear en su lugar las equivalencias de armas. El *Aventuras orientales*, por ejemplo, sólo tiene tres nuevas armas marciales. El wakizashi es simplemente una espada corta de gran calidad al igual que el drusus, el nagamaki es parecido a la bisarma en cuanto a estadísticas, pero más ligero, barato y sin tanto alcance ni posibilidad de realizar ataques de derribo, y la naginata es casi idéntica a la guja.

Donde el D&D tiene mucho más margen de innovación es en las armas exóticas. Recuerda que el término "arma exótica" en el D&D no significa "originaria de una cultura extranjera", sino que se requiere un entrenamiento especial para poder emplearla. Los personajes que usen armas exóticas gastan una dote para esgrimir las con eficacia, por lo que las armas exóticas a menudo ofrecen una forma de pelear distinta a cambio de una dote recién ganada.

TABLA 1-6: ARMAS, TECNOLOGÍA Y CULTURAS

Nombre del arma	Edad de Piedra	Edad de Bronce	Edad Oscura	Cruzadas	Otros nombres (Cultura)
Alabarda	—	—	—	F	ch'i chi, ge, ko, pi chi, yue (China); bisento (Japón); bardiche (Rusia); lochaber, jedburg (Escocia)
Alfanjón	—	—	I	F	
Arco corto	F	F	F	F	
Arco corto compuesto	—	F	F	F	gong jian (China); yumi (Japón)
Arco largo	—	F	F	F	
Arco largo compuesto	—	—	—	F	dai-kyu (Japón)
Ballesta de mano	—	—	—	I	
Ballesta de repetición	—	—	—	I	
Ballesta ligera	—	—	I	F	nu (China)
Ballesta pesada	—	—	—	F	nu (China)
Bastón	F	F	F	F	bang, gun (China); lathi (India); toya (Indonesia); bo, rokushakubo (Japón); bong (Corea)
Bisarma	—	—	—	F	guan dao (China); kamayari (Japón)
Cadena armada	—	—	—	I	
Cimitarra	—	—	F	F	saif (Arabia); dha (Birmania); kastane (Ceilán); dao, da huan dao [espada de nueve anillos] (China); adya katti, tulwar (India); parang (Indonesia); kora (Nepal); shamshir (Persia); bolo (Filipinas); kilij, yataghan (Turquía); alfanje, sable (A comienzos de la Europa moderna [N. del T.: de forma errónea, ya que sable, alfanje y cimitarra no son, ni mucho menos, sinónimos])
Clava	F	F	F	F	shillelagh (Irlanda); muton (Filipinas)
Daga	F	F	F	F	jambiya (Arabia); dhaw (Birmania); scramasax (Celtas); piha-kaetta (Ceilán); bi shou, do-su (China); main gauche (Francia); bich'wa, khanjarli (India); estilete (Italia); aiguchi, kozuka, tanto (Japón); kard, pesh kabz (Persia); pugio (Roma); skean dhu (Escocia); hauswehr (Suiza); mit (Tailandia)
Dardo	F	F	F	F	uchi-ne (Japón); plumbatum (Roma)
Espada corta	—	F	F	F	duan jian (China); katzbalger (Alemania); choora, zafar takieh (India); kris, pedang (Indonesia); cinquedeas (Italia); dan sang gum (Corea); barong (Filipinas); drusus 1, gladius (Roma)
Espada bastarda	—	—	—	I	wo dao (China); khandar (India); katana 1, tachi (Japón); ram dao (Nepal)
Espada larga	—	F	F	F	jian, tau-kien (China); gum (Corea); spatha (Roma)
Espadón	—	—	—	I	dalwel (Birmania); flamberge (Francia); zweihander (Alemania); no-dachi (Japón); claidheamm mòr [claymor] (Escocia)
Gran clava	—	F	F	F	chang bang (China); gada (India); tetsubo (Japón)
Gran hacha	—	F	F	F	
Guadaña	—	—	F	F	

MATERIALES PARA ARMAS

La Tabla 1-6 muestra la daga como un arma frecuente en las culturas de la Edad de Piedra. ¿Significa esto que puede uno encontrarse a alguna tribu de la selva armada con bellas dagas de acero? Por supuesto que no. Las armas de la Edad de Piedra están talladas en su mayoría de hueso o piedra, mientras que las armas de la Edad de Bronce están fabricadas generalmente en bronce. La *Guía del DUNGEON MASTER* ofrece algunas guías para el empleo de tales armas de calidad inferior; a discreción del DM se pueden emplear estas reglas más amplias en lugar de las que se presentaban en aquél libro. Los puntos de golpe de los distintos tipos de arma se muestran en la Tabla 1-7: puntos de golpe de armas rudimentarias.

Edad de Piedra: como se indica en la *Guía del DUNGEON MASTER*, las armas hechas de hueso o piedra sufren un penalizador -2 a ataque y daño (con un daño mínimo de 1). El hueso posee una dureza de 6 y 10 puntos de golpe por cada pulgada de grosor. La piedra posee una dureza de 8 y 15 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Edad de Bronce: las armas de bronce, aunque claramente inferiores a las de acero, no son tan malas como las de hueso o piedra. Su penalizador al ataque y daño es sólo de -1 en lugar de -2. El bronce posee una dureza de 9 y 20 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Las armas con mango o asta de madera (p.ej.: hachas o lanzas) emplean los valores listados en la Tabla 8-13: dureza y puntos de golpe de armas y escudos corrientes, del *Manual del jugador*.

Materiales especiales para armas

Los distintos planos de existencia son entornos exóticos y extraterrenos donde incluso los elementos fundamentales del universo pueden variar drásticamente respecto al plano Material. Los herreros extraplanarios usan ciertos minerales provenientes de tales planos, particularmente de los planos Exteriores, para forjar armas con características especiales, y estas armas en ocasiones terminan llegando al plano Material. Al igual que la adamantita, el mithril o la maderascura, estos materiales conceden propiedades especiales a los obje-

TABLA 1-6: ARMAS, TECNOLOGÍA Y CULTURAS (CONT.)

Nombre del arma	Edad de Piedra	Edad de Bronce	Edad Oscura	Cruzadas	Otros nombres (Cultura)
Guantelete	—	F	F	F	kote (Japón); cesto (Roma)
Guantelete armado	—	F	F	F	cesto con púas (Roma)
Guja	—	—	—	F	chan, da chao (China); couteau de brèche, fauchard (Francia)
Hacha arrojadiza	—	F	F	F	francisca (Celtas)
Hacha de batalla	—	F	F	F	ch'iang, ch'i fu, chi, chien, fu, i huang, liu (China); tungi (India); masakari, ono (Japón); dao (Nepal)
Hacha de mano	F	F	F	F	bhuj, piso tonkeng, tabar (India); kapak (Indonesia)
Honda	F	—	—	—	
Hoz	—	F	F	F	
Jabalina	F	F	F	I	mau (China); nage-yari (Japón); pilum (Roma); jarid (Turquía)
Kama	—	I	I	I	lian (China); badik (Indonesia)
Lanza larga	—	F	F	F	craicech (Celtas); mao, qiang (China); ahlspiess (Alemania y Suiza); sarissa (Grecia); lembing (Malasia)
Lanza corta	F	F	F	F	yari (Japón); hasta (Roma)
Lanza ligera de caballería	—	F	F	F	
Lanza pesada de caballería	—	—	—	F	uma—yari (Japón)
Látigo	I	F	F	F	pi bian (China)
Mangual, ligero o pesado	—	I	I	F	
Mangual doble	—	—	—	I	
Martillo de guerra	—	F	F	F	chui (China); dai tsuchi (Japón)
Martillo de Lucerna	—	—	—	I	bec de corbin (Francia)
Martillo ligero	—	—	F	F	
Maza, ligera o pesada	—	F	F	F	suan tou fung (China); gada (Indonesia)
Nunchaku	—	I	I	I	
Pico, ligero o pesado	—	—	—	F	zaghna (India)
Puñal	—	—	F	F	katar (India)
Red	—	F	F	F	jaculum (Roma)
Ronca	—	—	—	—	patisthanaya (Ceilán); partisan (Inglaterra); corsèque, chauve-souris (Francia); runka (Alemania); corsesca, spetum (Italia)
Siangham	—	—	I	I	
Tridente	—	F	—	—	san cha, lanza del tigre (China); magari yari (Japón); fuxina (Roma)

F: Frecuente en ese periodo temporal.

I: Infrecuente en ese periodo temporal.

—: Normalmente no disponible en ese periodo temporal.

I: La katana es una espada bastarda de gran calidad. El drusus es un gladius (espada corta) de gran calidad.

tos forjados a partir de ellos, con el beneficio añadido de que tales propiedades no son de naturaleza mágica (y por lo tanto no desaparecen en un *campo antimagia*, por ejemplo).

Acero fiel de Solania: extraído de la cuarta capa de los Siete montes de Celestia, este fino hierro no necesita ninguna aleación y brilla de por sí con destellos plateados. Cuando se da forma a un arma con él, otorga a su portador un bonificador +1 en la tirada para confirmar un crítico. El modificador al precio de mercado para armas hechas con acero fiel es de +1.000 po.

El acero fiel de Solania posee una dureza de 11 y 25 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Acero verde de Baator: en lo más hondo de las minas de los Nueve infiernos de Baator, la roca es recorrida por vetas de hierro verdoso. Este raro metal, cuando se alea con el acero, puede emplearse para forjar armas con un filo asombroso. Cualquier arma cortante o perforante creada con acero verde de Baator posee un bonificador +1 de mejora natural al daño. Este bonificador no se apila con ningún otro bonificador de mejora. Por lo tanto una espada larga de acero verde (con +1 al daño) que posea otro bonificador +4 de mejora tendrá en total un bonificador +4 de mejora tanto al ataque como al daño. En una zona en la que la magia no funcione

TABLA 1-7: PUNTOS DE GOLPE DE ARMAS RUDIMENTARIAS

Arma	Ejemplo	pg de hueso (dureza 6)	pg de piedra (dureza 8)	pg de bronce (dureza 9)
Hoja Menuda	Daga	1	1	1
Hoja Pequeña	Espada corta	1	1	1
Hoja Mediana	Espada larga	2	3	4
Hoja Grande	Espadón	3	5	7
Arma Pequeña con mango de metal	Maza ligera	—	—	7
Arma Mediana con mango de metal	Maza pesada	—	—	16

conservará su bonificador +1 de mejora natural al daño. Un arma cortante o perforante de acero verde de gran calidad tendría un bonificador +1 tanto al ataque como al daño (al combinar las características del acero verde y de la gran calidad). Aunque el acero verde es un componente común de las armas afiladas producidas en los planos Inferiores, no otorga ninguna capacidad especial a las armas. El modificador al precio de mercado para tales armas es de +2.000 po.

El acero verde de Baator posee una dureza de 12 y 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Hierro de Morghuth de Gehenna: este mineral volcánico es exclusivo de las escarpadas montañas de la Eternidad desolada de Gehenna, de donde es extraído ocasionalmente por infernales neutrales malignos llamados yugoloth y otras criaturas nativas de tan tremendo plano. Se forja bastante mal, creando armas que parecen picadas de viruela y llenas de hoyos, que tienen un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño. Sin embargo el hierro de Morghuth es extremadamente tóxico, y envenena con rapidez la sangre. Un arma cortante o perforante forjada con hierro de Morghuth de Gehenna es venenosa por naturaleza. El arma causa envenenamiento (TS de Fortaleza CD 12), con cada ataque con éxito. El daño inicial es de 1 punto temporal de Destreza; el daño secundario es de 1d4 puntos temporales de Destreza.

El modificador al precio de mercado para armas hechas con hierro de Morghuth es de +4.000 po.

El hierro de Morghuth de Gehenna posee una dureza de 9 y 20 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.



NUEVOS TIPOS DE ARMADURA

Las nuevas variedades de armaduras que se describen a continuación complementan a las presentadas en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*. Muchas emplean materias primas poco usuales, ya que los herreros tienden a trabajar con lo que tienen a mano. Los elfos y druidas aislados en bosques primitivos, por ejemplo, se encuentran con que el metal pulido es un artículo extremadamente raro. No obstante, viendo rodeados de vegetación y magia, algunos herreros elfos logran crear auténticas maravillas a partir de su entorno diario.

Descripciones de armaduras

Anillas: la armadura de anillas se compone de una vestimenta de grueso cuero, reforzada con cientos de pequeños aros de metal. La armadura de anillas es la precursora de la cota de mallas y se puede encontrar con frecuencia entre culturas que no ha descubierto aún cómo crear este tipo de armadura. Es un método de protección barato y efectivo, popular entre la Guardia de muchas ciudades.

Brigandina: la armadura brigandina consiste en un abrigo de láminas de cuero, cada una de las cuales tiene en su interior una banda de acero. Esencialmente, es una versión más ligera de la armadura laminada.

Broquel-escarabajo: este broquel o rodela es realmente un escarabajo Menudo que se agarra al antebrazo. Debes llevar el escarabajo de esta forma durante un día antes de que te conceda ningún bonificador de armadura. Una vez armonizado con su portador, el broquel-escarabajo es a todos los efectos un broquel (o rodela) de gran calidad con un bonificador +1 de mejora no mágico a la CA.

Median-
te una pala-
bra de mando
puedes extraer al
escarabajo, que en-
tonces cobra vida, mo-
viéndose por todo tu
cuerpo y bloqueando los
ataques a distancia (igual que
la dote Desviar flechas, pero emple-
ando el TS de Reflejos del escarabajo, no
el tuyo). No se puede ordenar al escarabajo
que ataque, pero se defenderá si es agredido.

➤ **Broquel-escarabajo:** VD 1/2; Saban-
dija diminuta; DG 1d8; pg 4; Inic +6; Vel
10', VI 40' (buena); CA 24 (toque 18, sor-
prendido 18); Atq -3 en c/c (1d3-5, mor-
disco); Frente/alcance 2,5'x2,5'/0'; CE

Desviar flechas, saban-
dija; AL N; TS Fort +2,

Ref +6, Vol +0;

Fue 1, Des 23.

Con 10, Int —, Sab 10, Car 2.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Escondarse +14, Escuchar
+4, Moverse sigilosamente +10

Desviar flechas (Ex): cuando es extraído de su posición
como escudo, un broquel-escarabajo se mueve a toda velo-
cidad rodeando a su portador, bloqueando un ataque a dis-
tancia por asalto, igual que la dote Desviar flechas.

Sabandija: inmune a todos los efectos enajenadores; vi-
sión en la oscuridad a 60'.

Caparazón: esta armadura se crea a partir de caparazones
de tortuga, o criaturas marinas más exóticas, especialmente
tratados. El proceso de la fabricación de la armadura ablanda
las conchas, haciéndolas bastante más flexibles y propensas
a pandearse en lugar de quebrarse al ser golpeadas. La arma-

TABLA 1-8: NUEVAS ARMADURAS

Armadura	Precio	Bonif. de armadura	Bonif. máx. de Destreza	Penalizador de armadura	Fallo de conjuro arcano	Velocidad (30') (20')	Peso
Armadura ligera							
Cuerda	15 po	+2	+5	-1	5%	30'/20'	15 lb.
Corteza	5 po	+2	+5	-2	15%	30'/20'	15 lb.
Envoltura de hojas	1.000 po	+1	—	—	—	30'/20'	2 lb.
Escamas de cuero	35 po	+3	+6	-2	15%	30'/20'	20 lb.
Hiedra lunar	16.000 po	+4	+6	+0	10%	30'/20'	5 lb.
Hueso	20 po	+3	+4	-3	15%	30'/20'	20 lb.
Madera	15 po	+3	+4	-3	15%	30'/20'	15 lb.
Mimbre	1 po	+1	+5	+0	10%	30'/20'	5 lb.
Armadura intermedia							
Anillas	75 po	+4	+4	-3	30%	20'/15'	20 lb.
Brigandina	30 po	+4	+2	-5	30%	20'/15'	40 lb.
Caparazón	25 po	+3	+3	-2	20%	20'/15'	20 lb.
Loriga	150 po	+5	+3	-4	30%	20'/15'	35 lb.
Armadura pesada							
Coral	225 po	+6	+1	-7	30%	20'/15'	40 lb.
Dendrítica	2.000 po	+9	+0	-8	40%	20'/15' ¹	60 lb.
Piedra de los enanos	1.750 po	+9	+0	-7	40%	20'/15'	80 lb.
Escudos							
Broquel-escarabajo	6.600 po	+2	—	-1	5%	—	5 lb.
Dastana	25 po	+1	—	-1	5%	—	5 lb.
Escudo estilete	30 po	+1	—	-1	5%	—	10 lb.
Accesorios							
Huida veloz	+300 po	—	—	—	—	—	+2 lb.

¹ Ver la descripción de esta armadura para las reglas especiales.

dura de caparazón incluye una coraza, hombreras e incluso guanteletes fabricados con caparazones más pequeños. Los druidas pueden llevar una armadura de caparazón sin perder su capacidad de lanzar conjuros ni sus rasgos de clase.

Coral: lucidas comúnmente por guerreros de comunidades acuáticas, como los sirénidos o los tritones, las armaduras de coral no son estrictamente creadas, sino cultivadas. Los corales más raros y exóticos son modelados con el tiempo para formar una armadura para una persona en concreto. Si alguien lleva una armadura de coral que no haya sido hecha específicamente para él sufrirá un penalizador de armadura adicional de -1. La armadura de coral cubre únicamente la mitad superior del portador (coraza y brazales). La velocidad de natación se reduce en 10' cuando se lleva una armadura de coral. Sin embargo, debido a su naturaleza y diseño la armadura de coral pesa 10 lb. menos en el agua. Cultivar armaduras de coral requiere la habilidad Arte (tallar coral).

Corteza: estas armaduras están talladas cuidadosamente a partir de la dura corteza de árboles antiguos y se las trata para que no se vuelvan quebradizas con el paso del tiempo. Se colocan juntas varias tiras de corteza sobre una capa acolchada de cuero o fieltro. Las armaduras de corteza son mucho más flexibles que las de madera, aunque no proporcionan tanta protección. Los druidas pueden llevar armaduras de corteza sin perder su capacidad de lanzar conjuros o sus rasgos de clase. La armadura de corteza proporciona protección para brazos, piernas, pecho y espalda, pero no incluye guanteletes.

Cuerda: fibras entretejidas y atadas, de cáñamo o algún otro material natural, para formar una gruesa y tosca tela son la base de la armadura de cuerda. La armadura forma un traje completo, que obstaculiza el movimiento pero ofrece una protección decente sin recurrir al metal o el cuero. La arma-

dura de cuerda es particularmente popular entre los elfos salvajes, que a menudo se niegan a curtir pieles de animales.

Dastana: esta pareja de brazales de metal puede equiparse conjuntamente con algún otro tipo de armadura para proporcionar un bonificador de armadura adicional que se apila con la armadura base y el escudo que ya se lleve. Puedes llevar una dastana con armadura acolchada, de cuero o un camisote de mallas. Necesitas la dote Competencia con armadura (ligera) para poder llevar la dastana sin penalización.

Dendrítica: los armeros enanos cultivan la armadura dendrítica a partir de simientes cristalinas en las profundidades; la armadura dendrítica nunca se acerca al fuego de una forja (N. del T.: una dendrita es una agrupación subterránea cristalina). Cada traje de armadura dendrítica está hecho a medida para ajustarse a su usuario final. Las partes de esta soberbia armadura van encajadas, en lugar de cosidas, lo cual no deja apenas fisuras o resquicios. Protege mejor que una armadura completa, pero también es más pesada e incómoda.

La armadura dendrítica va desprendiendo continuamente pequeñas lascas de cristal, que rápidamente regenera para recuperar su forma original. Cualquiera que esté siguiendo a una persona que lleve una armadura dendrítica obtiene un bonificador +2 de circunstancia a sus pruebas de habilidad por el fino rastro de cristales que deja a su paso. Para quitarte una armadura dendrítica debes hacerlo por la fuerza con una prueba con éxito de Fuerza (CD 25). Siempre que dejes al menos 5 lb. de armadura dendrítica sobre algún punto de tu cuerpo, ésta se regenerará por completo en 8 horas.

Envoltura de hojas: las envolturas de hojas se crean a partir de una única hoja gigantesca recogida de ciertos árboles mágicos. Una envoltura de hojas permanece inactiva hasta que se ha llevado puesta durante 24 horas. Durante

ese tiempo se enraiza en la piel, extrayendo agua y nutrientes de su portador. Después de ese tiempo, como acción estándar, puedes ordenarle que envuelva y proteja tu cuerpo.

Escamas de cuero: la armadura de escamas de cuero es igual a la cota de escamas descrita en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*, excepto en que las escamas están hechas de cuero curtido en lugar de metal.

Escudo estilete: este pequeño escudo de madera posee una palanca especial situada junto a la sujeción interior. Cuando se activa, cuatro cuchillas salen de los bordes del escudo, y otra más grande lo hace desde el frontal. Revelar y ocultar las cuchillas es una acción gratuita. Cuando se activan estos filos ocultos, el escudo estilete actúa como un escudo armado a todos los efectos.

Hiedra lunar: la armadura de hiedra lunar es un traje ajustado de cuerpo entero que crece todas las noches y desaparece al final de cada día. Antes de irse a la dormir, el usuario se coloca en el cuello un apretado collar parecido a una guirnalda de flores. Durante la noche se extiende por todo el cuerpo formando un ajustado pero flexible traje de hiedra. Cuando el portador se levante estará vestido con una dura y fibrosa armadura ligera. Quitarse el collar hace que la armadura de hiedra lunar desaparezca en 5 asaltos. Por un coste adicional de 500 po se puede injertar uno de los siguientes tipos específicos de hiedra en la armadura:

Hiedra venenosa: la hiedra destila una resina venenosa. Una vez al día, si tienes éxito en una prueba de presa, tu enemigo

debe realizar un TS de Fortaleza (cd 14). Si falla, sufre un daño inicial y secundario de 1d3 puntos de Constitución temporales. Este veneno nunca afecta al portador de la armadura.

Esporas explosivas: la hiedra está enlazada con esporas nocivas y explosivas. Cada día, la hiedra desarrolla 1d3 vainas de esporas. Cada vez que seas golpeado en combate por un arma contundente, una de las esporas explota hacia la zona de la cual vino el ataque. Cualquiera que se encuentre en el espacio de 5'x5' afectado por la espora debe superar un TS de Fortaleza (CD 14) o quedar nauseado durante 1d6 asaltos. Una vez que se gasten todas las esporas del día el efecto quedará inactivo hasta el día siguiente. Las náuseas nunca afectan al portador de la armadura.

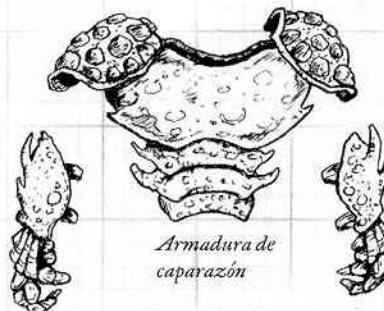
Feromonas: una vez al día la hiedra expulsa unas feromonas que te hacen parecer más atractivo. Estas feromonas te otorgan un bonificador +3 a todas las pruebas basadas en el Carisma durante las siguientes tres horas. El bonificador se duplica a +6 si intentas influir sobre una criatura con la aptitud especial de olfato, pero las feromonas de una armadura de hiedra lunar no afectarán a los constructos o muertos vivos.

Hueso: la armadura de hueso es un abrigo o chaqueta de cuero reforzada con bandas de hueso, a menudo extraído de animales cazados para comer. La armadura cubre todo el tronco, pero deja los miembros libres para una mejor movilidad.

Huída veloz: forjada con maestría, una armadura con esta capacidad emplea broches, correas y resortes que permiten quitársela con rapidez. Es la favorita de marineros o aventureros ricos que prevén su acercamiento a grandes masas de agua.



Armadura de corteza



Armadura de caparazón



Armadura de anillas



Escudo estilete



Armadura de coral



Armadura de piedra de los enanos

Como acción estándar el portador desliza y gira un cierre especial, situado cerca de la cadera del costado de la mano torpe, que hace que toda la armadura se desprenda. La forma de activar cada cierre es única, haciendo muy difícil que cualquiera que no sea su dueño pueda accionarlo, sobre todo en el fragor de la batalla. Se requiere una prueba de Inutilizar mecanismo (CD 30) con éxito para que una persona distinta al dueño pueda activar el cierre de la armadura en combate. Si la prueba de Inutilizar mecanismo se realiza cuando el portador no está luchando (si lo intenta un pícaro que se deslice hasta la posición de un guardia dormido, por ejemplo), entonces la CD se reduce a 15.

El accesorio de huida veloz debe ser incluido durante la creación de la armadura, que debe ser de gran calidad. El tiempo de forja de la armadura se duplicará si se le incluye un sistema de huida veloz.

Loriga: similar a las armaduras brigandinas y laminadas, la loriga se sitúa entre ambas en cuanto a protección. Consiste en pequeñas láminas de metal superpuestas, cosidas sobre un soporte de tela o cuero.

Madera: parecida a la armadura de hueso, la armadura de madera es un traje de tela o cuero reforzado con listones de madera.

Mimbre: la armadura de mimbre es el último recurso de un soldado pobre. Cañas firmemente entrelazadas cubren todo el cuerpo, ofreciendo poca más protección que las ropas normales, aunque el mimbre es más voluminoso y ruidoso. La ventaja principal de la armadura de mimbre es su bajo coste y peso reducido. Los armeros más avisados se las arreglan para entretejer ramas espinosas entre el mimbre, creando de forma eficaz una armadura armada.

Piedra, de los enanos: encontrada casi en exclusiva en los reinos enanos, esta armadura tan excepcional se crea a partir de finas láminas de un tipo de piedra parecida al mármol, procesada de forma especial. La armadura de piedra de los enanos es muy pesada y más decorativa que funcional; por lo tanto es el uniforme de gala de muchos enanos defensores. Proporciona una protección asombrosa siempre que la persona que la lleve no cuente con moverse muy rápido. La armadura de piedra de los enanos incluye grebas y casco, pero no guanteletes.

Ponerse y quitarse una armadura

El tiempo requerido para colocarse una armadura depende de su tipo (ver la tabla siguiente).

TABLA 1-9: PONERSE LA ARMADURA

Tipo de armadura	Poner	Poner rápidamente	Quitar ¹
Hueso, cuerda, madera, escamas de cuero, anillas o mimbre	1 minuto	5 asaltos	1 minuto
Brigandina o Loriga	4 minutos ¹	1 minuto	1 minuto
Corteza, caparazón o coral	4 minutos	1 minuto	1 minuto
Piedra de los enanos	4 minutos ²	4 minutos ¹	1d4+1 minutos
Dendrítica o hiedra lunar	8 horas	-	5 asaltos
Envoltura de hojas	24 horas	-	1 asalto
Huida veloz	x2 ³	x2 ³	1 acción

¹ Si tienes ayuda, reduce el tiempo a la mitad. Un personaje solo que no haga nada más, puede ayudar a uno o dos personajes adyacentes a colocarse la armadura. Dos personajes no pueden ayudarse mutuamente a colocarse las armaduras a la vez.

² Debes tener ayuda para colocarte esta armadura. Sin ayuda, sólo puedes ponértela rápidamente.

³ Ponerse una armadura con sistema de huida veloz cuesta el doble de tiempo de lo que costaría ponerse una armadura normal del mismo tipo.

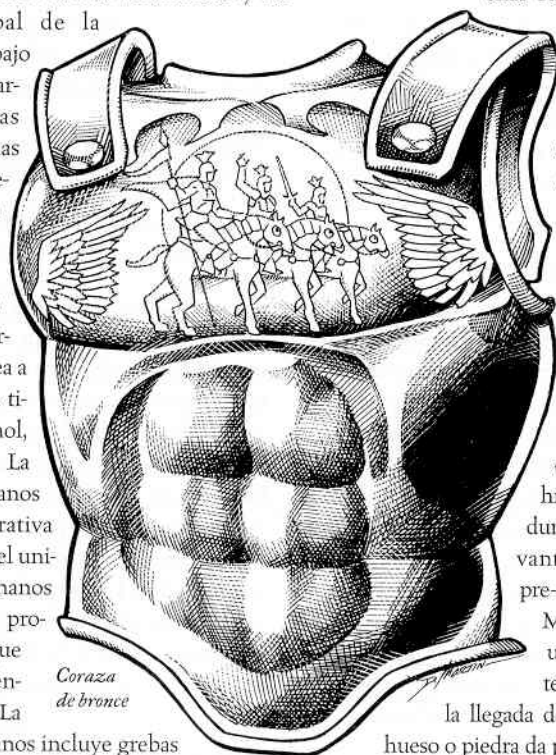
ARMADURAS Y TECNOLOGÍA

Al igual que con las armas, puede que las distintas clases de armaduras de tu campaña estén restringidas a ciertas culturas, dependiendo del nivel de tecnología disponible en dichas culturas. Los campeones de un antiguo imperio vasallo del panteón faraónico, armados con khopesh de bronce no deberían entrar en combate con una armadura completa de acero, ni siquiera con una cota de mallas; es mucho más probable que lleven corazas de bronce, como máximo.

La Tabla 1-10: armaduras, tecnología y culturas, emplea las mismas eras tecnológicas que la Tabla 1-6: armas, tecnología y culturas, para mostrar qué tipos de armadura deberían estar disponibles en tales culturas. Si un tipo concreto de armadura no se encuentra en la Tabla 1-10, o bien no tiene una base histórica en el mundo real (como la armadura de piedra de los enanos) o no era relevante durante las épocas históricas pre-medievales (como la coraza).

Mientras que las armas tienden a tener una forma constante y varían únicamente en el material de su construcción con

la llegada de los avances tecnológicos (la daga de hueso o piedra da paso a la daga de bronce, que a su vez da paso a la daga de hierro o acero), los distintos tipos de armadura son avances tecnológicos *per se*. Las culturas de la Edad de Piedra no fabrican cotas de mallas de hueso o piedra, sino que emplean armaduras de cuero, hueso, cuero tachonado o madera. Históricamente sólo existen unas pocas excepciones a esta regla, y todas ellas están fabricadas en bronce.



Coraza de bronce

TABLA 1-10: ARMADURAS, TECNOLOGÍA Y CULTURAS

Tipo armadura	Edad de Piedra	Edad de Bronce	Edad oscura	Cruzadas
Acolchada	—	F	F	F
Anillas	—	—	F	F
Brigandina	—	—	—	I
Camisote de mallas	—	—	F	F
Coraza	—	I	I	I
Corteza	F	—	—	—
Cota de bandas	—	—	I	I
Cota de escamas	—	I	F	I
Cota de mallas	—	—	I	F
Cuerda	F	—	—	—
Cuero	F	F	F	F
Cuero tachonado	—	F	F	F
Escamas de cuero	F	F	F	I
Hueso	F	—	—	—
Laminada	—	—	—	I
Loriga	—	I	F	—
Madera	I	—	—	—
Mimbre	I	—	—	—
Pieles	F	—	—	—
Placas y mallas	—	—	—	I

F: Frecuente en ese periodo temporal.

I: Infrecuente en ese periodo temporal.

—: Normalmente no disponible en ese periodo temporal.

Escudos de bronce: los escudos de bronce otorgan la misma protección que los de acero, y su coste y peso es el mismo. Sin embargo la dureza de un escudo de bronce es 9 (a diferencia del hierro, 10). Un escudo de bronce pequeño tiene 7 puntos de golpe, y un escudo de bronce grande tiene 14 puntos de golpe.

Corazas de bronce: aunque la relativa blandura del bronce disminuye su utilidad en las armas, permite la talla elaborada de corazas de bronce, lo cual convierte a esta armadura en la favorita de los comandantes militares. Es también muy popular como traje de gala para desfiles. El bonificador de armadura de una coraza de bronce es 1 punto menor que la de una coraza de acero (+4), pero su bonificador máximo de Destreza también es un punto mejor (también +4).

Equivalentes de armaduras

Por la razón que sea, las armaduras históricas parecen ser más fáciles de catalogar que las armas, y las armaduras no están, en general, sujetas a tanta abundancia de nomenclaturas como las que existen para describir a las armas. Por lo tanto no hay necesidad de proporcionar equivalentes para la mayoría de tipos de armaduras; hay una comprensión generalizada sobre lo que es una coraza o una cota de mallas, y no es probable que te encuentres con cientos de variaciones de los nombres de estas armaduras.

Como siempre, hay excepciones, y en este caso es la armadura de los antiguos romanos. Las primeras armaduras romanas se llamaban *lorica*, un peto de cuero endurecido similar a la armadura de cuero del D&D. El término se expandió más tarde para englobar a las tres clases de armadura metálica más comunes entre los romanos: la *lorica segmentata* (cota de bandas), la *lorica hamata* (camisote de mallas) y la *lorica squamata* (cota de escamas).

NUEVOS MATERIALES PARA ARMADURAS

Al igual que el mithril, la adamantita y la maderaoscura pueden servir para hacer fantásticas armaduras y escudos, también

se pueden hacer maravillas con los materiales que se listan en la continuación en manos de fabricantes de armaduras expertos.

Cuando un material mejora el penalizador de armadura (es decir, cuando lo hace disminuir) se muestra en la Tabla 1-11 nuevos materiales para armaduras, como un ajuste positivo (+). Si empeora el penalizador de armadura (es decir, hace aumentar el número) se muestra como un ajuste negativo (-).

Arcilla elukiana: aunque es muy poco maleable en su estado natural, esta piedra gris y rugosa puede ser modelada para formar armas y armaduras mediante un proceso que podría definirse como esculpir. También conocida como piedra marina, la arcilla elukiana se forma en parte por las filtraciones del plano Elemental del agua. Posee una fuerte afinidad con el agua por lo que quienes viajan por o sobre grandes masas acuosas la aprecian enormemente. Los objetos fabricados de arcilla elukiana no cuentan para el peso total del portador cuando se calculan los penalizadores de armadura en las pruebas de Nadar.

Aunque puede dársele forma de punta, la arcilla elukiana no forma muy buenos filos. Sólo se pueden fabricar armas contundentes y perforantes con arcilla elukiana. Los escudos y armaduras hechos con este material ven su penalizador por armadura incrementado en 1 punto.

Una vez creado, un objeto fabricado con arcilla elukiana tarda tres días en endurecerse. Los que se usen antes de que la arcilla se seque por completo se estropean con facilidad; tales objetos tienen una dureza de 0 y la mitad de los puntos de golpe normales. Una vez secos, los objetos de arcilla elukiana poseen una dureza de 10 y 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Moldear la arcilla elukiana para crear una armadura requiere la habilidad Arte (esculpir).

Objeto	Modificador al precio de mercado
Armadura ligera	+1.000 po
Armadura intermedia	+2.000 po
Armadura pesada	+4.000 po
Otros objetos	+200 po/lb.

Cuarzo fusionado: esta rara aleación natural de cuarzo y hierro es muy difícil y engorrosa de trabajar. Las armaduras y escudos hechos de cuarzo fusionado pesan el doble de lo normal y su portador sufre los penalizadores por armadura normales. Las CD de las pruebas relevantes de Arte relacionadas con el cuarzo fusionado se incrementan en 5 puntos. Pero el cuarzo fusionado es un conductor sorprendentemente bueno de las energías mágicas. Las probabilidades de un fallo de conjuro arcano en las armaduras y escudos de cuarzo fusionado se reducen en un 20%. Las armas forjadas de cuarzo fusionado pesan el doble que las normales sin ganar ningún beneficio adicional.

El cuarzo fusionado posee una dureza de 8 y 15 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Objeto	Modificador al precio de mercado
Armadura ligera	+2.000 po
Armadura intermedia	+5.000 po
Armadura pesada	+10.000 po
Escudo	+2.000 po/lb.

Entropium: los armeros githzerai del Caos cambiante del Limbo han encontrado una forma de alear el hierro ordinario

TABLA 1-11: NUEVOS MATERIALES PARA ARMADURAS

Material de la armadura	Precio	Bonif. máximo de Destreza	Penalizador de armadura	Fallo de conjuro arcano	Velocidad (30') (20')	Peso
Armadura ligera						
Arcilla elukiana	+1.000 po	Igual	-1	Igual	Igual	Igual
Cuarzo fusionado	+2.000 po	Igual	Igual	-20%	Igual	x2
Entropium	+750 po	+2	+2/-2	-10%	20'/15'	+2 lb.
Fibra del alma de Ysgard	+1.500 po	Igual	Igual	Igual	Igual	Igual
Hoja oscura élfica	+750 po	+1	+2	-5%	Igual	Igual
Madera bronceínea	+1.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	-10%
Tejido foliar	+750 po	+1	+2	-5%	Igual	Igual
Urdrugar	+500 po/lb.	-1	-2	x2	Igual	Igual
Armadura intermedia						
Arcilla elukiana	+2.000 po	Igual	-1	Igual	Igual	Igual
Cuarzo fusionado	+5.000 po	Igual	Igual	-20%	Igual	x2
Entropium	+2.000 po	+2	+2/-2	-10%	Igual	+5 lb.
Fibra del alma de Ysgard	+1.500 po	Igual	Igual	Igual	Igual	Igual
Hoja oscura élfica	+2.250 po	+1	+2	-5%	30'/20'	Igual
Madera bronceínea	+4.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	-10%
Metal errante astral	+1.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	+5 lb.
Urdrugar	+500 po/lb.	Igual	Igual	x2	Igual	+10%
Armadura pesada						
Arcilla elukiana	+4.000 po	Igual	-1	Igual	Igual	Igual
Cuarzo fusionado	+10.000 po	Igual	Igual	-20%	Igual	x2
Entropium	+8.000 po	+2	+2/-2	-10%	Igual	+10 lb.
Fibra del alma de Ysgard	+1.500 po	Igual	Igual	Igual	Igual	Igual
Hoja oscura élfica	+3.000 po	+1	+2	-5%	Igual	Igual
Madera bronceínea	+9.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	-10%
Metal errante astral	+1.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	+5 lb.
Quitina	+10.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	x1/2
Urdrugar	+500 po/lb.	Igual	Igual	x2	Igual	Igual
Escudos						
Arcilla elukiana	+200 po/lb	Igual	-1	Igual	Igual	Igual
Cuarzo fusionado	+2.000 po/lb.	Igual	Igual	-20%	Igual	x2
Entropium	+750 po	Igual	+2/-2	-10%	Igual	+2 lb.
Madera bronceínea	+250 po/lb.	Igual	Igual	Igual	Igual	-10%
Metal errante astral	+1.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	+5 lb.
Quitina	+2.000 po	Igual	Igual	Igual	Igual	x1/2
Urdrugar	+250 po/lb.	Igual	Igual	x2	Igual	Igual

con parte de la voluble materia caótica de su plano natal. El metal resultante, llamado entropium, es más pesado que el hierro pero puede emplearse para hacer armaduras funcionales. Una armadura de entropium, de hecho, cambia a medida que su portador se mueve, otorgándole una flexibilidad increíble a cambio de un peso incrementado. Una armadura ligera de entropium se considera intermedia y pesa 2 lb. más de lo normal, una armadura intermedia se considera pesada y pesa 5 lb. más de lo normal y una armadura pesada lo es más aún y pesa 10 lb. más de lo normal. Los escudos también pesan 2 lb. más que sus equivalentes de acero. El penalizador por armadura de las armaduras se incrementa 2 puntos para las habilidades basadas en la Fuerza (Escalar y Saltar) y disminuye 2 puntos para las habilidades basadas en Destreza (Equilibrio, Escapismo, Esconderte, Hurtar, Moverse sigilosamente y Piruetas). La probabilidad de fallo de los conjuros arcanos se reduce en un 10% (hasta un mínimo de 5%) y el bonificador máximo por Destreza aumenta en +2. Naturalmente el entropium mejora sólo las armaduras fabricadas principalmente con metal, incluyendo los camisotes de mallas, todas las armaduras intermedias excepto la de pieles, todas las armaduras pesadas y los escudos de acero.

El entropium posee una dureza de 15 y 40 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Objeto	Modificador al precio de mercado
Armadura ligera	+750 po
Armadura intermedia	+2.000 po
Armadura pesada	+8.000 po
Escudo	+750 po/lb.

Fibra del alma de Ysgard: este metal increíblemente fino y flexible se puede encontrar únicamente en las profundas minas de Nidavellir, en los Dominios heroicos de Ysgard. No es apropiado para forjar piezas completas de armadura, pero se pueden incorporar pequeños segmentos de malla de fibra del alma a otros camisotes de mallas, cotas de mallas o armaduras pesadas para reforzar los puntos vitales. Este refuerzo tiene el efecto de incrementar la CA del portador en +2 únicamente a efectos de la tirada para confirmar un golpe crítico. La fibra del alma es tan fina y ligera que no incrementa el peso de la armadura. El modificador al precio de mercado de tales armaduras es de +1.500 po.

Hoja oscura élfica: similar a las armaduras de tejido foliar (ver más abajo), la armadura de hoja oscura élfica está realizada a partir de piezas de madera oscura (consulta el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*) bellamente talladas y trabajadas, recubiertas por hojas tratadas alquímicamente.

Hacer una armadura de hoja oscura reduce su porcentaje de fallo arcano en un 5% debido a la gran flexibilidad de la armadu-

ra. El bonificador máximo por Destreza de una armadura de hoja oscura se incrementa en +1, y los penalizadores de armadura se reducen en 2 puntos. La mayoría de las armaduras de hoja oscura son una categoría más ligeras que las normales a efectos de movimiento u otras limitaciones (por ejemplo, determinar si un bárbaro puede usar su aptitud de Movimiento rápido). Si está hecha de hoja oscura élfica, una armadura pesada se trata como intermedia y una intermedia se trata como ligera, pero la ligera sigue considerándose ligera. Sólo las armaduras forjadas normalmente en metal pueden hacerse de hoja oscura.

Crear una armadura de hoja oscura élfica requiere una prueba con éxito de Alquimia (CD 25) además de las pruebas de Arte (fabricación de armaduras) que se realizan normalmente.

Madera bronceína: este tipo de madera de dureza excepcional es muy útil para fabricar tanto armaduras como armas. A diferencia de la mayoría de las maderas, la madera bronceína puede emplearse en vez del metal para forjar armas y armaduras pesadas. Aunque densa y pesada en comparación con otras maderas, sigue siendo más ligera que muchos metales: los objetos pesan un 10% menos cuando están hechos de madera bronceína en lugar de metal. Las armaduras hechas de madera bronceína también son menos incómodas que las similares fabricadas en metal. El penalizador de armadura de un escudo o armadura de madera bronceína no afecta a las pruebas de Esconderse realizadas en entornos boscosos.

Las siguientes armaduras pueden ser fabricadas en madera bronceína: coraza, cota de bandas, placas y mallas, laminada y completa. Aunque la madera bronceína puede reemplazar al metal en la mayoría de las armas, las armas con cadenas como la cadena armada no pueden fabricarse con este material.

La madera bronceína posee una dureza de 10 y 20 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Objeto	Modificador al precio de mercado
Armadura ligera	+1.000 po
Armadura intermedia	+4.000 po
Armadura pesada	+9.000 po
Otros objetos	+500 po/lb.

Metal errante astral: este mineral extraordinariamente raro se extrae únicamente en las islas de materia que vagan por el plano Astral. Es muy similar al hierro, pero posee una característica única: tiene un 25% de probabilidades de ser efectivo contra un ataque incorpóreo, como si estuviese hecho en realidad de fuerza. No es lo suficientemente maleable como para forjar cotas de mallas o cotas de escamas; sólo se pueden fabricar corazas, escudos o algún tipo de armadura pesada a partir del metal errante astral. Una pieza de armadura de metal errante astral pesa 5 lb. más que la misma pieza forjada en acero, pero el resto de estadísticas de la armadura (bonificador máximo de Destreza, penalizador de armadura y fallo de conjuro arcano) no sufren cambios.

El metal errante astral posee una dureza de 12 y 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor. Su modificador al precio de mercado es de +1.000 po.

Quitina: difíciles de trabajar y peligrosos de obtener, los exoesqueletos de insectos gigantes aún se emplean para hacer armas y armaduras especialmente en lugares donde el metal es escaso. Las armas y armaduras fabricadas de quitina pesan la mitad que sus homólogas de metal. Aunque la quitina

puede reemplazar al metal en la mayoría de los objetos, las armas con cadenas como la cadena armada no pueden fabricarse con este material, ni tampoco cotas o camisotes de mallas.

Los insectos gigantes o criaturas similares son las únicas fuentes de placas de quitina lo bastante grandes como para crear armaduras. Para proporcionar una fuente de quitina trabajable, una criatura debe poseer un bonificador de Armadura natural +5 o mejor. De forma similar a como se pueden trabajar los retazos de piel de dragón para crear una armadura, los armadores pueden hacer una cota de bandas para una criatura de hasta dos categorías de tamaño menor que la criatura quitinosa, una armadura de placas y mallas para una criatura de hasta tres categorías de tamaño menor, o una coraza o armadura completa para una criatura cuatro categorías de tamaño menor. En todos los casos sobrará material suficiente como para fabricar, a elegir, un escudo Pequeño o Grande, un arma de tamaño Mediano o Grande, dos armas Pequeñas, o 50 puntas de flecha o virote siempre y cuando la criatura quitinosa fuese Grande o mayor.

La quitina posee una dureza de 5 y 10 puntos de golpe por cada pulgada de grosor.

Objeto	Modificador al precio de mercado
Armadura pesada	+10.000 po
Escudo	+2.000 po/lb.

Tejido foliar élfico: los artesanos elfos tejen piezas de armadura a partir de hojas del bosque, que se tratan a continuación con un proceso alquímico que las hace tan duras y flexibles como el cuero, pero con un peso y una impedimenta considerablemente menores. Tales trajes se confeccionan en estilo "primaveral" y "otoñal": la armadura primaveral de tejido foliar es de un color verde intenso, mientras que el estilo otoñal se fabrica con hojas amarillas, pardas y rojizas.

La probabilidad de fallo de un conjuro arcano con una armadura de tejido foliar se reduce en un 5% debido a su mejor flexibilidad, el bonificador máximo de Destreza se incrementa en +1, y el penalizador por armadura se reduce en 2 puntos. Las armaduras que generalmente se fabrican en metal no pueden ser replicadas en tejido foliar élfico.

Crear una armadura de tejido foliar élfico requiere una prueba con éxito de Alquimia (CD 25) además de las pruebas de Arte (fabricación de armaduras) que se realizan normalmente.

Urdrukar: el urdrukar, al que a menudo se llama "acero de la mente", es un metal oscuro que sólo se encuentra en las fosas más profundas de la Infraoscuridad. Dada su resistencia natural a la magia adivinatoria, los objetos fabricados con urdrukar son muy apreciados por quienes no desean ser encontrados. Por cada 5 lb. de urdrukar que vista o transporte un personaje, se incrementa un +2 la CD de cualquier intento de escudriñamiento sobre dicho personaje.

Las armaduras y escudos fabricados con urdrukar imponen el doble de la probabilidad normal de fallo de un conjuro arcano. El urdrukar es más pesado y difícil de trabajar que la mayoría del resto de metales: las armaduras fabricadas con él tienden a ser algo más rígidas, dificultando la gesticulación.

El urdrukar posee una dureza de 15 y 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor. Los objetos de metal fabricados de urdrukar cuestan 500 po adicionales por cada libra de peso.

CAPÍTULO 2: EQUIPO PARA AVENTURAS

Aquí se presentan objetos adicionales que los aventureros pueden encontrar de utilidad. Los pesos de los objetos que se listan en la Tabla 2-1: equipo para aventuras, se refieren a su peso llenos (a menos que se indique lo contrario). Para la dureza y puntos de golpe de dichos objetos consulta 'Ataques a objetos' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*.

NUEVO EQUIPO

Agua, legal/caótica: las congregaciones que adoran a deidades dedicadas a los conceptos de la Ley y el Caos también crean agua que imita los efectos del agua bendita o sacrilega. El agua legal se identifica por su quietud extrema, mientras que el agua caótica bulle y espumea constantemente.

El agua legal daña a los ajenos caóticos casi como si fuese ácido. Normalmente un frasco de agua legal causa 2d4 puntos de daño a un ajeno caótico con un impacto directo o 1 punto de daño si lo salpica. Además el agua legal se considera bendita, lo que significa que posee cualidades especiales contra ciertas criaturas. Se puede arrojar un frasco de agua legal como si fuese un arma deflagradora (consulta la sección 'Ataques con armas deflagradoras' en el *Manual del jugador*). Un frasco se rompe si se arroja contra el cuerpo de una criatura corporal, pero contra una criatura incorporea debe abrirse el frasco y arrojar el agua legal contra ella. Por ello, sólo puedes rociar a una criatura incorporea con agua legal si te encuentras adyacente a ella. Hacerlo es un ataque de toque a distancia que no provoca ataques de oportunidad.

El agua caótica es idéntica al agua legal, excepto en que afecta a los ajenos legales.

Alambre de espino: se trata de un rollo de alambre de espino de acero diseñado para mantener separadas las cosas a un lado o a otro. Una criatura que intente cruzar el alambre de espino debe realizar con éxito un TS de Reflejos (CD 10) o sufrir 1d3 puntos de daño y quedar derribada. Se necesitan un par de guantes gruesos para colocar el alambre de espino. Un personaje que no posea dichos guantes debe realizar con éxito una prueba de Destreza (CD 5) cada asalto de manipulación o sufrir 1d2 puntos de daño. Construir un obstáculo de alambre de espino lleva 1d4+6 horas, incluida la colocación de los postes.

Aparejos de pesca: más que un simple anzuelo, este conjunto incluye cañas de abedul, sedal, plomos, anzuelos, cebos y una caja para el aparejo. Concede un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando se esté buscando comida cerca de masas de agua que contengan peces.

Aperos de labranza: las típicas herramientas de labranza y jardinería que se pueden ver a menudo en manos de los campesinos. Tienen astas o mangos de madera con cabeza de metal (habitualmente dureza 5, 5 pg). Si se emplean como arma imponen un penalizador -4 al ataque por falta de competencia en su uso.

Arnés de allanamiento: diseñado expresamente para colarse en la planta superior de los edificios, este arnés está fabricado de cuero negro flexible y reduce el ruido causado por las piezas de metal sueltas que choquen entre sí. Concede un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Trepar y Moverse sigilosamente mientras se lleva puesto, pero impone un penalizador -2 a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Piruetas y Saltar.

Ascensor/Descensor: este inteligente sistema de engranajes se puede colocar en una cuerda para ayudar en la escalada y el descenso. Pulsando un pequeño resorte los engranajes se bloquean evitando el movimiento por la cuerda tanto hacia arriba como hacia abajo. Esto otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Trepar empleando una sola cuerda. También te puedes deslizar por la cuerda empleando este artilugio, el cual permite un movimiento muy rápido (básicamente una caída controlada). Se requiere una prueba con éxito de Fuerza (CD 15) para agarrarse a la cuerda cuando se realice esta maniobra. Un fallo significa una caída.

Bandera/Estandarte: un estandarte es una gran pieza de tela adornada con un diseño heráldico. Se emplea para mostrar un distintivo personal, familiar o real, o como identificación en el campo de batalla. El precio que se muestra es el de un estandarte simple hecho de algodón y materiales corrientes; cuanto más elaborado sea, más subirá el precio.

Un estandarte otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Avistar para ser visto a cierta distancia.

Bramante: un rollo de recio hilo de bramante. Posee una dureza de 0 y 1 punto de golpe. Cuando se aprieta con fuerza alrededor de un objeto, posee la misma resistencia que el cáñamo (dureza 0, 2 pg por pulgada).

Bridas y bozal: fabricados para acomodarse a criaturas de diversos tamaños, son un equipo indispensable para entrenar animales. También están disponibles versiones de gran calidad que otorgan un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Trato con animales, aunque su precio también se incrementa en 20 po (sin importar el tamaño). Consulta la página 72 para ver información adicional sobre el adiestramiento de animales.

Cafetera: considerada la parte más importante de una vajilla, la cafetera hierve agua para hacer café y otras bebidas calientes más exóticas. Si en un momento de desesperación se llega a emplear como arma, el contenido de una cafetera llena hirviendo causa 1d3 puntos de daño (a una distancia máxima de 5').

Caja de música: una cajita con una manivela que, cuando se gira, produce una música delicada (una única canción). El nivel de habilidad necesario para crear una caja de música significa a menudo que está fabricada en los metales más refinados y cubierta de gemas.

Calzado de sigilo: son zapatos blandos y acolchados que absorben el sonido de forma eficaz. A pesar del acolchado las suelas están hechas de cuero endurecido elástico que resiste bien el uso. Conceden un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Tras el telón: objetos con bonificadores de circunstancia

Los objetos que aparecen en este capítulo y conceden bonificadores de circunstancia forman parte de equipos descritos en el *Manual del jugador*. Por ejemplo, el Ascensor/Descensor forma parte del equipo de escalada.

TABLA 2-1: EQUIPO PARA AVENTURAS

Objeto	Precio	Peso	Objeto	Precio	Peso	Objeto	Precio	Peso
Agua, legal/caótica	25 po	1 lb.	Escala con garfios (10')	40 po	8 lb.	Sierra plegable	2 po	2 lb.
Alambre de espino (50')	75 po	35 lb.	Esquís y bastones	15 po	6 lb.	Tablero de juegos portátil ≥2 po	1 lb.	1 lb.
Aparejos de pesca	20 po	5 lb.	Esterilla ignífuga	45 po	—	Tapones para los oídos	3 pp	—
Aperos de labranza			Faja para dinero	4 po	—	Textos sagrados	≥10 po	3+ lb.
Azada	3 po	2 lb.	Flotadores	5 po	1 lb.	Tienda arbórea élfica	30 po	5 lb.
Podadera	5 po	2 lb.	Gafas de nieve	2 po	—	Tienda de campaña, una persona	5 po	10 lb.
Horca	2 po	4 lb.	Garfio de escalada plegable	3 po	2 lb.	Tienda de campaña, cuatro personas	20 po	40 lb.
Hoyador	4 po	8 lb.	Grúa portátil			Tienda de campaña, carpa	100 po	300 lb.
Rastrillo	1 po	3 lb.	Fue 22	30 po	75 lb.	Tipi	60 po	100 lb.
Arnés de allanamiento	20 po	2 lb.	Fue 24	60 po	120 lb.	Torno portátil		
Ascensor/Descensor	20 po	1 lb.	Fue 28	120 po	250 lb.	Fue 18	20 po	20 lb.
Bandera/Estandarte	≥30 po	10 lb.	Hamaca	5 po	1 lb.	Fue 20	40 po	40 lb.
Bramante (50')	1 pp	—	Imán pequeño	10 po	1 lb.	Fue 22	80 po	80 lb.
Bridas y bozal			Jaula			Trampa para pájaros	20 po	5 lb.
Diminutos	2 pp	—	Diminuta	10 po	13 lb.	Tubo de respiración	1 po	1/2 lb.
Menudos	4 pp	—	Menuda	15 po	25 lb.	Vela matainsectos	1 pp	—
Pequeños	6 pp	—	Pequeña	25 po	75 lb.	Yelmo de los ladrones	10 po	1 lb.
Medianos	8 pp	—	Mediana	50 po	100 lb.	Zancos	5 po	8 lb.
Cafetera	1 po	1 lb.	Grande	75 po	200 lb.			
Caja de música	35 po	—	Libro falso	30 po	2 lb.			
Calzado de sigilo	10 po	1 lb.	Linterna antiniebla	20 po	3 lb.			
Candelabro, cuatro velas			Lona	5 po	30 lb.			
Plata	10 po	1/2 lb.	Lupa de joyero	20 po	—			
Oro	25 po	1 lb.	Maletín-mesa plegable	5 po	5 lb.			
Candelabro, ocho velas			Malla para insectos	200 po	5 lb.			
Plata	20 po	1 lb.	Mano y mortero	5 po	1 lb.			
Oro	35 po	2 lb.	Mecha para velas (50')	2 pp	—			
Candelabro, dieciséis velas			Molde para velas	12 pp	5 lb.			
Plata	25 po	3 lb.	Molinillo	2 po	1 lb.			
Oro	45 po	6 lb.	Muro repentino	60 po	1 lb.			
Canicas	2 pp	2 lb.	Periscopio	20 po	2 lb.			
Carcaj-vaina	10 po	2 lb.	Pértigas arácnidas	35 po	8 lb.			
Cazamariposas	10 po	1/4 lb.	Pico para hielo	10 po	5 lb.			
Chisquero	2 po	—	Pinzas de metal	3 po	2 lb.			
Cizalla	6 po	5 lb.	Pizarra	5 po	1 lb.			
Contenedor			Plataforma de árbol	15 po	5 lb.			
Jarra	5 pp	10 lb.	Polea	5 po	1 lb.			
Tonel	1 po	20 lb.	Pulverizador	15 po	8 lb.			
Cortacristales	2 po	1 lb.	Raquetas de nieve	15 po	8 lb.			
Cubtería	6 pp	1 lb.	Reclamo para animales	20 po	—			
Cuchillas dactilares	20 po	—	Roca chillona	3 pp	1/4 lb.			
Cuerda élfica (20')	50 po	5 lb.	Sierra para metal					
Destilador de los enanos	40 po	5 lb.	Normal	5 po	1 lb.			
Equipo de mantenimiento de armaduras	1 po	1 lb.	Superior	20 po	1 lb.			

Candelabro: los candelabros están diseñados para sostener cuatro, ocho o dieciséis velas con una distribución estéticamente atractiva. Cuatro velas iluminan un radio de 10', ocho velas iluminan un radio de 15' y dieciséis velas iluminan un radio de 20'.

Canicas: son unas dos docenas de esferas de vidrio, cristal de roca agrietado o arcilla cocida, guardadas en una bolsita de cuero. Se usan comúnmente como pasatiempo, pero también son útiles a la hora de comprobar una pendiente en el pasillo de un dungeon (simplemente coloca una en el suelo y comprueba hacia qué lado rueda) o como alternativa imaginativa a los abrojos. Una bolsa cubre una zona de 5' cuadrados, y las criaturas que atraviesen o luchen en dicha zona deben superar pruebas de Equilibrio (CD 15). Una criatura que la falle es incapaz de moverse durante un asalto (o quizá caiga; comprueba la descripción de la habilidad Equilibrio en el *Manual del jugador*).

El DM debe juzgar la utilidad de las canicas contra oponentes poco usuales. Las criaturas que sean Enormes o mayores suelen convertir las canicas en polvillo, mientras que

las que posean múltiples patas, como los carroñeros reptantes, pueden pasar por encima sin llegar a caer.

Carcaj-vaina: diseñada con inteligencia, esta aljaba (tanto para flechas como virotes) posee una vaina oculta que puede albergar un arma relativamente plana de tamaño pequeño o menor, tal como una espada corta, un hacha de mano o una daga. Incrementa en +6 la CD de la prueba de Buscar para localizar un arma escondida en su interior.

Cazamariposas: se trata de un palo delgado con un aro de metal en uno de los extremos; el aro está cubierto por una bolsa de malla para insectos (consulta su descripción, más adelante). Se emplea para capturar insectos voladores corrientes, sabandijas y pájaros pequeños sin dañarlos. No se requiere competencia alguna para usar un cazamariposas, que otorga un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque para capturar criaturas que sean Menudas o más pequeñas. Consideralo una red (consulta 'Armas' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*) a todos los efectos, excepto en que no se arroja.

Chisquero: se trata de pedernal y acero colocados en un perno metálico. Prender una antorcha con un chisquero se considera una acción estándar. Un chisquero puede usarse diez veces antes de que se necesite cambiar las partes que se desgastan.

Cizalla: esta herramienta de corte puede penetrar cadenas, metal fino y barras de hierro. Cuando se emplea contra objetos (normalmente metálicos) de no más de 1" de grosor, la cizalla causa 15 puntos de daño a dicho objeto, incluyendo ya cualquier modificador por Fuerza. La cizalla no puede emplearse como arma con efectividad, a no ser como una aparatosa clava.

Contenedor: un envase para líquidos, especialmente vino y cerveza. Una persona puede llevar con facilidad una jarra en la mano, mientras que un tonel requerirá normalmente de dos personas para ser transportado cuando esté lleno.

Cortacristales: este artefacto especial te permite cortar láminas de cristal sin que se rompan o agrieten en el proceso. El cortacristales hace un agujero circular de 3' a 16' de diámetro. Para usarlo sigilosamente, realiza una prueba de Destreza (CD 15). Si la prueba fracasa, el cristal se romperá con un ruido audible (bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Escuchar para oírlo). Puedes realizar una prueba de Abrir cerraduras en lugar de la indicada si estás entrenado en esa habilidad.

Cubertería: este equipo de metal ligero contiene un cuenco, plato, tenedor, cuchara y una copa.

Cuchillas dactilares: son pequeñas cuchillas tremendamente afiladas que se encajan sobre los dedos. Se emplean para cortar las correas de las faltriqueras o ropajes, concediendo un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Hurtar. Son demasiado cortas para ser empleadas como armas, y como mucho causarían algún arañazo.

Cuerda élfica: la cuerda élfica es más fina que la seda. Posee 4 puntos de golpe y puede romperse con una prueba de Fuerza (CD 25) con éxito. Es tan flexible que otorga un bonificador +3 de circunstancia en las pruebas de Uso de cuerdas. Los rollos de cuerda élfica se venden en unidades de 20' y son extremadamente raros fuera de asentamientos élficos.

Destilador de los enanos: muy apreciado por los guerreros enanos en campaña, el destilador es un contenedor presurizado que se parece vagamente a una cafetera. Cuando se introduce agua, lúpulo y algunos otros ingredientes, crea una cerveza aguada en el curso de una semana. El sabor es espantoso, pero los soldados sedientos aceptarán cualquier cosa al alcance de su mano. El TS de Fortaleza para evitar emborracharse es de 10 (consulta 'Alcohol y embriaguez' más adelante en este capítulo).

Equipo de mantenimiento de armaduras: compuesto por distintos betunes, trapos, cierres de repuesto, cepillos de cerdas metálicas y correas de cuero, este equipo es indispensable para mantener una armadura en condiciones óptimas. Un equipo de mantenimiento de armaduras concede un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Arte (fabricación de armaduras) cuando se repare una armadura.

Escala con garfios: se trata de una escala de cuerda con dos pequeños garfios en uno de sus extremos. El precio y peso listados son por cada 10' de escala. Una vez la escala con garfios está fijada en su sitio, reduce a 10 la CD de cualquier prueba de Tregar superior a 10.

Esquís y bastones: los esquís permiten el movimiento completo a través de superficies nevadas o heladas, pero no pueden emplearse en absoluto en otro terreno. La velocidad cuesta abajo es como la de una carrera (x4) en pendiente.



tes moderadas o de una carrera ($\times 5$) en pendientes pronunciadas. Se necesita una acción de asalto completo para ponerse o quitarse unos esquís.

Esterilla ignífuga: este tapete de 1' cuadrado está fabricado con materiales que absorben el calor. Puede soportar temperaturas de hasta 1.200 grados Fahrenheit, incluso cuando se coloca un objeto caliente justo sobre ella, sin incendiarse. La esterilla se vuelve desagradablemente caliente y no será útil como capa de ropa protectora. Se puede encontrar principalmente en laboratorios de alquimistas o magos.

Faja para dinero: un saquillo de tela que está diseñado para ocultarse bajo la ropa y que puede albergar hasta 50 monedas. La CD de la prueba de Hurtar para robar algo de una faja para dinero se incrementa en +5 respecto a la normal.

Flotadores: son vejigas de animales infladas y cosidas a reales de cuero ligero para reforzarlas. Los flotadores otorgan un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Nadar para permanecer a flote. Los flotadores imponen un penalizador -2 de circunstancia a las pruebas de Nadar cuando se está buceando, ya que el nadador debe luchar contra la tendencia de los flotadores a ascender. Lleva un asalto completo inflar unos flotadores, y desinflarlos es una acción estándar.

Gafas de nieve: estos anteojos de madera poseen unas finas ranuras horizontales en el centro. Conceden un bonificador +2 de circunstancia a los TS contra efectos cegadores, incluyendo la ceguera de nieve, luz extremadamente brillante o conjuros que afecten a la visión de forma indirecta (como *explosión solar*, pero no *ceguera*). Mientras lleves puestas unas gafas de nieve sufrirás un penalizador -4 de circunstancia a las pruebas de Avistar y Buscar.

Garfio de escalada plegable: este pequeño garfio de escalada posee puntas planas retráctiles que se extienden para formar un garfio perfectamente funcional. Actúa exactamente como un garfio normal, excepto porque aumenta en +4 la CD de la prueba de Buscar para encontrarlo cuando esté plegado y oculto entre las posesiones de una persona.

Grúa portátil: esta pequeña grúa puede ser desmontada en varias partes para permitir un transporte más cómodo. Debe ser montada y fijada al suelo para poder emplearla con eficacia. Hay diversas "fuerzas" a elegir a la hora de comprarla: el equivalente a una persona con Fue 22 (levantar/arrastrar 1.040 lb.), Fue 24 (levantar/arrastrar 1.400 lb.) o Fue 28 (levantar/arrastrar 2.400 lb.).

Hamaca: este es un objeto muy apreciado por marineros y exploradores. Se cuelga entre dos postes o árboles para crear una confortable cama separada del suelo.

Imán pequeño: este reducido imán puede emplearse para atraer objetos metálicos sueltos o adherirlo a superficies de hierro. Sólo es lo bastante potente como para atraer metal que pese tres onzas o menos.

Jaula: una jaula típica consiste en una tapa y un suelo de madera o hierro sólido, fuertes barras de metal situadas de forma equidistante a lo largo de sus costados y una puerta. Posee un pestillo, pero cualquier tipo de cerradura debe ser comprado aparte. La siguiente tabla indica cuántas criaturas caben en cada tamaño de jaula:

Número de criaturas

Tamaño de la jaula	Grande	Med.	Peq.	Men.	Dim.	Dureza	pg
Grande	1	2	4	8 ¹	16 ¹	10	30
Mediana	0	1	2	4 ¹	8 ¹	10	30
Pequeña	0	0	1	2	4	10	30
Menuda	0	0	0	1	2	10	15
Diminuta	0	0	0	0	1	10	10

¹ Las criaturas de este tamaño pueden pasar entre los barrotes sin problemas, a menos que la jaula esté diseñada expresamente con barrotes más juntos.

Libro falso: se trata de un libro grande y bien manufacturado, con una sección central hueca. Posee un broche y una cerradura muy sencilla (Abrir cerraduras CD 20). El libro falso queda muy bien sellado cuando se cierra, haciéndolo impermeable y permitiéndole flotar.

Linterna antiniebla: este fanal de ojo de buey posee unas lentes especiales de ámbar que permiten que su luz llegue más lejos a través de la niebla y el humo que la de las linternas convencionales. Ilumina un cono de 40' de largo y 10' de ancho en su base, sin importar la presencia de niebla o humo, y arde durante 6 horas con una pinta de aceite. Puedes llevar una linterna en una mano.

Lona: consiste en una pieza de robusta tela de 10' cuadrados con ojales en sus esquinas y bordes.

Lupa de joyero: este monóculo de aumento concede un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Tasación cuando se inspeccionen objetos de cerca, tales como gemas, joyas u obras de arte.

Maletín-mesa plegable: un maletín de 2'x2' que puede ser empleado como mesa plegable; usado comúnmente por artistas callejeros, cambistas y trileros.

Mano y mortero: un cuenco de piedra y un majador que se emplean para desmenuzar ciertos materiales hasta convertirlos en polvillo. Es vital en el uso de la habilidad de Alquimia y para la creación de pociones.

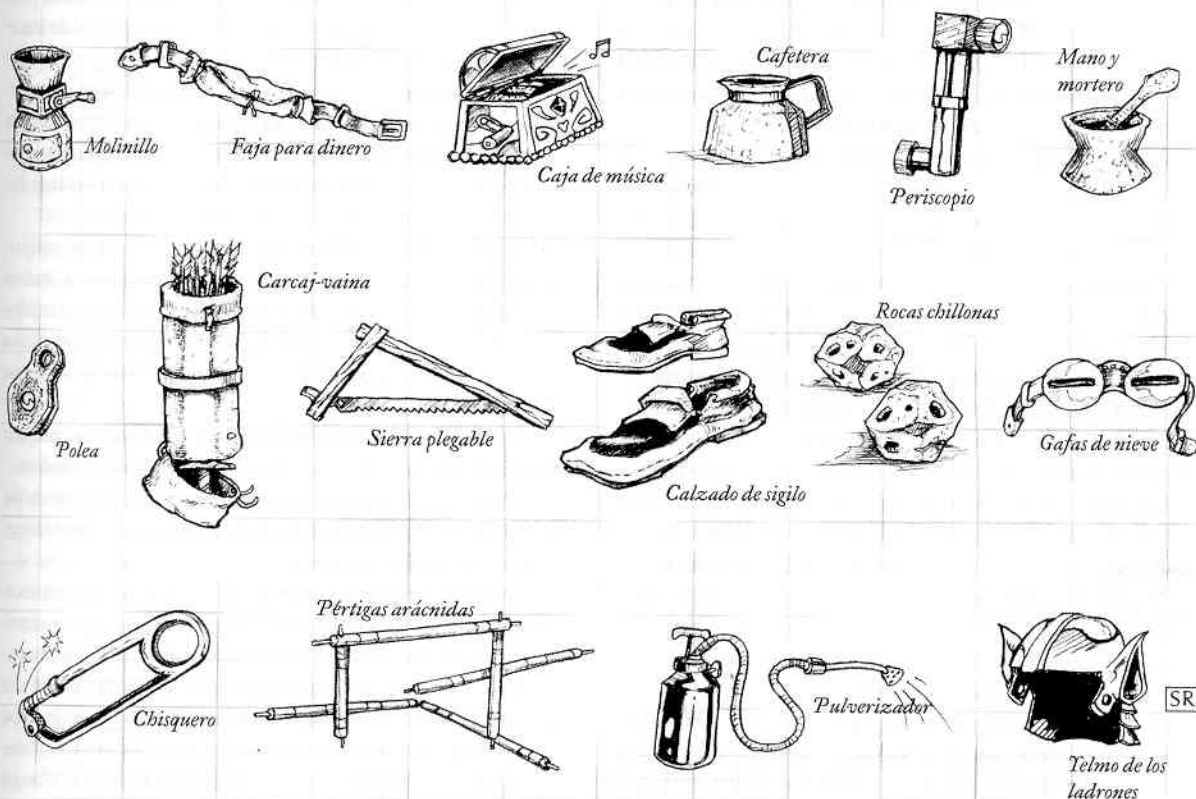
Mecha para velas: es un tipo de mecha especialmente tratada para su uso en velas. Además también puede ser empleada como medio de cronometrar el tiempo o pábilo. Una pulgada de mecha arde en 30 segundos. La llama es tan intensa como la de una vela, por lo que viento, lluvia o fenómenos similares la apagan con facilidad.

Molde para velas: hay varias versiones distintas de estos grandes moldes de madera. Un único molde puede dar forma a ocho velas cónicas, dos velas pilares o doce velas votivas pequeñas. El molde no incluye la cera. Se requiere la habilidad Arte (fabricar velas) para usarlo correctamente.

Molinillo: este pequeño artefacto manual puede moler grano, alubias y especias.

Malla para insectos: es un rectángulo de 10'x20' de una tela muy ligera diseñada para evitar que la atraviesen los insectos pequeños. Si se coloca de forma correcta mantiene a raya a mosquitos, abejas y otras sabandijas comunes. No evita que la crucen las sabandijas monstruosas. Consulta el traje de apicultor en el apartado 'Herramientas de clase y material para habilidades' para ver información adicional.

Muro repentino: este artefacto de manufactura gnomona consiste en una red de alambre muy fino que se enrosca firmemente para formar una esfera del tamaño aproximado de



un puño. Cuando se arroja la esfera y ésta golpea contra una superficie dura, se expande de golpe creando una barrera de metal flexible de 10' de alto por 10' de ancho (dureza 0, 5 pg). El delgadísimo alambre es difícil de ver (prueba de Avistar CD 20). Una criatura que pase caminando o choque a la carrera con la red debe superar un TS de Reflejos (CD 15) para evitar quedar enmarañado como en una red normal (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*). Una vez que se emplea un muro repentino de esta forma ya no puede volver a usarse.

Periscopio: se trata de un pequeño periscopio de mano, de aproximadamente 1' de largo, que te permite observar por encima de obstáculos o alrededor de una esquina sin exponerte al peligro.

Pértigas arácnidas: este surtido de varas de metal puede desmontarse para formar un paquete pequeño y ligero. Cada pértiga está hueca, y tiene 1' de largo y 3/4 de" de grosor. Cuando se despliegan pueden encajarse en diversas posiciones, formando una escala semirrígida de 10' de alto o una estructura articulada de 5'x5'. Las pértigas pueden soportar hasta 200 lb. de peso antes de venirse abajo y romperse.

Emplear unas pértigas arácnidas como escalera otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Tregar. También pueden conceder bonificadores en otras situaciones si se las coloca de la forma adecuada (a discreción del DM).

Pico para hielo: más una herramienta que un arma, el pico para hielo posee una cabeza de afilado metal perpendicular al mango y un pincho en su empuñadura. Otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Tregar en terreno montañoso y/o helado. Si se usa como arma, considéralo un hacha de mano con un penalizador -2 a las tiradas de ataque.

Pinzas de metal: son unas pinzas metálicas de 1' de largo, empleadas para recoger objetos sin tocarlos directamente.

Pizarra: se trata de un trozo de 1' cuadrado de pizarra, que se emplea para escribir sobre ella con una tiza o yeso.

Plataforma de árbol: esta repisa portátil proporciona a los cazadores una superficie estable por encima del nivel del suelo. En medio de un follaje denso la plataforma otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Escondarse contra cualquiera que se encuentre en el suelo, además de duplicar el campo de visión.

Polea: se trata de una sólida polea de madera con un gancho y un ojo para poder colgarla. El ojo puede soportar una carga de hasta 750 lb. antes de romperse.

Pulverizador: consiste en un frasquito que hace las veces de depósito, unido a un mango largo y una bomba. El depósito se llena con líquido, normalmente agua aunque también se emplean con frecuencia aceite o agua bendita; el ácido sería una elección bastante mala, ya que corroe el contenedor en pocos asaltos. Cuando se bombea (una acción estándar) el pulverizador forma una densa nube de vapor de 10' de largo. Dado que las partículas son muy finas la nube sólo se mantiene unos instantes y no se desplaza a las casillas adyacentes. El depósito contiene suficiente líquido para permitir tres bombeos antes de que se necesite rellenarlo.

Raquetas de nieve: permiten al usuario moverse a 2/3 de su velocidad normal a través de nieve o el hielo. Se necesita un minuto para ponerse unas raquetas y una acción de asalto completo para quitárselas.

Reclamo para animales: tallados en hueso, metal o madera, estos silbatos especiales están diseñados para imitar el

sonido de un animal en concreto, normalmente pájaros o presas de caza. Un reclamo para animales proporciona un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando se esté cazando para comer. Sólo se pueden encontrar reclamos para criaturas de tipo "animal".

Roca chillona: creadas por artesanos medianos, estas piedras planas tienen agujeros cuidadosamente realizados que generan un elevado y agudo "chillido" cuando se lanzan con fuerza. Este sonido es tan alto como el grito de un humano de voz estridente. Las pruebas de Escuchar para oír una roca chillona en vuelo tienen un -5 a la CD, modificado de forma normal por la distancia y los obstáculos interpuestos. Hay un 50% de probabilidades de que una roca chillona se pierda o quede destruida tras un lanzamiento.

Sierra para metal: esta cuchilla dentada está diseñada para cortar metal fino. Ignora la dureza de cualquier objeto metálico normal (excluyendo los metales exóticos como el mithril o la adamantita) que esté cortando, pero sólo causa 1 punto de daño por cada 2 asaltos. Una sierra normal dura 20 asaltos antes de mellarse, mientras que una sierra superior dura 40 asaltos.

Sierra plegable: esta sierra de acampada se puede reducir a un pequeño bulto para su fácil transporte. Puede cortar 4" de madera blanda o 2" de madera dura por asalto. Una sierra plegable es inútil como arma.

Tablero de juegos portátil: es un pequeño tablero plegable de madera, que incluye las piezas para juegos como ajedrez, damas, backgammon, go, etc. Los tableros y piezas de más calidad tendrán precios más altos.

Tapones para los oídos: fabricados de esponja o corcho macizo, los tapones para los oídos otorgan un bonificador

+1 de circunstancia a los TS contra ataques sónicos, pero también imponen un penalizador -4 a las pruebas de Escuchar si se llevan puestos.

Textos sagrados: se trata de un texto religioso no mágico que contiene escrituras, parábolas y enseñanzas de una fe en particular. El precio listado es el de un ejemplar simple, con pocas o ninguna ilustración. Las versiones más vistosas hacen que el precio se dispare drásticamente.

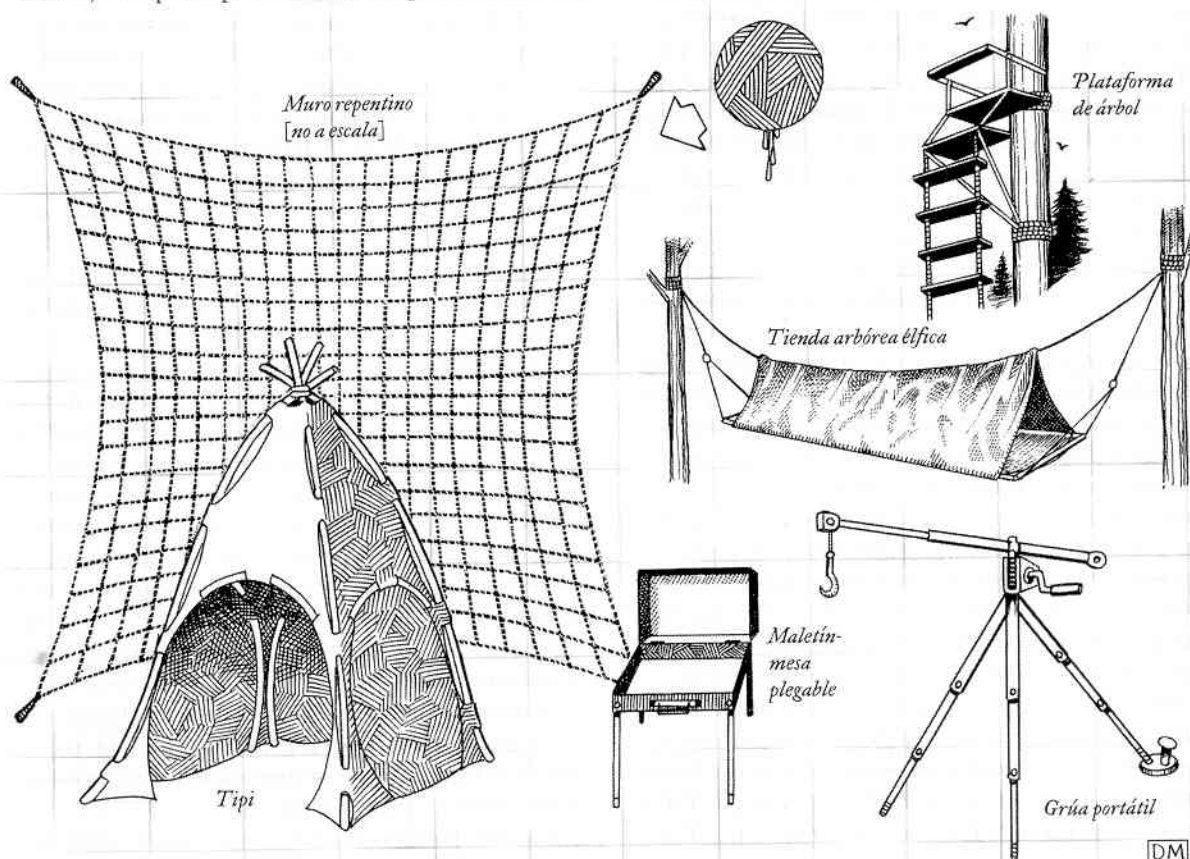
Tienda arbórea élfica: una tienda de campaña unipersonal, inteligentemente diseñada y muy cómoda, que se cuelga entre las ramas de los árboles. Debido a su coloración y forma otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Esconderse contra los intentos de verla que se hagan desde el suelo.

Tienda de campaña, una persona: una tienda de campaña diseñada para dar cobijo a un humanoide de tamaño Mediano.

Tienda de campaña, cuatro personas: una tienda de campaña que puede albergar cómodamente a cuatro humanoides de tamaño Mediano.

Tienda de campaña, carpa: un dosel abierto de tamaño Enorme, que incluye estacas, pilares y cuerdas. Puede acoger confortablemente en su interior a 20 humanoides de tamaño Mediano.

Tipi: empleado principalmente por los nómadas, un tipi proporciona una protección excelente contra los elementos. Se necesita una hora para montarlo y media hora para desmontarlo. Un tipi típico tiene espacio suficiente para albergar confortablemente a ocho humanoides de tamaño Mediano. Hace falta un caballo, burro o mula (o una carreta) para poder transportarlo cómodamente.



Torno portátil: se trata de un pequeño torno operado manualmente, que incluye 50' de cáñamo (o alambre) y un pequeño gancho. Debe ser montado y fijado al suelo sobre una superficie estable. Hay diversas "fuerzas" a elegir a la hora de comprarlo: el equivalente a una persona con Fue 18 (levantar/arrastrar 600 lb.), Fue 20 (levantar/arrastrar 800 lb.) o Fue 22 (levantar/arrastrar 1.040 lb.).

Trampa para pájaros: es una pequeña trampa diseñada especialmente para atrapar pájaros y otras criaturas voladoras pequeñas. Concede un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando se intente atrapar este tipo de criaturas.

Tubo de respiración: un fino tubo de 1' de largo que te permite respirar mientras estás sumergido. Puedes permanecer indefinidamente bajo el agua siempre que te mantengas cerca de la superficie (este objeto forma parte del equipo de natación, que se describe en la sección 'Herramientas de clase y material para habilidades').

Vela matainsectos: esta vela fuertemente perfumada huele de forma agradable para los humanos y humanoides, pero resulta repelente para los insectos. Las sabandijas no monstruosas no se acercarán a menos de 5' de una vela matainsectos encendida. Arde durante una hora.

Yelmo de los ladrones: este yelmo de diseño especial posee unos embudos de metal que rodean las orejas del portador, lo cual otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Escuchar.

Zancos: estos zancos de madera se sujetan a las piernas, aumentando tu altura en 2'. Se requiere una prueba con éxito de Equilibrio (CD 5) para emplearlos de forma eficaz. También puedes comprar zancos más altos: por cada pie adicional de altura se incrementa la CD de la prueba de Equilibrio en 5 puntos y se añaden 10 po al coste. La velocidad base cuando se emplean zancos es de 20' (los personajes Pequeños se benefician ampliamente de las zancadas más largas que pueden dar). No se puede correr con zancos.

Aventuras en campañas con poca o ninguna magia

Hay momentos en los que el Dungeon Master y los jugadores pueden abordar una campaña más "real", donde la magia vistosa sea extremadamente rara o inexistente. Esto da pie a muchas situaciones interesantes y desafiantes en las que los PJs deben sobrevivir a base de sus habilidades, de sus arresos y por supuesto, de su equipo.

La magia es poderosa... o trivial. Obviamente, la magia no representa ninguna amenaza o ventaja en una campaña en la que no existe. En una campaña con poca magia, sin embargo, ésta puede presentarse de una de dos formas.

En el primer supuesto, la magia es muy notoria cuando se emplea. Los personajes deberían sobrecogerse, atemorizarse o, al menos, mostrarse respetuosos cuando la vean en acción. La magia se considera obra de los dioses y magos más poderosos, y los efectos que provoca son colosales. Los conjuros mayores requieren a menudo la presencia de numerosos lanzadores para funcionar, consumen una cantidad de tiempo asombrosa y muchas veces incluyen el uso de un artefacto mágico que actúe como fuente de poder.

En el segundo supuesto la magia es extremadamente sutil y pocas veces, o ninguna, es vista en público. Los conjuros de este tipo posiblemente se incluyan en las escuelas de Adivinación, Encantamiento o Ilusión. Un buen ejemplo de magia "de bajo impacto" puede verse en la bruja, una variante a las clases de lanzadores de conjuros que se presenta en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Los lanzadores de conjuros progresarían muy despacio, aunque seguramente serían requeridos como hombres o mujeres sabios.

Los objetos mágicos serían la fuente de muchas leyendas, búsquedas y aventuras, incluso aunque su poder palidiese comparado con el de las campañas normales.

Elige tu equipo con sabiduría. Sin conjuros para ayudar a los personajes en cualquier tarea, desde localizar un objeto a reventar un monstruo, lo que lleves encima se vuelve extremadamente importante. Las antorchas y linternas son necesarias cuando no se dispone del beneficio de un conjuro de luz. Ante la carencia de conjuros de *volar* o *levitar*, las cuerdas y escalas serán la única forma de subir una pared. Una botella de aceite ardiendo (o fuego del alquimista, en una campaña con poca magia) puede ser una buena forma de equilibrar un combate cuando no hay *bolas de fuego* disponibles.

Para mantener el tono de una campaña "real", el peso y la impedimenta entran en juego con mucha más importancia. En resumen, si no puedes transportarlo no puedes tenerlo. Esto incrementa el papeleo en las partidas, pero también añade un punto de osado realismo que agrada a muchos DMs y jugadores.

Combate, heridas y curación. Con una carencia total, o serias limitaciones, de magia curativa el combate es mortal. Los aventureros deberían escoger sus enfrentamientos con sensatez y estar preparados para correr si las tornas se vuelven contra ellos. El daño de origen exótico como fuego, ácido o frío puede tener un alcance mucho mayor, que sería irrelevante si la magia curativa estuviese disponible.

La habilidad de Sanar es vital en una campaña sin magia. Sin los beneficios de un conjuro de *curar*, *resurrección* o *regeneración*, los aventureros heridos pueden esperar pasar un gran lapso de tiempo curándose entre enfrentamientos importantes y dependen de médicos competentes para que los cuiden. Estar en posesión de material de curandero es crucial para cualquiera entrenado en esta habilidad.

Recuerda también que el VD de un monstruo da por sentado que los PJs tienen acceso rápido a la magia curativa. En una campaña con poca magia, donde la magia curativa esté seriamente limitada, los DMs debería adjudicar recompensas en los PX *ad hoc*, para representar el incremento de la dificultad del encuentro (consulta el apartado 'Conceder PX *ad hoc*' en la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Armas. En un mundo con poca o ninguna magia las mejores armas que se pueden encontrar son las de gran calidad. El precio de creación o compra de una de ellas se verá incrementado drásticamente: sin magos o hechiceros capaces de crear armas mágicas, habría gran demanda de herreros altamente cualificados, y su precio no será barato. En una campaña con poca magia, incluso la posesión de un arma +1 sería una ventaja increíble... y también una maldición. Un arma mágica atraería al instante la atención de cualquiera que pudiese reconocerla, incluyendo a

los enemigos del PJ y cualquier otra gente que la quisiese para sí. Reinos enteros podrían derrumbarse en aras al hallazgo (o recuperación) de estos objetos relativamente poco poderosos.

Los DMs deberían proporcionar algún método alternativo para herir a los monstruos que posean reducción de daño. No obstante, puede añadir una gran emoción a la partida el hecho de que los personajes deban luchar contra algo que no puede ser herido por armas mundanas. ¡Nada da más miedo que ver rebotar inofensivamente tu espada en el pellejo de una horrenda criatura!

Alquimia. En una campaña con poca magia, los efectos mágicos se pueden encontrar a menudo en los objetos alquímicos, que logran imitar ciertos conjuros de bajo nivel. La habilidad de Alquimia puede ser un gran beneficio para un grupo, aunque la creación de objetos puede terminar consumiendo más tiempo que la aventura propiamente dicha. Los individuos que serían considerados magos o hechiceros en una campaña normal serán más propensos a ser considerados alquimistas (PNJs expertos o adeptos). La alquimia será muy probablemente la única forma de "magia" que verán los personajes, y los precios reflejarán este hecho de manera acorde. Los aventureros pueden llegar a pagar el doble de los precios listados, si no más.

Herramientas de clase y material para habilidades

Este equipo es particularmente útil si posees ciertas habilidades o perteneces a una clase en concreto.

Equipo de bufón: una bella colección de ropas llamativas, pintura facial, juguetes, marionetas, bolos y otros objetos coloristas. Otorga un bonificador +1 de circunstancia a cualquier prueba de Interpretar (bufonada), Interpretar (comedia) o Disfrazarse para evitar ser reconocido.

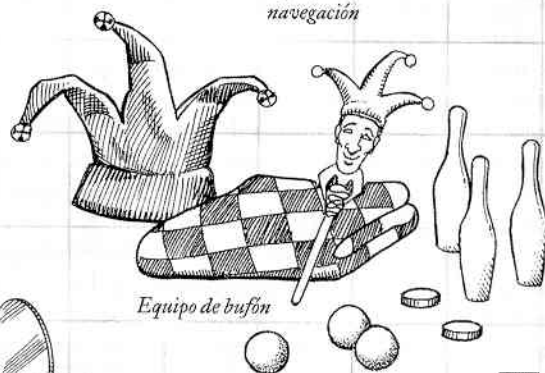
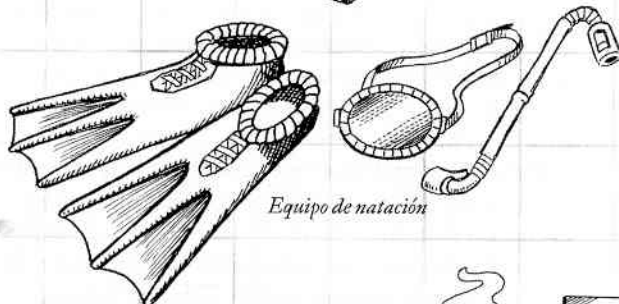
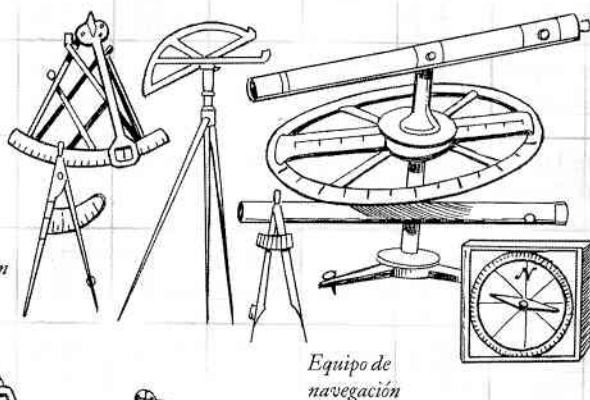
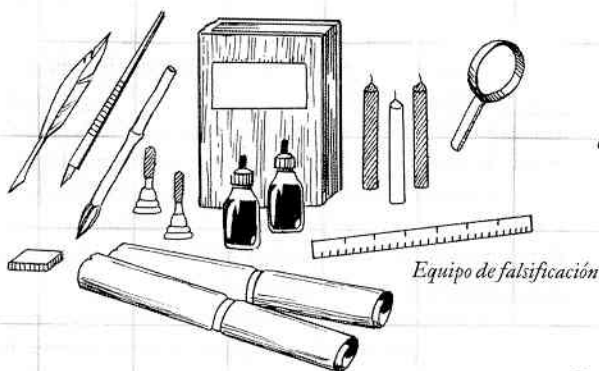
Equipo de entrenamiento de animales: este equipo consiste en arneses, fustas, látigos suaves, señuelos y otros objetos que pueden ayudar a la hora de entrenar animales. Hay distintos equipos para distintos tipos de animales. Otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Trato con animales. Si se está entrenando a un animal especialmente agresivo, se recomienda encarecidamente el uso del traje de entrenamiento de animales (ver más adelante).

Equipo de escudriñamiento: se trata de una variedad de cristales de enfoque, incienso, espejos y otros artículos que ayudan a un escudriñador a concentrarse. Concede un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Escudriñar. El usuario debe tener la capacidad de lanzar el conjuro *escudriñamiento*, o poseer una bola de cristal.

Equipo de falsificación: es una recopilación de diferentes plumas, sellos, reglas, ceras, tintas, lupas, libros de caligrafía, pegaminos y otros instrumentos relacionados. Otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Falsificación y sirve para 10 usos antes de tener que reemplazar el material fungible.

Equipo de natación: consiste en un tubo de respiración (consulta la descripción de este objeto más arriba; su bonificador ya está incluido), unas rudimentarias gafas, aletas y en ocasiones un traje ajustado al cuerpo. Otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Nadar, y no se puede llevar puesto conjuntamente con otra ropa o armadura.

Equipo de navegación: este caro juego de instrumentos incluye un sextante, un astrolabio, una brújula y herramientas de medición. No da ningún beneficio en tierra, pero otorga un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intuir la dirección y Supervivencia (sólo al calcular la dirección) en alta mar, así como a las de Profesión (cartógrafo) al confeccionar mapas.



Trajes

Traje de apicultor: evita el daño provocado por las sabandijas comunes de todo tipo: abejas, hormigas, ciempiés, etc. El traje consiste en un vestido de cuero sellado y un gran casco envuelto en una malla para insectos (ver la descripción de la malla, más arriba). El traje otorga un bonificador +6 de armadura a la CA contra ataques de picaduras y mordeduras de criaturas de tamaño Minúsculo. No proporciona ninguna protección contra criaturas mayores.

Traje de entrenamiento de animales: esencialmente se trata de una armadura acolchada reforzada, que cubre a una persona desde la cabeza a los pies con mullidas almohadillas, especialmente en sus miembros. Se usa como protección por parte de quienes se especializan en entrenar animales de ataque, como perros. Es muy difícil moverse con este traje, por lo que no sirve bien como armadura. Si se emplea como tal, tiene las siguientes estadísticas: bonificador de armadura +2, bonificador máximo de Destreza +1, penalizador de armadura -7, fallo de conjuro arcano 40%, velocidad 20' (30')/15' (20').

Traje de espeleología: este traje está diseñado para los personajes que planean aventurarse en el subsuelo. Consiste en calzones impermeables de lana, botas bajas resistentes, camisa de lana, chaqueta de cuero, cinturón de hebilla lisa, bandolera (para sujetar el equipo), rodilleras, coderas y un casco de minero. El traje no incluye el equipo de escalada, que se debe comprar por separado.

Traje ignífugo: se trata de una indumentaria diseñada para proteger al usuario del calor intenso, como las temperaturas que hay cerca de forjas y volcanes. Consiste en unos pantalones y un abrigo muy pesados, un delantal de cuero especialmente tratado, guantes gruesos, una capucha resistente y gafas protectoras. El traje ignífugo evita 3 puntos de daño por calor normal (no atenuado) cada asalto y elimina el penalizador -4 a los TS de Fortaleza por llevar mucha ropa (consulta el apartado 'Peligros del calor' en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Se debería llevar un traje ignífugo sólo durante cortos períodos de tiempo.

Traje para el desierto: este traje consiste en ropajes holgados y sueltos diseñados para mantener al usuario fresco y

TABLA 2-2: INDUMENTARIA

Objeto	Precio	Peso	Objeto	Precio	Peso	Objeto	Precio	Peso
Abrigo/chaqueta/jubón			Algodón/lino	1 pp	1/2 lb.	Polisón	5 po	1 lb.
Algodón	6 pp	2 lb.	Terciopelo	5 po	1/2 lb.	Tabardo	5 pp	1/2 lb.
Cuero	1 po	3 lb.	Seda	10 po	—	Taparrabos	3 pc	—
Lana gruesa	1 po	3 lb.	Camisón, seda	6 po	—	Tirantes	8 pc	—
Terciopelo	8 po	1 lb.	Capa			Tocados		
Seda	10 po	1 lb.	Algodón	3 pp	2 lb.	Sombrero, ala ancha	8 po	—
Pieles	50+ po	6 lb.	Lana	5 pp	3 lb.	Sombrero, forrado	15 pp	—
Mangas de quita y pon	+5 pp	—	Pieles	20+ po	6 lb.	en piel		
Acolchados			Casaca/chaleco			Gorra, algodón	8 pc	—
Rodilleras	3 pp	1/2 lb.	Algodón	1 pp	—	Gorra, lana	1 pp	—
Coderas	3 pp	1/2 lb.	Cuero	3 pp	1/2 lb.	Cofia	2 pp	—
Espinilleras	4 pp	1/2 lb.	Terciopelo	2 po	1 lb.	Fez	1 pp	—
Bata			Brocado	8 po	1 lb.	Capucha, lana	8 pc	—
Arpillera	5 pc	1 lb.	Chaleco de cuchillos ¹	25 po	2 lb.	Capucha, algodón	5 pc	—
Algodón	5 pp	1 lb.	Cinturón			Capucha, pieles	1 po	—
Terciopelo	2 po	1 lb.	Cuero	2 pp	—	Casco de minero ¹	1 po	1 lb.
Seda	5 po	1 lb.	Excelente	25 po	—	Turbante	2 pp	1/2 lb.
Blusa			Tahalí	7 pp	1/2 lb.	Toga		
Arpillera	8 pc	—	Collar, de pinchos	10 po	—	Campesino	8 pc	3 lb.
Lino	1 pp	—	Corsé	25 po	4 lb.	Terciopelo	5 po	3 lb.
Seda	6 po	—	Delantal, cuero	3 pp	2 lb.	Seda	45 po	3 lb.
Botas			Faja	6 pp	1 lb.	Túnica		
Altas	5 pp	1 lb.	Fajín/banda			Arpillera	1 pp	2 lb.
Bajas	3 pp	1/2 lb.	Algodón	2 pp	—	Algodón/lino	1 po	2 lb.
Contrabandista ¹	10 po	1 lb.	Lana	1 pp	—	Terciopelo	3 po	3 lb.
Equitación	1 po	1 lb.	Seda	4 po	—	Seda	5 po	2 lb.
De pescar	1 po	3 lb.	Faldón de cuero	5 pp	1 lb.	Vestido		
Broche (grande)			(guerreros)			Campesino	5 pp	3 lb.
Corriente	2 pp	—	Guantes			Normal	8 pp	5 lb.
Elegante	1+ po	—	Cuero	5 pp	—	Excelente	20 po	8 lb.
Calzones/pantalones			Tela	5 pc	—	Exquisito	75 po	10 lb.
Arpillera	5 pc	1 lb.	Manto			Zapatos		
Algodón	1 pp	1 lb.	Medio	10 pp	1 lb.	Cuero	3 pp	1 lb.
Cuero	8 pp	1 1/2 lb.	Completo	1 po	3 lb.	Sandalías/tabi	2 pp	1/2 lb.
Lana	5 pp	1 lb.	Medias/calzetines	4 pp	—	Chanclas	1 pp	—
Terciopelo	4 po	1 lb.	Mitones	8 pp	—	Baile	15 po	—
Seda	8 po	—	Seda	15 po	—			
Camisa			Mono negro ¹	30 po	1 lb.			
Arpillera	5 pc	1/2 lb.	Muda de invierno ¹	4 po	2 lb.			

—: Peso despreciable.

¹ Descrito en la sección 'Indumentaria específica'.

protegido del sol en terrenos secos, áridos o desérticos. Incluye caftán, turbante, pañoleta para el rostro, pantalones amplios y botas altas o sandalias a elegir. Llevar este traje elimina el penalizador -4 a los TS de Fortaleza impuesto por llevar ropa pesada en entornos tórridos o de calor extremo (consulta el apartado 'Peligros del calor' en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Este beneficio no se aplica si el personaje lleva cualquier tipo de armadura.

Indumentaria específica

Los precios de la Tabla 2-2: indumentaria, son los costes medios para prendas concretas de ropa. En algunos casos los precios y pesos de los trajes del *Manual del jugador* pueden variar en lo que se refiere a artículos independientes. Esta sección describe únicamente ropa inusual.

Botas de contrabandista: estas botas altas, por otra parte normales, poseen tacones huecos que se abren para revelar unos pequeños compartimentos. Cada uno puede albergar uno o dos objetos Minúsculos, como el frasco de una poción. Además, el forro interior de la bota puede retirarse para ocultar objetos planos y delgados como un mapa o una daga estilizada. Se requiere una prueba de Buscar (CD 30) con éxito para encontrar un objeto oculto en estas botas.

Casco de minero: este casco semicircular metálico posee una pequeña abertura en su frontal, similar a una linterna de ojo de buey. Puede albergar una vela, que ilumina un cono de 10' de largo. A menudo la vela se imbuje con un conjuro de *luz o llama continua*.

Chaleco de cuchillos: este chaleco especialmente diseñado se lleva sobre la ropa normal y puede albergar holgadamente hasta diez dagas, cruzadas sobre el pecho del usuario. Es particularmente útil para lanzadores de cuchillos con la dote Desenvainado rápido.

Mono negro: esta prenda, que queda muy ajustada al cuerpo, está fabricada de seda negra. Es usada por pícaros y espías cuando cometen alguna fechoría nocturna. Llevar este traje otorga un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Esconderse en condiciones de oscuridad suficientes como para conceder como mínimo una ocultación media. Sin embargo este mono negro no proporciona beneficio si se lleva conjuntamente con otra indumentaria o armadura, excepto cinturón, saquillos o una bandolera sobre él.

Muda de invierno: se trata de un juego de ropa interior densamente acolchada que se lleva debajo de la indumentaria normal para proteger al usuario del frío.

La muda de invierno se considera parte de la ropa de abrigo descrita en el *Manual del jugador*. Si se lleva independientemente, otorga un bonificador +1 de circunstancia a la TS de Fortaleza contra la exposición a climas fríos (consulta el apartado 'Peligros del frío' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Joyas y accesorios

Los precios de la Tabla 2-3 son para joyas sencillas y genéricas, sin ninguna piedra preciosa. Las tarifas para artículos más lujosos son considerablemente más altas, dependiendo del nivel de detalle y la habilidad del tallador.

TABLA 2-3: JOYAS Y ACCESORIOS

Objeto	Cobre	Plata	Oro	Platino
Anillo	3+ pc	3+ po	30+ po	300+ po
Brazalete	15+ pc	15+ pp	15+ po	150+ po
Broche	45+ pc	45+ pp	45+ po	450+ po
Cinto	—	6+ pp	6+ po	60+ po
Colgante	45+ pc	45+ pp	45+ po	450+ po
Collar	5+ pp	5+ po	50+ po	500+ po
Diadema	4+ pp	4+ po	40+ po	400+ po
Dije/relicario	25+ pc	25+ pp	25+ po	250+ po
Pasador	6+ pp	6+ po	60+ po	600+ po
Pendientes	2+ pp	2+ po	20+ po	200+ po
Pulsera	1+ pp	2+ po	20+ po	200+ po
Torque	5+ pp	5+ po	50+ po	500+ po

Comida y bebida

Los precios de la Tabla 2-4 son la media de los comestibles que se pueden encontrar en zonas agrícolas templadas. Los precios pueden variar enormemente dependiendo del clima y la estación del año.

Muchos de estos objetos también pueden considerarse mercancías (ver más adelante).

Bebidas alcohólicas exclusivas

La Tabla 7-7: productos y servicios, del *Manual del jugador* da los precios para vinos y cervezas genéricos. Si buscas algo más exótico puedes probar estos distintos tipos de alcohol.

Agua de furia: una bebida alcohólica transparente y muy potente. Nunca han podido demostrarse los rumores sobre botellas que sufren una combustión espontánea cuando se exponen a la luz solar directa. Cualquiera con la aptitud de clase Furia debe superar un TS de Voluntad (CD 15) para evitar entrar en furia tras beber una jarra de este líquido. Si ya se han gastado todos los estados de furia de ese día, el agua de furia no tiene ningún efecto adicional aparte de volverte irritable y arisco (TS de Fortaleza CD 15).

Cabezaenana seca: disponible casi en exclusiva en las comunidades enanas, este poderoso brebaje es la cerveza "diario" favorita de los guerreros (TS de Fortaleza CD 13).

Gota de luna élfica: exquisito más allá de cualquier comparación, este licor sólo puede ser producido por alguien con la habilidad de Alquimia (CD 30). Se destila durante un extraño proceso que implica el uso de rocío recién recogido y la luz de la luna (TS de Fortaleza CD 13).

Hidromiel élfica: aunque en general no tienen mucha fama como destiladores, los elfos recogen un tipo de miel exótica en sus bosques para crear este delicioso hidromiel. Incluso los enanos encuentran atractivo su sabor, aunque son reacios a admitirlo (TS de Fortaleza CD 12).

Hincadragón amarga: la receta de esta excepcional cerveza negra tiene siglos de antigüedad, y sólo la destilería Hincadragón ha sido capaz de recrearla. El TS para evitar la embriaguez es a CD 12.

Kragg orco: este brebaje alcohólico es el favorito de orcos y trasgos. Es extremadamente potente y sabe a rayos para un paladar no trasgoide. Beber una jarra de este infame líquido de mareado a cualquiera que no sea orco, semi-orco, trasgo o gr trasgo (TS de Fortaleza CD 14).

Luz dorada gnom: una suave cerveza ligera con matices floreados que es el artículo de comercio favorito de humanos y medianos (TS de Fortaleza CD 11).

TABLA 2-4: COMESTIBLES

ESPECIAS Y CONDIMENTOS

Objeto	Precio por onza
Ajo	1 pc
Albahaca	1 pp
Alcaravea	2 pc
Angélica	5 pc
Anís	3 pc
Artemisa	1 pp
Asperilla	1 pp
Azafrán	65 po
Bergamota	3 pc
Borraja	2 pc
Cardamomo	1 po
Canela	1 po
Cebolleta	2 pc
Cicera dulce	1 pp
Clavo	20 po
Comino	3 pc
Coriandro	1 pp
Cubeba	15 po
Cúrcuma	25 po
Enebro	3 pp
Escaramujo	5 po
Estragón	1 po
Fenogreco	3 pp
Granos de mostaza	5 pc
Hierba de San Pedro	3 pc
Hisopo	5 pc
Jengibre	10 po
Laurel	4 po
Levístico	1 pp
Marrubio	4 pc
Macis	25 po
Mejorana	5 pc
Menta	3 pc
Nuez moscada	30 po
Orégano	2 pp
Perejil	4 pc
Pimienta	30 po
Rábano picante	1 pc
Raíz de eneldo	3 pc
Raíz de regaliz	4 pp
Romero	5 pp
Sal	1 pc
Salvia	8 pc
Semillas de amapola	8 po
Semillas de hinojo	1 pp
Tomillo	1 pp
Torrijil	2 pp

LEGUMBRES

Objeto	Precio por libra
Alforfón	5 pp
Arroz	5 po
Avena	7 pp
Cebada	1 po
Centeno	7 pp
Garbanzos	3 po
Lentejas	2 po
Mijo	7 pp
Trigo	1 pc

HARINAS

Objeto	Precio por libra
De alforfón	1 po
De cebada	2 po
De centeno	15 pp
De trigo	3 po

FRUTAS Y

VERDURAS

Objeto	Precio
Albaricoques	15 po/lb.
Bayas	1 pp/oz.
Cebollas	5 pp/oz.
Cerezas	5 pp/oz.
Champiñones	1 po/lb.
Ciruelas pasas	3 po/lb.
Dátiles	5 po/oz.
Grosellas	1 pp/oz.
Guisantes	2 pp/lb.
Higos	7 po/oz.
Judías verdes	2 pp/oz.
Manzanas	1 po/lb.
Melocotones	15 po/lb.
Peras	5 po/lb.
Tomates	1 po/lb.
Uvas pasas	1 po/lb.
Zanahorias	1 po/oz.

FRUTOS SECOS

Objeto	Precio por libra
Almendras	3 po
Anacardos	20 po
Avellanas	5 pp
Castañas	1 po
Nueces	3 pp
Piñones	10 po
Pistachos	15 po

ACEITES

Objeto	Precio por galón
Aceite de almendra	10 po
Aceite de avellana	3 po
Aceite de cártamo	2 pp
Aceite de colza	1 pp
Aceite de girasol	3 pp
Aceite de nuez	2 po
Aceite de oliva	5 po
Aceite de sésamo	10 po

EDULCORANTES

Objeto	Precio
Azúcar	1 po/lb.
Mazapán	20 po/oz.
Melaza	5 pp/pt.
Miel	1 pp/pt.
Zahina	3 pp/pt.

CARNE Y PESCADO

Objeto	Precio por libra
Vacuno	
Ahumado	4 po
Desecado	5 po
En salazón	3 po
Macerado	7 po
Salchichas	2 po
Búfalo	
Desecado	30 po
Macerado	45 po
Bacalao	
Ahumado	7 po
En salazón	5 po
Arenque	
En salazón	5 po
En escabeche	3 po
Cerdo	
En salazón	3 po
Jamón	5 po
Panceta	4 po
Salchichas	1 po
Salmón	
Ahumado	15 po
En salazón	10 po
Sardinas	4 po

ARTÍCULOS EXÓTICOS

Objeto	Precio
Azúcar de arce	75 po/gal.
Café	50 po/lb.
Chile	25 po/lb.
Coco	50 po/lb.
Loto	100 po/oz.
Nuez de	
Maztica	200 po/lb.
Nuez moscada	100 po/lb.
Pimentón	30 po/oz.
Pimienta	
morron	40 po/oz.
Piña	150 po/lb.
Tabaco	5 pp/lb.
Vainilla	75 po/lb.
Zarzaparrilla	10 po/lb.

CERVEZA E HIDROMIEL EXCLUSIVOS

Objeto	Precio por galón
Hidromiel élfica	60 po
Cabezaenana seca	30 po
Hincadragón	
amarga	15 po
Luz dorada gnoma	10 po
Pulsch tostada	8 po
Thudrud trasgoide	2 po

VINOS EXCLUSIVOS

Objeto	Precio por botella
Sangrearaña	
drow	150 po
Vino aleciano	
élfico	100 po
Vino de	
escarcha	40 po
Vino de setas	20-135 po
Vino granate	
enano	90 po

LICORES EXCLUSIVOS

Objeto	Precio por botella
Agua de furia	15 po
Gota de luna	
élfico	220 po
Kragg orco	30 po

Pulsch tostada: una invención de los medianos, que se puede adquirir en los pocos asentamientos permanentes de los medianos que hayan adquirido cierto gusto por la cerveza. Posee un agradable sabor a nuez (TS de Fortaleza CD 11).

Sangrearaña drow: con un nombre tan poco apropiado, este vino de setas preparado por los drow incluye una dosis abundante de ponzoña de arañas venenosas. Su sabor es digno de mención y distinto a cualquier otra cosa que se pueda encontrar en el mundo de la superficie. Cualquiera que no esté acostumbrado a beber este vino (normalmente un no drow) debe superar un TS de Fortaleza (CD 11) con éxito o quedar envenenado (daño principal y secundario de 1d2 puntos de Con), además de realizar el TS de Fortaleza

(CD 11) contra la embriaguez. Los que deseen superar el efecto venenoso deben beber varios vasos a lo largo de diversas horas, todos los días durante tres meses.

Thudrud trasgoide: evitado casi universalmente por cualquier raza no trasgoide, el thudrud se ha descrito como un brebaje con el sabor y el olor de "una vaca en descomposición a la que se ha prendido fuego". Es la favorita de algunos bárbaros como primera elección de bebida (TS de Fortaleza CD 12).

Vino aleciano élfico: las uvas para confeccionar este asombroso vino se recogen de viñas salvajes localizadas en lo más profundo de los bosques. Lleva varios meses encontrar uvas suficientes para conseguir siquiera una añada (TS de Fortaleza CD 11).

Vino de escarcha: este delicado vino blanco se crea a partir de una exótica mezcla de uvas que crecen únicamente en los climas norteros más extremos. Los gusanos de la escarcha en particular se sienten muy atraídos por el aroma de las uvas en floración del vino de escarcha, lo cual las hace peligrosas de cosechar (TS de Fortaleza CD 13).

Vino de setas: creado a partir de varias especies distintas que crecen bajo el suelo, hay muchas clases distintas de este vino. Los precios oscilan ampliamente (TS de Fortaleza CD 11-12).

Vino granate enano: elaborado de uvas encontradas en lo más alto de las montañas, este buen vino, aunque algo fuerte, incluye en cada botella un poso de granates valorados en al menos 10 po "para darle sabor" (TS de Fortaleza CD 13).

Alcohol y embriaguez

Más de un aventurero disfruta tomando una bebida o dos para celebrar su última conquista. En ocasiones los personajes beben más de lo que pueden soportar. Esta regla opcional puede ayudar al DM a determinar cuánto puede beber un PJ antes de empezar a derramar la cerveza.

El alcohol es un depresivo que reduce la capacidad de raciocinio y la coordinación. Cada vez que un personaje consuma un refrigerio alcohólico al completo (un vaso de vino, una jarra de cerveza o una medida de cualquier licor) debe realizar un TS de Fortaleza sin penalizador alguno, con la CD marcada para cada tipo de alcohol (consulta la tabla inferior para ver distintos tipos de alcohol; los bebidas alcohólicas exclusivas tienen la CD indicada en sus descripciones). Esta prueba da por sentado que el personaje está intentando *evitar* emborracharse.

La primera bebida en una hora no impone ningún penalizador al TS de Fortaleza. La segunda bebida consumida en la misma hora impone un penalizador -1, la tercera -2, la cuarta -4, y así sucesivamente. Obviamente, una persona puede espaciar el tiempo entre bebidas para evitar el riesgo de terminar borracho.

Un personaje que falle una salvación sufre 1d2 puntos de daño de característica a su Sabiduría y Destreza. Un personaje que llega a 0 en Sabiduría cae al suelo inconsciente. Un personaje que llega a 0 en Destreza queda reducido a un despojo étlico pero aún retiene cierto grado de confusa consciencia.

Si *ambas* características llegan a 0, el personaje puede sufrir probablemente los efectos de una intoxicación ética. Esto requiere un TS de Fortaleza con la CD del tipo de alcohol pertinente (si se han consumido varios tipos, emplea la CD más alta). Con un fallo, el personaje sufre 1 punto de daño temporal de Constitución cada 10 minutos hasta que llegue la muerte, a menos que se le realice un lavado de estómago.

Tipo de alcohol	CD
Vino, común	11
Vino, peleón	12
Cerveza, suave	10
Cerveza, común	11
Cerveza, seca	12
Cerveza, enana	13
Licores típicos (whisky, ron, ginebra, etc.)	11
Licores muy fuertes	13
Licores peligrosamente fuertes	15

Los personajes recuperan 1 punto de Destreza y Sabiduría por cada hora completa posterior al consumo de la última copa de alcohol, aunque normalmente se sienten fatigados durante el proceso. Un conjuro de *neutralizar veneno* anula los efectos dañinos del alcohol (pero no la resaca).

OBJETOS ESPECIALES Y SUPERIORES

Todo aventurero necesita artículos básicos: mochila, cuerda, una fuente de luz y demás. Pero las diversas aplicaciones de la alquimia, la artesanía de calidad y la fabricación de venenos pueden hacer el trabajo del aventurero mucho más fácil.

TABLA 2-5: OBJETOS ALQUÍMICOS

Objeto	Cantidad	CD de creación	Precio	Peso
Aceite de llama lejana	Frasco	15	2 po	1 lb.
Aceite fantasmal	Frasco	25	50 po	1 lb.
Ácido partepiedras	Frasco	20	20 po	1 lb.
Alargaliento	Vial	25	50 po	—
Antorcha de señales	Antorcha	15	1 po	1 lb.
Azotasabandijas	Frasco	20	20 po	1 lb.
Azotatumbas	Frasco	25	50 po	1 lb.
Bala, ácida	Bala de honda	15	10 po	10 oz.
Bala, clerical	Bala de honda	—	25 po	10 oz.
Bala, ignea	Bala de honda	20	20 po	10 oz.
Ciegaenanos	Piedra	25	50 po	1 lb.
Comida deshidratada	Comida diaria	15	2 po	4 oz.
Cuerda instantánea	Frasco	15	25 po	1 lb.
Defoliante	Frasco	20	20 po	1 lb.
Despejalientos	Vial	25	50 po	—
Hojardiente	Frasco	20	20 po	1 lb.
Motas de luz	Frasco	20	20 po	1 lb.
Pasorraudo	Vial	25	50 po	—
Piedra chispeante	Piedra	25	50 po	1 lb.
Piel polar	Frasco	25	25 po	1 lb.
Polvero de visión	Vial	20	10 po	1 oz.
Sangrador depravado	Frasco	25	50 po	1 lb.
Soplo de la naturaleza	Vial	25	50 po	—
Ungüento del halcón	Vial	25	50 po	—
Vela de concentración	Vela	25	100 po	1 lb.
Vela relajante	Vela	25	100 po	1 lb.

Armas deflagradoras	Precio	Impacto directo	Salpicadura	Incr. dist.
Ácido rompedropiedras	3d10 ³	3 ³	10'	—
Azote de sabandijas	20 po	Repele sabandijas	—	10'
Azote de tumbas	50 po	Repele muertos vivos	—	10'
Defoliante	20 po	2d4 ¹	1 ¹	10'
Motas de luz	20 po	Distrae	—	10'
Piedra chispeante	50 po	1d6	Mitad ²	10'

¹ Sólo a plantas

² Causa mitad de daño sólo a un objetivo a menos de 5'. Si hay más de un objetivo posible, elige uno al azar

³ Sólo a objetos de piedra

Objetos alquímicos

La habilidad Alquimia permite a los personajes crear muchas sustancias maravillosas. Los objetos que siguen expanden la lista de objetos alquímicos disponibles.

Aceite fantasmal: este aceite translúcido posee un ligero matiz grisáceo, y se pueden ver extrañas formas etéreas arremolinándose en su interior. Cuando se aplica sobre un arma, el aceite fantasmal permite que ésta afecte a criaturas incorpóreas durante los siguientes 2 asaltos. Un frasco de aceite fantasmal contiene líquido suficiente para cubrir un arma de tamaño Grande o menor. Aplicar el aceite fantasmal a un arma de cualquier tamaño es una acción de asalto completo.

Aceite de llama lejana: este ligero y poco denso aceite azulado arde con una llama azul e ilumina una amplia zona. Cuando se emplea en una linterna, el aceite de llama lejana ilumina en un radio de 40'. En una linterna de ojo de buey ilumina un cono de 80' de largo y 25 de ancho. Una pinta de aceite de llama lejana alimenta una linterna durante 3 horas. Una pinta de aceite de llama lejana cubre un área de 5'x5' si se extiende en el suelo. Si se prende, el aceite arde durante un asalto y causa 1d4 puntos de daño a cada criatura en el área.

Ácido partepiedras: este tipo especial de ácido sólo afecta a las piedras. Puedes arrojar el ácido partepiedras como si fuese un arma deflagradora. El ácido normalmente sólo causa mitad de daño a los objetos (consulta 'Ataques a objetos' en el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). Un impacto directo sobre una superficie de piedra ignora la dureza e inflige 3d10 puntos de daño. Un asalto después del impacto directo, el ácido partepiedras inflige 2d10 puntos de daño adicionales.

Alargaliento: este denso humo marronáceo es de gran ayuda para cualquiera que necesite aguantar sin aire durante algo más que unos pocos asaltos. Tras inhalar el alargaliento, un personaje puede contener la respiración durante 3 asaltos por cada punto de Constitución, en lugar de 2 asaltos por punto. El alargaliento puede emplearse después de que un personaje ya haya comenzado a aguantar la respiración, pero entonces proporciona menos ventajas. Si un personaje inhala el alargaliento cuando ya está conteniendo la respiración, simplemente multiplica el número de asaltos que puede continuar haciéndolo por 1'5. Una vez que el personaje comienza a realizar pruebas de Constitución para poder seguir conteniendo la respiración, el alargaliento ya no otorga ningún beneficio.

Antorcha de señales: se trata de antorchas normales tratadas con una variedad de sustancias alquímicas para dar color a sus llamas. Cada antorcha de señales arde con fuego de un color distinto. Están disponibles en una amplia variedad de tonos, siendo los más comunes verde, azul y amarillo.

Azotasabandijas: este frasco fuertemente sellado contiene un humo de color verde pálido. Cuando se libera en el aire, el humo llena un área de 5'x5'. La mayoría de las criaturas no se ven afectadas por el humo, aunque los humanoides con frecuencia encuentran su olor desagradable. Las sabandijas, no obstante, lo encuentran casi insufrible. Para cruzar un área llena de azotasabandijas una sabandija debe superar un TS de Fortaleza (CD 15). El azotasabandijas dura normalmente un minuto, aunque el viento fuerte puede acortar su duración.

Azotatumbas: este denso líquido blanco se evapora casi instantáneamente al contacto con el aire, creando un fino humo apenas visible. El humo es casi inodoro y no tiene efecto sobre la mayoría de criaturas. Los muertos vivientes, no obstante, son repelidos por el humo y sólo pueden cruzarlo me-

dante un esfuerzo de voluntad. Cuando se abre (normalmente al arrojarlo al suelo), un frasco de azotatumbas llena de humo un área de 5'x5'. Los muertos vivientes no pueden entrar en un área llena de humo de azotatumbas a menos que tengan éxito en un TS de Voluntad (CD10). Los muertos vivientes pueden atacar hacia el interior de un área llena de humo de azotatumbas, siempre que no tengan que entrar en la zona para hacerlo. El azotatumbas dura normalmente un minuto, aunque el viento fuerte puede acortar su duración.

Bala, ácida: estas balas de honda de cristal hueco están llenas de ácido. Cuando impactan sobre un objetivo se rompen al instante, causando 1d4 puntos de daño por ácido además del daño normal de una bala de honda. Para albergar la cantidad suficiente de ácido estas balas deben ser más grandes de lo normal. El tamaño incrementado hace que estas balas sean complicadas y poco manejables a la hora de ser lanzadas, imponiendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque.

Bala, clerical: estas balas de honda de cristal hueco están llenas de agua bendita. Cuando impactan sobre un objetivo se rompen al instante, rociándolo de agua bendita. Los muertos vivientes y ajenos malignos sufren 1d4 puntos de daño por el agua bendita además del daño normal de una bala de honda. Para albergar la cantidad suficiente de agua bendita estas balas deben ser más grandes de lo normal, imponiendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque.

Bala, ígnea: estas balas de honda de cristal hueco están llenas de fuego de alquimista. Cuando impactan sobre un objetivo se rompen al instante y el fuego de alquimista arde, causando 1d4 puntos de daño por fuego además del daño normal de una bala de honda. Para albergar la cantidad suficiente de fuego de alquimista estas balas deben ser más grandes de lo normal, imponiendo un penalizador -2 a las tiradas de ataque. Consulta el apartado 'Prender fuego' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para más información sobre los objetivos que llevan o emplean objetos inflamables.

Ciegaenanos: las piedras ciegaenanos son pequeñas piedras tratadas con sustancias alquímicas, lo cual les confiere un fino lustre verdoso. Puedes arrojar una piedra ciegaenanos como si fuese un arma deflagradora. Cuando impacta contra una superficie dura provoca un estallido de luz violácea. La luz ilumina un área de 20' de ancho durante un instante y dificulta la visión en la oscuridad de quienes sean atrapados dentro de su efecto. Las criaturas en un radio de 10' del punto de impacto de la piedra deben superar un TS de Reflejos (CD 15) o perder su aptitud de visión en la oscuridad durante 10 minutos. Una ciegaenanos no tiene ningún efecto sobre la visión normal o en penumbra.

Comida deshidratada: los exploradores y aventureros de todo tipo se benefician de la comida desecada alquímicamente. Aunque cara, la comida deshidratada pesa sólo la mitad que su equivalente en raciones de viaje, convirtiéndola en la solución ideal para viajes largos en los que abunde el agua y escasee la comida. Los personajes que ingieran comida deshidratada deben consumir el doble de agua diaria de lo que necesitarían normalmente o sufrirán los efectos de quedarse sin agua (consulta el apartado 'Peligros de la sed y la inanición' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Cuerda instantánea: cuando se vierte del frasco, esta pasta gris viscosa forma un largo cordón que se puede emplear temporalmente como una cuerda. Tras ser expuesta al aire, la pasta aumenta rápidamente en volumen y viscosidad dilatándose hasta el diámetro normal de una cuerda de cáñamo, para luego secarse con prontitud. Un frasco de cuerda instantánea puede formar una cuerda de 30' de largo; se requieren 2 asaltos para que se solidifique y seque lo bastante como para emplearla. La cuerda instantánea puede ser movida durante ese tiempo sin sufrir daños, pero no puede soportar más de 10 lb. de peso sin romperse. Una vez seca por completo la cuerda instantánea puede soportar tanto peso como una cuerda de cáñamo normal. Tras una hora la cuerda instantánea se vuelve demasiado quebradiza como para soportar mucho peso, y rápidamente se convierte en polvo.

Defoliante: este inmundito líquido posee un cenagoso tono marrón y huele a plantas podridas. Puedes arrojar un frasco de defoliante como si fuese un arma deflagradora. Con un impacto directo causa 2d4 puntos de daño a criaturas de tipo planta y mata a las plantas normales de tamaño Mediano o menor. El daño por salpicadura del defoliante causa 1 punto de daño a las criaturas de tipo planta y mata a las plantas normales de tamaño inferior a Mediano. El daño no se limita a la vegetación viva: los objetos de madera tales como puertas y armas también sufren daño del defoliante, aunque se aplica su dureza normal.

Despejalientos: este vial de humo grisáceo embota temporalmente el sentido del olfato cuando se inhala el contenido a través de la nariz. El despejalientos concede un bonificador +4 alquímico a los TS de Fortaleza realizados para resistir los efectos de olores desagradables (como el hedor de un troglodita). Los efectos del despejalientos duran una hora.

Hojardiente: similar al fuego de alquimista pero menos volátil, este líquido espeso y adhesivo arde en contacto con el aire. El hojardiente se extiende normalmente a lo largo del filo de un arma, haciendo que dicha arma arda durante un corto período de tiempo. Un arma tratada con hojardiente arde durante 1d6 asaltos, y mientras tanto despiden tanta luz como una antorcha. Un arma tratada con hojardiente causa 1 punto de daño adicional por fuego con cada impacto con éxito. Aplicar hojardiente a un arma es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. El hojardiente es lo suficientemente espeso como para que, una vez extendido, no se deslice por el arma, lo cual evita que dañe al portador. Cada asalto que arda el hojardiente también causa 1 punto de daño al arma que recubre, pero la mayoría de armas poseen la dureza suficiente como para ignorar este daño. No obstante, las armas de madera cubiertas con hojardiente arden y sufren 1d6 puntos de daño cada asalto hasta que se apaguen. Incendiar un objeto inflamable requiere más contacto que un simple ataque. Para prender un objeto inflamable se requiere una acción de asalto completo si el objeto está desatendido o una prueba de presa con éxito contra el rival que esté usando o portando el objeto. Si el rival logra romper tu presa antes de tu siguiente acción, el objeto no se incendia. Si no liberas la presa en tu siguiente acción, cualquier objeto inflamable que lleves tú también se incendia.

Motas de luz: este frasco contiene un líquido incoloro lleno de débiles chispas brillantes. Puedes arrojar el frasco como un

arma deflagradora. Cuando golpea sobre una superficie dura un frasco de motas de luz crea una pequeña zona llena de irradiaciones que se mueven con rapidez. Los destellos distraen sin causar ningún daño. Las criaturas en un radio de 5' que intenten lanzar un conjuro deben superar una prueba de Concentración (CD 5 + el nivel del conjuro) o perderlo. Si el lanzador debe realizar una prueba de Concentración por alguna otra razón, las motas de luz no imponen penalizadores adicionales.

Pasorraudo: este diluido líquido azul relaja temporalmente los músculos y articulaciones del bebedor, permitiéndole correr más rápido y saltar más lejos. Cuando corre, un personaje bajo los efectos del pasorraudo se mueve a cinco veces su velocidad. Los efectos duran 10 asaltos + 1 asalto por cada punto de modificador de Constitución. Los efectos del pasorraudo se apilan con los de la dote Correr, permitiendo al usuario correr seis veces su velocidad normal y saltar la mitad más de lo normal con un salto en carrera. El pasorraudo no concede al personaje la capacidad de sobrepasar la distancia máxima de salto.

Piedra chispeante: estos artefactos alquímicos se parecen en realidad a bultos de arcilla gris endurecida. Puedes arrojar una piedra chispeante como un arma deflagradora. Cuando una piedra chispeante golpea a un objetivo, libera un breve y violento arco eléctrico. Un impacto directo de una piedra chispeante causa 1d6 puntos de daño por electricidad. Si hay otra criatura en un radio de 5' del objetivo, la electricidad salta hacia esa criatura causando la mitad del daño inicial. La piedra chispeante sólo crea un arco secundario, así que si hay más de una criatura a 5' del objetivo inicial debes seleccionar al azar cuál de ellas se ve afectada. Si no hay ninguna criatura a 5' del objetivo la piedra chispeante no tiene ningún efecto secundario.

Piel polar: esta insípida crema blanca proporciona una protección limitada contra el daño por frío. La piel polar se vuelve inefectiva después de haber absorbido 5 puntos de daño por frío. Sin importar si ha absorbido algún daño o no, la piel polar pierde su efectividad 1 hora después de su aplicación. La piel polar no se apila con la protección mágica contra el frío. Los efectos mágicos tales como los de un conjuro de resistencia a los elementos reemplazan a los proporcionados por la piel polar. Aplicarse la piel polar sobre la piel lleva un minuto.

Polvo de visión en la oscuridad: este sencillo polvillo gris puede ser pasado por alto fácilmente; no puede verse a más de 10' de distancia con visión normal. Sin embargo, cuando se contempla mediante la visión en la oscuridad brilla intensamente. Las criaturas que poseen visión en la oscuridad lo emplean a menudo para escribir mensajes que otras criaturas no puedan leer. Cada vial contiene polvo suficiente para una frase de longitud razonable.

Sangrador depravado: este pastoso gel azul es un anti-coagulante muy efectivo. Una herida causada por un arma embadurnada con sangrador depravado sigue sangrando durante 2 asaltos, causando un punto de daño adicional en cada uno de dichos asaltos. Aplicar el sangrador depravado a un arma (de cualquier tamaño) es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. Una vez untado en un arma, el sangrador depravado dura un minuto antes de evaporarse. Un frasco de sangrador depravado contiene bastante sustancia como para cubrir un arma de tama-

ño Grande o menor. El sangrador depravado no afecta a ajenos, cienos, constructos, elementales o muertos vivos.

Soplo de la naturaleza: este diminuto vial contiene un líquido oscuro y picante. Cuando se consume, el soplo de la naturaleza causa sutiles cambios en la fragancia del bebedor. Los animales responden bien ante un personaje que ha bebido el soplo de la naturaleza, considerándolo menos peligroso y más digno de confianza. Beber un vial de soplo de la naturaleza otorga un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Empatía animal y Trato con animales que se hagan durante un día.

Ungüento del halcón: este agrio y espeso gel agudiza temporalmente la vista del usuario. Una vez que se desvanecen los efectos, sin embargo, el gel pica e irrita los ojos durante varios minutos. Tras extender el gel sobre los ojos, un personaje obtiene un bonificador +1 a sus pruebas de Avistar y Buscar durante 2 minutos. Tras finalizar dicha duración, sufre un penalizador -2 a Avistar y Buscar durante 10 minutos. Los personajes que pasen un asalto completo lavándose los ojos con agua fresca reducirán el tiempo de la penalización a la mitad. Aplicarse el ungüento del halcón es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Vela de concentración: esta gran vela cónica verde arde rápidamente, por lo que dura sólo una hora a pesar de su tamaño. Cuando arde, la vela de concentración llena el aire con un olor fresco y vivificante. La vela es de gran ayuda para quienes estén inmersos en actividades mentales extenuantes, agudizando la mayoría de los procesos cognitivos. Los personajes a 20' o menos de una vela de concentración encendida obtienen un bonificador +1 de circunstancia en las siguientes pruebas de habilidad: Alquimia, Buscar, Descifrar escritura, Escudriñar, Falsificar y Tasación. Cuando se realice una prueba de habilidad que requiera más de una acción para completarse (como intentar identificar una posición con la habilidad de Alquimia o usar la habilidad de Escudriñar con un conjuro de *escudriñamiento*), los personajes sólo obtienen el bonificador de la vela de concentración si permanecen durante todo el tiempo de la prueba de habilidad dentro del radio de la vela encendida.

Vela relajante: esta gruesa vela azul arde lentamente y llena el aire con un aroma suave y relajante durante 8 horas. Estas velas, aunque tardan en tener efecto, poseen unas enormes dotes reconstituyentes. Los personajes que pasen una noche de sueño reparador dentro de un radio de 20' de una vela relajante encendida se curan al doble de velocidad de lo normal. Tras un día de actividad ligera, los personajes que descansen bajo el influjo de esta vela se curan el doble de su nivel en puntos de golpe y 2 puntos de daño de característica. Tras un día de descanso completo, los personajes que duerman bajo el influjo de una de estas velas se curan tres veces su nivel en puntos de golpe y 2 puntos de daño de característica. Los beneficios de una vela relajante se apilan con los que proporcione una persona con la habilidad de Sanar que atienda a largo plazo a los personajes.

¿Alquimia o magia?

Varias dotes y habilidades difuminan la línea entre los fantásticos poderes de la magia y lo que existe en el mundo real.

La habilidad de Alquimia se halla en esta frontera entre lo mundano y lo mágico. Los objetos alquímicos proporcionan un amplio abanico de efectos casi mágicos sin llegar a copiar ni debilitar los efectos de las aptitudes mágicas.

Aquí se presentan varias pautas a emplear cuando se creen nuevos objetos alquímicos:

- Los objetos alquímicos pueden causar un estado transitorio, como dejar estremecida o deslumbrada a una sola criatura, pero se necesita un efecto mágico para inducir tales estados en muchas criaturas o para inducirlo de forma permanente.
- Los objetos alquímicos pueden causar una pequeña cantidad de daño a un solo objetivo. La cantidad de daño puede aumentarse ligeramente si la sustancia afecta sólo a un subgrupo de criaturas.
- Los objetos alquímicos pueden conceder una propiedad temporal a un objeto mundano.
- Los objetos alquímicos pueden mitigar temporalmente los efectos de una condición existente (como la fatiga) o ayudar a resistir una inminente (como el contraveneno).
- Lo más importante es que los objetos alquímicos no deberían replicar los efectos de un conjuro, afectar a una zona amplia o conceder un beneficio permanente. Tampoco deberían imitar los efectos de un objeto mágico ya existente. Los precios de los objetos alquímicos deberían estar siempre equilibrados con el potencial dañino y los beneficios protectores de los objetos mágicos similares.

Objetos superiores

Los objetos de la Tabla 2-6 son completamente mundanos, pero poseen una fabricación exquisita o una finalidad inusual.

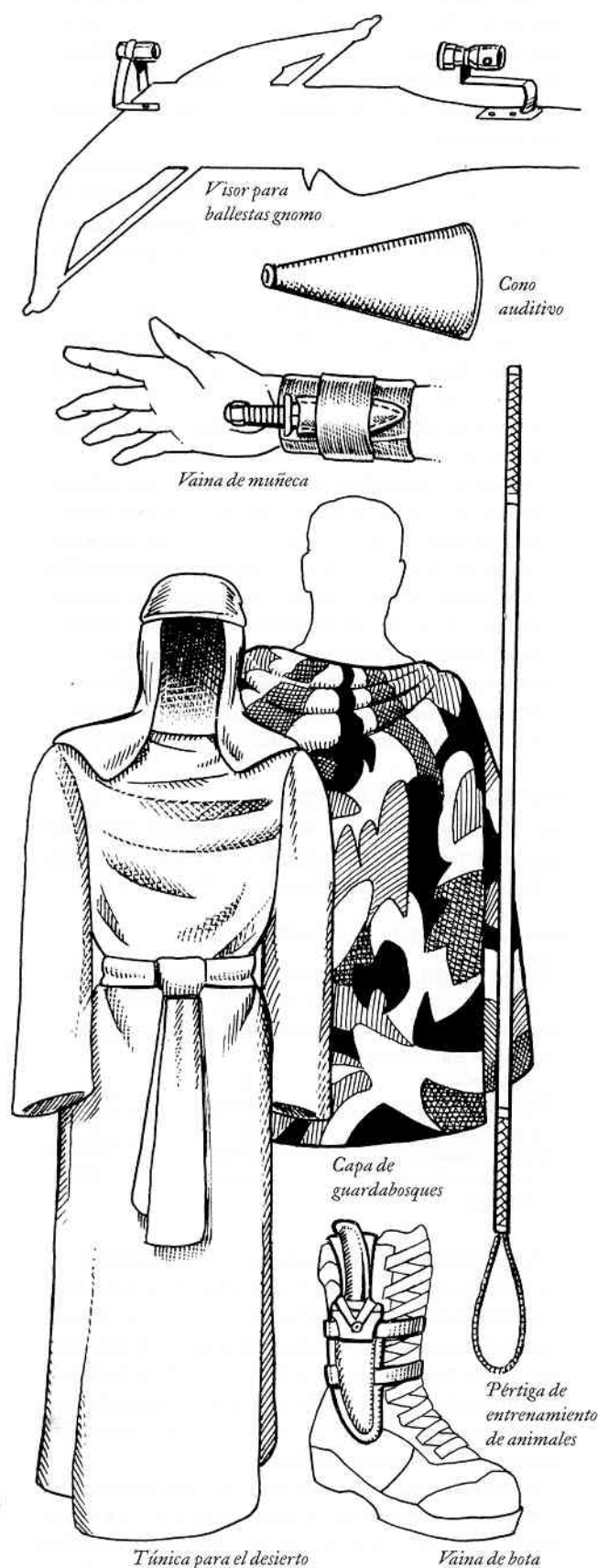
Sus precios son, consecuentemente, elevados.

TABLA 2-6: OBJETOS SUPERIORES

Objeto	Precio	Peso
Capa de guardabosques	20 po	3 lb.
Cono auditivo	20 po	1 lb.
Mochila estructurada	50 po	2 lb.
Pértiga de entrenamiento de animales	10 po	3 lb.
Túnica para el desierto	20 po	2 lb.
Vaina de bota	30 po	—
Vaina de muñeca	20 po	—
Visor para ballestas gnomo	150 po	1 lb.
—: Peso despreciable		

Capa de guardabosques: tejidos a partir de distintos retales de tela verde y marrón, estos grandes ponchos ayudan a cualquiera que intente esconderse en un entorno boscoso. Los colores cuidadosamente escogidos se confunden con la vegetación, mientras que el holgado corte de la prenda difumina la silueta humanoide. Las capas de guardabosques otorgan un bonificador +1 de circunstancia a las pruebas de Esconderse realizadas en un bosque.

Cono auditivo: este objeto está diseñado para escuchar a través de puertas y otras superficies sólidas. Concede un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Escuchar realizadas a través de una puerta u otro obstáculo relativamente sólido y delgado.



Mochila estructurada: esta mochila distribuye el peso mejor que las mochilas normales, permitiendo a las criaturas transportar más peso del que podrían normalmente. No obstante es más difícil coger algo del interior de una mochila estructurada mientras se lleva puesta. Cuando se calcula el peso transportado por un personaje con una mochila estructurada, considérese que la mochila y todo lo que haya dentro pesan un 10% menos de lo normal. Sacar algo de una mochila estructurada es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Pértiga de entrenamiento de animales: esta vara hueca tiene un fino pero resistente cordel en su interior, que forma un lazo en uno de sus extremos. Cuando el lazo se pasa alrededor del cuello de un animal proporciona una forma sencilla de dirigir sus pasos a la vez que evita que el animal se acerque a menos distancia que la longitud de la pértiga. Una pértiga de entrenamiento de animales otorga un bonificador +2 de circunstancia en los intentos de enseñar una tarea al animal.

Túnica para el desierto: esta túnica holgada y de color claro ofrece alguna protección contra los efectos del calor. Proporciona un bonificador +2 de circunstancia en el TS de Fortaleza para resistir la exposición a temperaturas elevadas. Las túnicas para el desierto no ofrecen protección contra el fuego mundano o mágico.

Vaina de bota: una vaina de bota se puede ocultar con facilidad, resultando muy útil para quienes quieren aparentar que están desarmados. Las vainas de bota pueden albergar únicamente armas de filo Pequeñas o Menudas. Los personajes que intenten ocultar un objeto en una vaina de bota obtienen un bonificador +4 a su prueba de Hurtar (enfrentada a una prueba de Buscar o Avistar, dependiendo de la situación). Si el personaje que emplea la vaina de bota no posee rangos en Hurtar, encontrar la vaina de bota requerirá una prueba con éxito de Buscar o Avistar (CD 10).

Vaina de muñeca: esta vaina se ajusta a la parte interior del antebrazo, permitiendo desenvainar con rapidez las armas que se lleven dentro. Una vaina de muñeca puede albergar un arma Menuda, como una daga, o una varita. Las armas de formas inusuales, como un guantelete armado, no caben dentro de una vaina de muñeca a pesar de su tamaño. Sacar o sustituir el contenido de una vaina de muñeca es una acción equivalente a moverse.

Visor para ballestas gnomo: este artefacto viene en dos partes: una lente que se acopla en la culata de la ballesta y una mirilla que se fija en la otra punta del arma. Cuando se calibran correctamente, estos visores permiten enfocar con mayor precisión a un objetivo. El usuario puede considerar al objetivo como si estuviese dos incrementos de distancia más cerca. No tiene ningún efecto sobre objetivos que se hallen dentro de los dos primeros incrementos de distancia.

Venenos

Una dosis subrepticia de veneno puede derrotar a un enemigo sin el riesgo de un enfrentamiento prolongado. Los asesinos emplean de forma rutinaria preparados venenosos e incluso algunos bardos y pícaros están dispuestos a aceptar los riesgos derivados del manejo de tales sustancias. Pero los venenos no siempre están disponibles. Incluso en los lugares

TABLA 2-7: VENENOS

Veneno	Transmisión	Daño inicial	Daño secundario	CD de		Modif. VD de trampa
				Arte	Precio	
Aceite de abolez	Contacto CD 19	0	Transformación	30	2.500 po	+3
Aceite de sangreverde	Herida CD 13	1 Con	1d2 Con	15	100 po	+1
Aceite de shreef	Herida CD 12	1d2 Fue + 1d2 Des	1d2 Fue	15	100 po	+1
Aceite de taggit	Ingestión CD 15	0	Inconsciencia	15	90 po	—
Alforna	Herida CD 11	1d2 Fue	Fatiga	15	75 po	+1
Anemis	Contacto CD 16	1d4 Fue	2d4 Fue	20	750 po	+5
Arsénico	Ingestión CD 13	1 Con	1d8 Con	15	120 po	—
Bilis de dragón	Contacto CD 26	3d6 Fue	0	30	1.500 po	+6
Bruma de asabi	Inhalación CD 12	1d4 Con	1d4 Con	20	1.000 po	+3
Bruma de la demencia	Inhalación CD 15	1d4 Sab	2d6 Sab	20	1.500 po	+4
Efluvios abrasadores	Inhalación CD 18	Pierde el olfato	1d4 Sab	20	800 po	+4
Efluvios de thever	Inhalación CD 18	0	Ceguera	35	3.000 po	+4
Efluvios somarreros	Inhalación CD 18	1 Con ¹	3d6 Con	25	2.100 po	+6
Esencia de naga de Perdición	Herida CD 11	2d4 Con	Inconsciencia	15	300 po	+2
Esencia de sombra	Herida CD 17	1 Fue ¹	2d6 Fue	20	250 po	+3
Extracto de adlevino	Ingestión CD 14	1d4 Sab, gana +2 Fue	1d6 Con	20	150 po	—
Extracto de hoja insípido	Herida CD 16	Atontado (eufórico)	2d6 Int	20	250 po	+5
Extracto de loto negro	Contacto CD 20	3d6 Con	3d6 Con	35	4.500 po	+8
Extracto de planta horrible	Contacto CD 20	1 Sab	2d4 Sab	25	600 po	+6
Extracto de vid de Redek	Herida CD 17	2d6 Des	0	25	1.500 po	+5
Faralín	Ingestión CD 14	1d4 Des, gana +2 Fue	1d6 Con	20	150 po	—
Hiñito azul	Herida CD 14	1 Con	Inconsciencia	15	120 po	+1
Hiñito gris	Herida CD 20	1d4 Con	Parálisis	20	3.000 po	+4
Hoja del arroyo	Herida CD 14	1d2 Car	1d4 Car	15	120 po	+3
Hoja mortal	Herida CD 20	1d6 Con	2d6 Con	25	1.800 po	+5
Humo de raeliss	Inhalación CD 15	1d6 Car	1d6 Car	25	2.000 po	+6
Líquido cerebral de carroñero reptante	Contacto CD 13	Parálisis	0	15	200 po	+1
Musgo del yo	Ingestión CD 14	1d4 Int	2d6 Int	15	125 po	—
Nauseabundo	Ingestión CD 15	Náuseas	1d4 Con	15	120 po	—
Pasta de mesmer	Contacto CD 15	Deslumbrado	1d4 Int	20	300 po	+4
Pasta de raíz de viraguia	Contacto CD 16	1 Des	2d4 Des	20	500 po	+3
Pasta de thever	Contacto CD 12	0	Ceguera	25	1.500 po	+2
Planta del sueño	Contacto CD 13	Ralentizado	1d4 Des	15	500 po	+2
Polvo cerebral	Inhalación CD 12	Confusión	1d4 Sab	20	1.300 po	+2
Polvo de culum	Ingestión CD 12	1 Des	1d4 Des	15	100 po	—
Polvo de liche	Ingestión CD 17	2d6 Fue	1d6 Fue	20	250 po	—
Polvo de ungol	Inhalación CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car *	20	1.000 po	+3
Pólvoras de asaltante oscuro	Ingestión CD 18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 Fue	25	300 po	—
Raíz de halu	Herida CD 13	1d2 Sab	1d2 Sab	15	150 po	+1
Raíz de sanguinaria	Herida CD 12	0	1d4 Con + 1d3 Sab	15	100 po	+1
Raíz de terinav	Contacto CD 16	1d6 Des	2d6 Des	25	750 po	+5
Residuo de hoja de cativera	Contacto CD 16	2d12 pg	1d6 Con	20	300 po	+3
Residuo de hoja de cretel	Ingestión CD 14	1d4 Con, gana +2 Des	1d6 Con	20	150 po	—
Seta listada	Ingestión CD 11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int	15	180 po	—
Toxina de khóldrzh	Herida CD 15	Parálisis	2d4 Con	20	1.200 po	+3
Trismo	Ingestión CD 11	No puede hablar	2d6 Con	15	250 po	—
Vapor de roshon	Inhalación CD 15	1d4 Int	1d6 Des + 1 Des *	25	3.100 po	+4
Veneno de araña Mediana	Herida CD 14	1d4 Fue	1d6 Fue	15	150 po	+2
Veneno de avispa gigante	Herida CD 18	1d6 Des	1d6 Des	20	210 po	+3
Veneno de ciempiés Pequeño	Herida CD 11	1d2 Des	1d2 Des	15	90 po	+1
Veneno de colmillo de dragón	Herida CD 15	1 Con ¹	0	20	300 po	+2
Veneno de draco	Herida CD 17	2d6 Con	2d6 Con	25	3.000 po	+5
Veneno de escorpión Grande	Herida CD 18	1d6 Fue	1d6 Fue	20	200 po	+3
Veneno de gusano púrpura	Herida CD 24	1d6 Fue	1d6 Fue	20	700 po	+4
Veneno de víbora negra	Herida CD 12	0	1d6 Fue	15	120 po	+1
Vid lisiente	Contacto CD 13	1d4 Fue + 1d4 Con	0	15	180 po	+3
Vomicalia	Contacto CD 13	0	3d6 Con	20	650 po	+4

donde son legales, su compra provoca a menudo investigaciones incómodas. Por lo tanto, es competencia de quien hace un uso frecuente de los venenos el confeccionarlos él mismo.

Refinar las materias primas para convertirlas en venenos efectivos requiere tanto paciencia como cuidado. Una subcategoría de la habilidad Arte, Arte (fabricar venenos), proporciona la pericia necesaria. Las CDs para crear venenos útiles a partir de las sustancias descritas en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER* se indican en la Tabla 2-7 de la página 37. Fabricar venenos con la habilidad de Arte (fabricar venenos) sigue las reglas genéricas del *Manual del jugador* sobre la forma de crear objetos con la habilidad de Arte, con las siguientes excepciones:

El coste de las materias primas varía enormemente dependiendo de si el personaje tiene acceso o no al ingrediente activo, es decir, el ser venenoso o planta que proporciona la ponzoña. Si ya posee un suministro accesible, el coste de la materia prima se reduce a un sexto del coste de mercado, no a un tercio. En caso contrario, el coste de la materia prima es de por lo menos tres cuartos del precio de mercado, siempre y cuando la sustancia en cuestión esté a la venta.

Cada semana de trabajo produce el resultado de la prueba \times la CD de la creación en piezas de oro, no de plata. Un pícaro que esté fabricando veneno de gusano púrpura, por ejemplo, completará una cantidad de sustancia valorada en 400 po tras una semana de trabajo con un resultado de 20, ya que la CD de su creación también es 20.

La tabla 2-7 combina 30 nuevos venenos para su uso en tu campaña junto a los ya presentados en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Consulta el apartado 'Veneno' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para obtener más información sobre cómo funcionan los venenos.

Transmisión: la vía por la cual se transmite el veneno (herida, ingestión, inhalación o contacto) y la CD necesaria para superar el TS.

Daño inicial: el daño que sufre el personaje inmediatamente después de fallar el TS contra el veneno. La pérdida de un punto de característica es temporal a menos que se indique con un asterisco (*), en cuyo caso la pérdida es una consunción permanente. La parálisis dura 2d6 minutos a menos que se indique lo contrario. Los incrementos temporales de característica duran 1d10 minutos.

Daño secundario: el daño que recibe el personaje un minuto después de la exposición al veneno si falla un segundo TS. Las condiciones especiales causadas por venenos concretos se describen más adelante. Las pérdidas marcadas con un asterisco (*) son consunciones permanentes a menos que se indique lo contrario. La inconsciencia dura 1d3 horas.

CD de Arte: la CD de la prueba de Arte (fabricar venenos) necesaria para crear el veneno.

Precio: el coste de una dosis (un vial) del veneno. No es posible utilizar un veneno en una cantidad inferior a una dosis. La compra y posesión de veneno suele ser ilegal, e incluso en las grandes ciudades sólo puede ser obtenido de fuentes muy especializadas y de reputación más bien dudosas.

Modificador VD de trampa: si vas a diseñar una trampa propia, modifica su valor de desafío (VD) en la cantidad

indicada para representar la presencia del veneno. Sólo los venenos de herida, contacto o inhalación son apropiados para las trampas.

Nuevos venenos

Algunos de los venenos descritos en la Tabla 2-7: venenos, poseen incidencias especiales que se describen a continuación.

Aceite de abolez: la transformación tarda 1d4+1 minutos. Una criatura transformada debe permanecer humedecida con agua fría fresca o sufrir 1d12 puntos de daño cada 10 minutos. Ver la ficha del abolez en el *Manual de monstruos* para recabar más información sobre la transformación.

Alfora: la fatiga causada por el daño secundario de la alfora se resuelve de manera normal.

Efluvios abrasadores: las criaturas afectadas por los efluvios abrasadores pierden su aptitud de olfato, si la tenían, durante 1d6×10 minutos.

Efluvios de thever: la ceguera causada por los efluvios de thever es permanente, a menos que se elimine mediante un conjuro de *curar ceguera* o magia similar.

Hiñito gris: la parálisis causada por el daño secundario del hiñito gris dura 1d6×10 minutos.

Pasta de thever: la ceguera causada por la pasta de thever es permanente, a menos que se elimine mediante un conjuro de *curar ceguera* o magia similar. Si se calienta la pasta de thever, se obtienen como resultado efluvios de thever; ambos venenos son derivados del mismo elemento básico.

Trismo: los personajes afectados por el trismo no pueden hablar ni utilizar conjuros con componentes somáticos.

MERCANCÍAS

En un día tranquilo, los personajes avistan una caravana de mercaderes en el camino por delante de ellos. Están viendo sólo otro elemento del escenario, un detalle que añade realismo al mundo de campaña pero que no tiene ningún efecto sobre los héroes o su misión. En otro momento los aventureros divisan una caravana en el mismo camino, esta vez envuelta en una batalla contra dos mantícoras. Cuando los combatientes irrumpen en medio de la caravana el DM necesita saber qué hay en las carretas, cuánto vale y qué clase de guardias protegen estas mercancías.

El valor de una caravana mercantil o del inventario de una tienda se convierte en algo mucho más importante si los propios PJs llegan a convertirse en los dueños. Los artículos de valor deben tener guardias poderosos, y si la compañía se ve envuelta en una disputa sobre la posesión del contenido de una caravana o tienda, la valía de los bienes obtenidos debería estar en consonancia con la dificultad del encuentro.

Este principio tan simple debería ser el único detalle necesario en la mayoría de las campañas. Los mercaderes existen, pero sus actividades están poco definidas; se supone que la población general del mundo de la campaña se ocupa de sus negocios y mantiene los precios al nivel detallado en el *Manual del jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. No obstante, algunas campañas se benefician de una aproximación más detallada a los sistemas económicos.

Sistemas económicos

Diseñar una campaña consistente requiere al menos una aproximación a la economía, incluso si tal aproximación se limita a la decisión de aplicar el esquema de precios de los libros básicos sin ninguna variación. La sección 'Economía' del Capítulo 6 de la *Guía del DUNGEON MASTER* proporciona algunos principios básicos a tener en cuenta cuando se diseña un mundo, pero los DMs que quieran responder a preguntas más complejas deben crear sistemas de fijación de precios para sus escenarios de campaña.

Dar cuerpo al sistema económico de una campaña no tiene por qué ser una tarea compleja o lenta. Hay tres aproximaciones posibles para diseñar un sistema económico: dejarlo completamente sin definir; definir las diferentes facetas de la economía sólo a medida que los personajes interactúan con ellas; o definir todos los aspectos con detalle por anticipado. Dejar sin definir las condiciones económicas en una campaña permite al DM cambiarlas con rapidez si la campaña lo requiere, pero sacrifica la verosimilitud de una estructura de precios definida. Con diferencia, la aproximación más común es la de definir sólo las facetas de la situación económica que los PJs tienen más posibilidades de encontrarse. Esto exige algo de trabajo por parte del Dungeon Master, pero nada comparado con la pesada carga previa de definir un sistema económico completo. Detallar el sistema de condiciones económicas de una campaña al completo proporciona una gran sensación de consistencia, pero también requiere el mayor esfuerzo.

Pormenorizar una economía compleja queda fuera de las pretensiones de la mayoría de las campañas, pero no así simular una. Al aplicar y anotar un pequeño grupo de condiciones económicas, el DM puede mantener un registro de las grandes potencias económicas. Los patrones de comercio desde áreas de superproducción hacia áreas de gran demanda surgen casi sin preparación. Otorga y controla un modificador al precio de cada tipo de mercancía en cada región. Los ajustes al precio y su trasfondo son los que siguen:

Artículos de consumo

Demanda	Disponibilidad	Ajuste al precio
Saturado	Siempre	-20%
Excedente	Siempre	-10%
Normal	Normal	0%-10%
Escaso	Casi siempre	+10%
Buscado	Casi siempre	+20%
Cotizado	Algunas veces	30%-40%
Necesitado	Algunas veces	+50%
Desesperado	Mercado negro	+100% o más

Saturado: la zona produce este artículo durante todo el año o a bajo precio, y muy probablemente lo exporta a otras zonas.

Excedente: la zona produce este artículo cada temporada o es una de las principales fuentes de producción. Los mercaderes compran con frecuencia este artículo aquí y lo transportan a zonas con mayor demanda.

Normal: los precios son tal y como se indican en este libro y en el *Manual del jugador*. El artículo se produce y consume regularmente en la zona.

Escaso: la zona produce el artículo pero no puede cubrir sus propias necesidades. Los mercaderes transportan este artículo desde lugares cercanos para venderlo.

Buscado: el artículo no se produce en la zona o existe una necesidad inusual de él. Los mercaderes se apresuran a traer el artículo aquí.

Cotizado: el artículo es de gran necesidad o está muy de moda. Los mercaderes que poseen grandes cantidades de este artículo se hacen muy ricos.

Necesitado: el artículo tiene una gran demanda, e incluso puede que ni siquiera los ricos consigan el suficiente. Las grandes ciudades sufren esta condición en su mayor parte cuando se quedan escasas de comida debido a desastres naturales. Los mercaderes recorren grandes distancias para traer el artículo a la zona.

Desesperado: comida en época de hambruna, medicina en tiempo de plaga, armas en tiempo de guerra. Hay una gran necesidad y ninguna provisión; aquellos que tienen acceso incluso a pequeñas cantidades del artículo ponen el precio que quieren, siempre que puedan proteger su mercancía de quienes quieran robarla o arrebatársela. Esta condición se da muy a menudo cuando los gobernantes se apropian de todas las existencias de un producto. Para que esta condición se presente, los mercaderes deben ser incapaces de llevar el artículo a la zona afectada. El comercio de dicha mercancía queda en manos de los traficantes o de individuos que tengan poderosos recursos mágicos.

Ya que la mayoría de los artículos entran dentro de la categoría normal, el DM sólo necesita señalar las zonas de gran excedente o gran demanda. Los esquemas comerciales y las condiciones económicas que surgen de estas simples designaciones crean un gran trasfondo para la campaña, especialmente cuando las acciones de los aventureros comienzan a afectar al estatus de amplias zonas.

Mercancías y artículos de consumo

La diferencia esencial entre las mercancías y los artículos de consumo es su precio de venta. Un artículo de consumo, en este sentido, es un bien valioso que puede ser intercambiado casi como si fuese dinero en metálico (NdC: *hemos traducido "commodities" por "artículos de consumo" para simplificar, aunque el significado no es exacto*). Trigo, harina, tela y metales preciosos son artículos de consumo, y los mercaderes a menudo comercian con ellos directamente sin emplear la moneda de curso legal (consulta la Tabla 7-3: productos comerciales, del *Manual del jugador*). Obviamente, los mercaderes pueden vender estos artículos a un precio ligeramente superior al que pagan por ellos, pero la diferencia es lo suficientemente pequeña como para que no debas preocuparte por ella.

Niveles de riqueza de los mercaderes

Aparte de las condiciones económicas generales de la campaña, en ocasiones el nivel de solvencia de los mercaderes individuales también es importante en una aventura. Aunque gran parte de la interacción de los personajes con los mercaderes no requiere mucho tiempo o atención, llegará un momento en que será importante tener más detalles sobre los activos de un mercader.

Además de sus propios recursos, los mercaderes deben trabajar con los bienes que tienen a su disposición.

TABLA 2-8: COMUNIDADES

Tamaño	Población	Límite PO	Riqueza mercantil	Riqueza en tránsito	NE	Encuentro en tránsito
Aldehuella	20-80	40	100	100	1	Cmb1 (x2)
Villorrio	81-400	100	200	200	1	Cmb1 (x2)
Pueblo	401-900	200	400	400	1	Cmb1 (x2)
Villa pequeña	901-2.000	800	1.600	1.000	4	Gue3, Cmb1 (x3)
Villa grande	2.001-5.000	3.000	6.000	3.000	8	Gue4, Cmb2, Cmb1 (x9)
Ciudad pequeña	5.001-12.000	15.000	30.000	10.000	12	Gue6 (x2), Cmb4 (x7), Cmb2 (x12)
Ciudad grande	12.001-25.000	40.000	80.000	20.000	15	Gue8, Gue6 (x2), Adp6 (x2), Cmb4 (x10), Gue2 (x12)
Metrópolis	25.001+	100.000	200.000	50.000	18	Gue8, Gue6 (x4), Adp6 (x4), Cmb4 (x14), Cmb2 (x24)

En una partida de DUNGEONS & DRAGONS esto significa que sus compras y artículos a la venta están limitados por el tamaño de las comunidades en las que operan. Dicho de forma sencilla, el valor de una caravana en tránsito o del inventario en los almacenes de un mercader no puede exceder del doble del límite de piezas de oro de la comunidad. El límite de piezas de oro, como se definió en la *Guía del DUNGEON MASTER*, representa el valor máximo de un objeto a la venta en dicha comunidad. Aunque ello sirve para calibrar la riqueza relativa de una comunidad, no sus recursos totales, duplicar el límite de po nos da una medida sencilla de los activos de un mercader en concreto. Algunos mercaderes poseen los artículos más caros que se puedan encontrar en una comunidad, pero tales bienes representan una parte significativa de los activos de dicho mercader. Así mismo, el valor de los bienes que un mercader puede vender en una comunidad concreta no puede ser mayor que el límite de po de esa comunidad. El límite de po basado en el tamaño de la comunidad se puede consultar en la Tabla 4-40: generación aleatoria de comunidades, en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Cuando se planifican los contenidos de una caravana o tienda de mercader, el Dungeon Master debe tener en cuenta también los límites de riqueza de los PNJs en consonancia con su nivel. La Tabla 2-44: valor del equipo de un PNJ, en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER* muestra el valor de las posesiones de un PNJ de acuerdo a su nivel. La Tabla 2-8: comunidades, que se muestra en esta página, es una referencia sencilla para comparar la población de una comunidad con el valor de los bienes de un mercader, el Nivel de encuentro (NE) representado por el activo del mercader, y el grupo de guardias estándar que vigilarán la mercancía. Los mercaderes en tránsito deben en su mayoría contratar su propia protección para su mercancía, pero los negocios no móviles o las caravanas que viajen por zonas bien patrulladas tendrán poca protección contratada. En estas situaciones, el DM debe asegurarse de que los agentes de la ley locales sean una fuerza defensiva equivalente al NE de los encuentros estándar en un dungeon.

Riqueza del mercader: el valor neto máximo de las posesiones de un mercader. En una comunidad, representa los contenidos de una tienda. En el caso de un mercader en tránsito, representa el valor total de los mercancías transportados y de sus posesiones en su comunidad. Los mercaderes en tránsito se ciñen al valor de su comunidad de origen.

Riqueza transportada: el valor máximo de los bienes mercantiles transportados por un mercader desde una comunidad específica. Pocos mercaderes transportan el valor máximo de sus mercancías.

NE: el nivel de encuentro en proporción con el valor de los bienes transportados.

Encuentro itinerante: el contingente típico de guardias en una zona no civilizada. A menudo es menor en zonas más seguras.

TABLA 2-9: ARTÍCULOS DE CONSUMO

Artículo	Unidad	Precio por unidad
Alfombras y tapices, comunes	5-15 lb.	1 po-5 po
Alfombras y tapices, inusuales	5-15 lb.	6 po-10 po
Alfombras y tapices, raros	5-15 lb.	11 po-50 po
Alfombras y tapices, exóticos	5-15 lb.	51 po-≥200 po
Alimentos desecados, comunes	1 lb.	1 pp-5 pp
Alimentos desecados, inusuales	1 lb.	6 pp-15 pp
Alimentos desecados, raros	1 lb.	15 pp-≥25 pp
Cosméticos, comunes	1 oz.	1 pc-1 pp
Cosméticos, inusuales	1 oz.	2 pp-1 po
Cosméticos, raros	1 oz.	2 po-10 po
Cosméticos, exóticos	1 oz.	11 po-≥25 po
Leña, local	50 lb.	1 po-10 po
Leña, inusual	50 lb.	11 po-25 po
Leña, exótica	50 lb.	26 po-≥50 po
Material arcano, raro	3 lb.	1 po-5 po
Material arcano, exótico	1 oz.	6 po-25 po
Material arcano, único	1 oz.	25 po-≥100 po
Materiales alquímicos, inusuales	1 oz.	1 pp-1 po
Materiales alquímicos, raros	1 oz.	2 po-10 po
Materiales alquímicos, exóticos	1 oz.	11 po-≥25 po
Muebles, sencillos	20 lb.	1 po-5 po
Muebles, excelentes	20 lb.	6 po-15 po
Muebles, exóticos	20 lb.	15 po-≥25 po
Perfume, común	1 oz.	1 pp-1 po
Perfume, inusual	1 oz.	2 po-10 po
Perfume, raro	1 oz.	11 po-25 po
Perfume, exótico	1 oz.	26 po-≥50 po
Pieles y pelajes, comunes	20 lb.	1 po-5 po
Pieles y pelajes, inusuales	20 lb.	6 po-10 po
Pieles y pelajes, raros	20 lb.	11 po-20 po
Pieles y pelajes, exóticos	20 lb.	21 po-50 po
Pieles y pelajes, monstruosos	20 lb.	51 po-≥200 po
Pintura y tintes, comunes	1 lb.	1 pp-1 po
Pintura y tintes, inusuales	1 lb.	2 po-10 po
Pintura y tintes, raros	1 lb.	11 po-25 po
Pintura y tintes, exóticos	1 lb.	26 po-≥50 po
Tejido, común	50 lb.	1 pp-1 po
Tejido, excelente	50 lb.	2 po-10 po
Tejido, inusual	50 lb.	11 po-25 po
Tejido, exótico	50 lb.	26 po-≥50 po

CAPÍTULO 3: VEHÍCULOS

Los vehículos se emplean en las partidas de D&D de tres formas distintas, cada una de las cuales se describe a continuación.

Transporte rápido “detrás de las cámaras”: si quieres llevar a los personajes de un lugar de aventuras a otro, es fácil decir simplemente: “Embarcáis en un velero llamado *El tritón borracho* y llegáis a Rel Astra dos semanas después”. La velocidad y capacidades de carga que se muestran en las estadísticas de los vehículos, más adelante en este capítulo, te pueden dar una idea de cuánto dura el viaje, y puedes limitarte únicamente a cobrar las tarifas de transporte listadas en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER* (1 pp por milla en un viaje marino y 3 pc por milla en un viaje terrestre). Si tienes prisa por meterte en la siguiente aventura incluso puedes pasar por alto los encuentros aleatorios del camino.

Accesorios en batallas importantes inusuales: la variedad es la salsa de las batallas memorables, y tus jugadores pueden agradecer el cambio de ritmo si terminan conduciendo carros de guerra en la arena del emperador o repeliendo un abordaje pirata en el puente de una galera mercante. Los personajes pueden pedir prestados o coger por la fuerza los vehículos que necesitan en una batalla o persecución. Cada uno de los vehículos descritos en este capítulo tiene detallada su velocidad, maniobrabilidad y características defensivas. Y ya que los accidentes y colisiones son inevitables para algunos personajes, también se incluyen reglas que cubren dichas eventualidades.

El motivo de orquestación de la campaña: puede que los personajes de tu aventura sean oficiales de un buque corsario que persigue por los mares a los enemigos de la reina y que lleva lujosos barcos como botín de vuelta a puerto. Tus personajes pueden perseguir a sus enemigos por alta mar, trabarse en batallas navales y correr aventuras en tierra cada vez que lleguen a puerto. Se pueden unir a la compañía nuevos personajes al ser contratados como miembros de la tripulación (probablemente como oficiales, a menos que tus personajes no tengan problema en darse órdenes unos a otros). Si centras tu campaña alrededor de un único vehículo importante darás a tus personajes una buena razón para permanecer unidos y combinar sus recursos. También es divertido observar cómo el vehículo se va ganando una reputación que rivaliza con las más famosas naves de leyenda.

Si los PJs adquieren un vehículo y están interesados en singularizarlo, deja que compren mejoras si el tiempo y su presupuesto se lo permiten. También pueden “actualizarlo” por medio de la compra o la mera conquista.

UN VISTAZO RÁPIDO A TU VEHÍCULO

Cada vehículo que se describe más adelante en este capítulo está representado en un diagrama que muestra cómo se colocaría sobre una plantilla cuadrículada (tanto alineado a la cuadrícula como en diagonal). Los diagramas son aproximaciones, y no tienen

por qué representar el tamaño “real” del vehículo más de lo que un personaje ocupa “realmente” un cuadrado de 5' de lado, sino que simplemente son abstracciones útiles que responden a preguntas del tipo “¿Cuánta gente puede haber en la cubierta del barco?” o “¿A qué distancia por detrás del caballo está mi carro?”.

Punto de rotación: cada diagrama de vehículo muestra un punto de rotación; para los barcos de vela será habitualmente el palo mayor. Siempre que un vehículo gire, mantén el punto de rotación fijo y pivota el vehículo sobre ese punto para realizar el giro.

Puesto del conductor: tanto si es el timón de un barco, un montón de palancas y discos, o únicamente un lugar cómodo para coger las riendas, siempre hay un lugar en el que se coloca o sienta el conductor del vehículo. Ese es el puesto del “conductor” que se muestra en el diagrama. Si el conductor deja su puesto, el vehículo queda fuera de control (consulta ‘Vehículos fuera de control’, más adelante en este capítulo).

Secciones de 10': los vehículos que posean unas dimensiones (a lo largo o ancho) de 20' o más tendrán sus exteriores divididos en secciones de 10' a efectos de contabilizar el daño en combate. Cada sección posee su propia CA, puntos de golpe y dureza. La destrucción de una sección de 10' no conlleva necesariamente el fin del vehículo, pero rara vez será una buena noticia para la tripulación.

Los barcos de vela también poseen arboladuras, que se tratan como una sección independiente separada de las secciones de 10' que conformen el casco. Los atacantes pueden elegir la arboladura como objetivo independiente, empleando las estadísticas que se proporcionan con cada vehículo.

Rasgos internos: de forma similar a un dungeon, los vehículos especialmente grandes poseen muros interiores, salas, puertas y otros rasgos arquitectónicos. El espacio es habitualmente un bien escaso dentro de un vehículo, por lo que tales rasgos tienden a ser más pequeños y estrechos que sus homólogos inmóviles. Pero en un mundo con magia casi cualquier cosa es posible, y llega un momento en que la línea que separa los vehículos gigantes de los edificios móviles se vuelve difícil de distinguir.

Conductor: a lo largo de todo este capítulo el término “conductor” designa a la persona directamente responsable de las acciones de un vehículo. Esta persona puede ser el conductor de una carreta, el timonel de una galera o el piloto de un dirigible.

Un conductor puede emplear distintas habilidades dependiendo del vehículo: un viajero en la nieve sobre un trineo tirado por perros usará Trato con animales para todas sus pruebas de maniobra, mientras que el piloto de un dirigible usará Oficio (piloto) para las suyas. Cuando sea conveniente se citará el nombre de la habilidad apropiada, pero se empleará “Oficio” como término genérico para evitar redundancias inútiles. Siempre que aparezca “Oficio” a secas, sin una habilidad de profesión concreta, emplea una habilidad de Trato con animales u Oficio apropiada al vehículo que se esté describiendo.

Tras el telón: física y vehículos

Este libro no es, ni pretende ser, un libro de física, un manual de piloto, o una recopilación de cartas marinas. Se trata de nuestra mejor simulación del movimiento y combate de un vehículo ajustándose a las reglas del D&D. No te sorprendas si los barcos de vela no funcionan exactamente como lo hacen en el mundo real, o si las alas delta no tienen en cuenta la resistencia aerodinámica y mitigan los efectos de la gravedad.

MANIOBRABILIDAD

De forma similar a las criaturas y personajes voladores, todos los vehículos (no sólo los voladores) poseen atributos de maniobrabilidad. En los vehículos navales y terrestres las únicas características que se ven afectadas por la maniobrabilidad son el giro, la rotación y el giro máximo. Los vehículos sobre un camino o en el agua no pueden ascender o descender, ni tienen velocidad mínima de avance. Los vehículos navales, además, emplean nuevas categorías de maniobrabilidad náutica. Consulta la Tabla 3-1 para ver un resumen de todas las características afectadas por la maniobrabilidad. Esas características se definen y explican a continuación.

Velocidad mínima de avance: si un vehículo volador no consigue mantener su velocidad mínima de avance, debe aterrizar al final de su movimiento. Si está demasiado alejado del suelo como para poder aterrizar cae en picado, descendiendo 150' durante el primer asalto de caída. Si con esto llega al suelo, sufre el daño correspondiente a la caída. Si aún no llega al suelo, debe pasar el siguiente turno intentando recuperarse de su incapacidad de remontar, y superar un TS de Reflejos (CD 20) para reponerse. Si no lo consigue caerá otros 300'. Si da contra el suelo, sufrirá el daño correspondiente a la caída; si no, tendrá otra posibilidad de recuperarse al siguiente turno.

Flotar: la capacidad de un vehículo aéreo de permanecer parado en el aire.

Volar hacia atrás: la capacidad de un vehículo aéreo de volar hacia atrás.

Contramarcha: un vehículo con buena maniobrabilidad puede utilizar hasta 5' de su velocidad para comenzar a moverse hacia atrás. Sin importar cual sea su maniobrabilidad, los vehículos movidos por el viento no pueden iniciar una contramarcha. Las bestias de tiro se mueven hacia atrás a una velocidad de 10' o a su velocidad normal (la que sea menor). Los vehículos impulsados por remos se mueven hacia atrás a la mitad de su velocidad normal.

Giro: cuánto puede girar el vehículo tras recorrer la distancia establecida.

Rotación: un vehículo con maniobrabilidad regular o buena puede "invertir" parte de su velocidad para hacer giros sin moverse de su posición.

Giro máximo: cuánto puede girar un vehículo en un espacio.

Ángulo de ascenso: el ángulo máximo con el que puede ascender un vehículo aéreo.

Velocidad de ascenso: con que rapidez puede ascender un vehículo aéreo.

Ángulo de descenso: el ángulo máximo con el que puede descender un vehículo aéreo.

Velocidad de descenso: un vehículo aéreo puede volar hacia abajo al doble de su velocidad normal de vuelo.

Descenso y ascenso: un vehículo aéreo con maniobrabilidad de vuelo regular, mala o torpe debe volar a la misma altura una distancia mínima tras descender y antes de ascender. Cualquier vehículo aéreo puede comenzar un descenso tras un ascenso sin recorrer esa distancia intermedia.

En aras de la simplicidad, los vehículos giran en incrementos de 45°. Cuando un vehículo gire, simplemente hazlo girar sobre su punto de rotación. Si un giro lleva a un vehículo a colocarse sobre otras criaturas, lo que ocurra dependerá del tamaño relativo del vehículo y de las criaturas. Considera al vehículo como una criatura de su mismo tamaño; si es tres o más categorías de tamaño mayor que las criaturas en su camino, puede girar sin ningún problema a través de sus cuadrados (se presenta en raras ocasiones, pero un vehículo tres o más categorías de tamaño menor que las criaturas también podría girar a través de su zona). Si las criaturas no son tres categorías de tamaño menores, el vehículo no podrá girar a través de su zona. Si estás intentando chocar con alguien a propósito debes mover, no girar, hacia su localización (consulta 'Colisiones' más adelante).

Conducir un vehículo normalmente es una acción equivalente a moverse. El vehículo realiza un movimiento normal o doble cuando lo dicta la iniciativa del conductor, y gira a voluntad de su conductor. El conductor puede atacar, lanzar un conjuro o realizar alguna otra acción estándar además de guiar el vehículo.

La mayoría de los vehículos tienen una velocidad máxima. Es la mayor distancia que pueden cubrir en un único movimiento; un vehículo intacto puede realizar un movimiento doble con tanta facilidad como uno normal.

PROPULSIÓN

Los vehículos tienen dos tipos básicos de propulsión. Un vehículo es propulsado o bien por criaturas, como un carro tirado por caballos o una nave movida por remeros, o por alguna fuerza inanimada como el viento, la gravedad o energía mecánica.

Algunos vehículos, como los barcos, pueden elegir uno de los dos tipos de propulsión, mediante el uso de sus velas o los remos.

TABLA 3-1: MANIOBRABILIDAD DE LOS VEHÍCULOS

	Perfecta	Buena	Regular	Mala	Torpe	Náutica buena	Náutica regular	Náutica mala	Dirigible
Velocidad mínima de avance	Ninguna	Ninguna	Mitad	Mitad	Mitad	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna
Flotar	Sí	Sí	No	No	No	—	—	—	Sí
Volar hacia atrás	Sí	Sí	No	No	No	—	—	—	Sí
Contramarcha	Sin coste	-5'	—	—	—	—	—	—	—
Giro	Cualq.	90°/5'	45°/5'	45°/5'	45°/10'	45°/30'	45°/60'	45°/120'	—
Rotación	Cualq.	+90°/-5'	+45°/-5'	No	No	Especial	Especial	Especial	—
Giro máximo	Cualq.	Cualq.	90°	45°	45°	45°	45°	45°	—
Ángulo de ascenso	Cualq.	Cualq.	60°	45°	45°	—	—	—	—
Velocidad de ascenso	Completa	Mitad	Mitad	Mitad	Mitad	—	—	—	—
Ángulo de descenso	Cualq.	Cualq.	Cualq.	45°	45°	—	—	—	—
Velocidad de descenso	Doble	Doble	Doble	Doble	Doble	—	—	—	Normal
Descenso y ascenso	0	0	5'	10'	20'	—	—	—	—

Vehículos propulsados por el viento

Los vehículos con velas dependen del viento para impulsar su movimiento. Para determinar cómo se mueve un vehículo propulsado por el viento, primero calcula la velocidad y dirección del viento en las siguientes tablas.

TABLA 3-2: VELOCIDAD ALEATORIA DEL VIENTO

d%	Estado del viento	Multiplicador de velocidad
01-05	Calma (0 mph)	No puede moverse
06-70	Flojo (1-10 mph)	×1
71-80	Moderado (11-20 mph)	×2
81-90	Fuerte (21-30 mph)	×3
91-99	Severo (31-50 mph)	No se puede navegar
100	Vendaval (51-74 mph) o huracán (75-150 mph)	No se puede navegar

TABLA 3-3: DIRECCIÓN ALEATORIA DEL VIENTO

d8	Dirección del viento (dirección de origen)
1	Sur
2	Suroeste
3	Oeste
4	Noroeste
5	Norte
6	Nordeste
7	Este
8	Sureste

Siempre que el vehículo esté encarado dentro de un ángulo de 90° a favor del viento, su velocidad máxima será igual a la velocidad dada en las estadísticas del vehículo multiplicada por el multiplicador de velocidad de la Tabla 3-2 anterior. Por ejemplo, si sopla un viento moderado del sur, una galera con una velocidad de 20' que se dirija al oeste, noroeste, norte, noreste o este tendrá una velocidad de 40' (20' × 2).

Si un vehículo propulsado por el viento gira de tal manera que su proa queda encarada dentro de un ángulo de 45° a partir de la dirección de origen del viento, su velocidad se reduce a la mitad en el caso de que se dirija en esa dirección. Por ejemplo, si el viento viene del sur, una galera que se desplace hacia el sureste o el suroeste se moverá a la mitad de su velocidad.

Si un vehículo propulsado por el viento gira en contra del viento (es decir, su proa queda encarada hacia la dirección de la que proviene el viento), se detiene y termina su movimiento en ese asalto. El vehículo puede emplear una de sus acciones de movimiento en girar 45° hacia un lado, lo cual hará que se mueva de nuevo (a mitad de velocidad, hasta que gire otra vez para coger vientos más favorables). Esto es a lo que se refiere la indicación de "especial" en la Tabla 3-1.

Vehículos propulsados por remos

Los vehículos con remeros se mueven con mayor regularidad. Siempre que cuenten con suficientes remeros, los vehículos propulsados por remos se moverán a la velocidad dada en cualquier dirección. Más aún, tienden a ser más maniobrables en distancias cortas que los vehículos que dependen de las velas.

Si no está disponible la cantidad indicada de remeros, se reduce la velocidad del vehículo en la misma proporción que la reducción de tripulación. Por ejemplo, una galera que normalmente tiene una velocidad de 20' con 160 remeros tendrá una velocidad de 10' si sólo hay a bordo 80 remeros. Los bar-

cos necesitan generalmente al menos una cuarta parte del número indicado de remeros para poder siquiera avanzar.

Barcos con velas y remos: algunos vehículos, como la galera o el navío de guerra, tienen tanto remos como velas. Se indican dos atributos de maniobrabilidad y dos velocidades. El conductor del vehículo decide si se emplean velas o remos como medio de desplazamiento. El método de locomoción puede cambiarse en un solo asalto.

Vehículos de tiro

La velocidad de un vehículo de tiro como una carreta o un carro depende de qué esté tirando de él (la bestia de tiro). Los caballos son las bestias de tiro más comunes, pero el mundo del juego de D&D también ofrece carruajes tirados por lobos terribles, deslizadores marinos tirados por orcas y enormes torres de asedio tiradas por grupos de elefantes de guerra.

Dos factores determinan la velocidad de un vehículo de tiro: el peso del vehículo y la puntuación en Fuerza de la bestia de tiro. Primero calcula el peso total del vehículo incluyendo al conductor, los pasajeros y la carga. Entonces divide el peso por 4 si es un vehículo con ruedas o por 3 si es un trineo o vehículo naval. El resultado es el peso de arrastre del vehículo.

Después, compara el peso de arrastre del vehículo con la puntuación de Fuerza de la bestia de tiro en la Tabla 9-1: carga transportable, del *Manual del jugador* para saber con qué rapidez puede viajar el vehículo. Si hay varias bestias de tiro, simplemente divide el peso de arrastre entre ellas.

Por ejemplo, Lidda acaba de apropiarse de una carreta llena de tesoros tirada por dos caballos pesados. La carreta pesa 400 lb., alberga 3.750 lb. de tesoro y Lidda pesa 50 lb. (incluido todo su equipo). Eso significa que el peso total de la carreta es de 4.200 lb. y su peso de arrastre de 1.050 lb. Los dos caballos pesados, por lo tanto, tiran de 525 lb. cada uno. Los caballos pesados tienen Fuerza 15, y como cuadrúpedos Grandes pueden transportar tres veces el peso indicado en la Tabla 9-1. Esto significa que transportan una carga pesada, por lo que el vehículo se mueve a una velocidad de 35' y los caballos no pueden correr.

Una vez que conoces el peso de arrastre de un vehículo es fácil adivinar cómo afecta al vehículo la muerte de una bestia de tiro. El resto de bestias de tiro del grupo deben ser lo bastante fuertes como para hacerse cargo del exceso de peso después de que la criatura muerta sea liberada de su arnés, aunque también es posible que no sean capaces de mover el vehículo en absoluto.

Controlar vehículos de tiro en combate: los caballos de guerra, ponis de guerra u otras criaturas entrenadas para la lucha sirven sin problemas como bestias de tiro en un combate. Otras criaturas tienden a asustarse en una refriega. Si el vehículo realiza alguna acción que no sea quedarse en el sitio, el conductor debe realizar una prueba de Trato con animales (CD 20) cada asalto como acción equivalente a moverse. Si el conductor tiene éxito en la prueba el vehículo actúa normalmente. Un conductor que fracase en dicha prueba debe pasar el resto del asalto intentando calmar a las bestias de tiro y no puede realizar ninguna otra acción.

Los conductores que necesiten ambas manos para luchar pueden intentar controlar un vehículo de tiro mediante órdenes verbales, enrollándose las riendas en un brazo o usan-

do alguna otra técnica provisional. Pero es difícil; se requiere una prueba de Trato con animales (CD 25) al comienzo de cada asalto en el que se intente hacer esto. Si fracasan, aún pueden coger las riendas (soltando algo que tengan en una mano) o elegir que el vehículo quede sin control durante ese asalto (consulta 'Vehículos fuera de control' más adelante).

CÓMO CONTROLAR UN VEHÍCULO

Conducir un vehículo bajo buenas condiciones atmosféricas y con tripulación suficiente no requiere ninguna prueba de habilidad. Si es un vehículo terrestre, no tienes por qué realizar una prueba de habilidad únicamente para conducir por una carretera. Pero si el tiempo es inclemente, el terreno traicionero, o a tu vehículo le falta personal, debes realizar controles de habilidad cada asalto para mantener el vehículo bajo control.

La Tabla 3-4: CD para controlar un vehículo, muestra algunas de las situaciones más comunes que requieren pruebas para controlar un vehículo.

TABLA 3-4: CD PARA CONTROLAR UN VEHÍCULO

Tarea	CD
Conducir precipitadamente	10
Conducir durante una tormenta	20
Conducir durante una tormenta de gran potencia	30
Conducir por un terreno $\times 3/4$ (vía de montaña, maleza o camino en la jungla, pantano o colina)	10
Conducir por un terreno $\times 1/2$ (camino de montaña, o un pantano, colinas, desierto o bosque sin sendas)	20
Conducir por un terreno $\times 1/4$ (montaña o jungla sin sendas)	30
Navegar con mar ligera	5
Navegar con mar moderada	15
Navegar con mar violenta	25
Menos de la tripulación total	10
Menos de la mitad de la tripulación	20
Menos de un cuarto de la tripulación	30

Cada bloque de estadísticas indica la habilidad pertinente, casi siempre Trato con animales para los vehículos terrestres u Oficio (marinero) para los vehículos navales. Si el conductor no posee la habilidad pertinente el vehículo permanece estacionario (si no se movió durante el asalto anterior) o queda fuera de control (si se movió); consulta 'Vehículos fuera de control' más adelante.

Si las condiciones requieren una prueba de habilidad el conductor debe realizarla cada asalto a escala de movimiento táctico, cada minuto a escala local y cada hora a escala terrestre. Si un conductor falla una prueba de control del vehículo, lo que ocurra dependerá de la escala de movimiento en uso.

Movimiento terrestre: un vehículo terrestre ve reducida su velocidad a la mitad durante una hora si su conductor falla una prueba de control de vehículo por una diferencia de 1 a 4 puntos. Un fallo por 5 o más puntos significa que no se avanza en la siguiente hora. Reparaciones menores, ruedas atascadas en el barro y bestias de tiro poco colaboradoras son la causa de muchos de estos retrasos.

Las consecuencias de los fallos son las mismas para los vehículos navales y aéreos, con una consideración adicional: si la prueba de control de vehículos se falla por 10 puntos o más, el vehículo deriva en una dirección aleatoria. Emplea la Tabla

3-3 para determinar la dirección exacta; el vehículo avanza en esa dirección a su máxima velocidad posible durante una hora.

Movimiento local: todos los vehículos se mueven a mitad de su velocidad durante un minuto si se falla la prueba por una diferencia de 1 a 4 puntos. No avanzan nada si la prueba se falla por 5 puntos o más.

Movimiento táctico: si las condiciones requieren una prueba de control, el conductor la realiza inmediatamente cuando sea su turno. Si la prueba fracasa vuelve a tirar en una de las dos tablas siguientes, dependiendo del grado de fracaso.

TABLA 3-5: PRUEBA DE CONTROL FALLADA (POR 1-4 PUNTOS)

d6	Resultado
1	El vehículo no puede mover este asalto.
2-4	El vehículo se mueve a la mitad de su velocidad este asalto.
5-6	La maniobrabilidad del vehículo se considera una categoría peor durante este asalto.

TABLA 3-6: PRUEBA DE CONTROL FALLADA (POR 5 O MÁS PUNTOS)

d6	Resultado
1	El vehículo no puede mover hasta que se realicen reparaciones.
2	El vehículo gira todas las veces que pueda, en una dirección aleatoria cada vez, a la velocidad del último asalto.
3	El vehículo debe girar a la izquierda tan pronto como sea posible; después funciona con normalidad.
4	El vehículo debe girar a la derecha tan pronto como sea posible; después funciona con normalidad.
5	El vehículo se lanza en línea recta a su velocidad máxima.
6	El vehículo no puede mover este asalto.

Vehículos fuera de control

Algunas veces el conductor queda incapacitado o abandona su puesto (de forma voluntaria o no). Si ocurre tal cosa el vehículo queda fuera de control. Cuando le llegue el turno de actuar según su iniciativa, tira en la Tabla 3-6 anterior para determinar cómo se mueve el vehículo. A menos que el resultado indique un giro, el vehículo continúa en línea recta. Un vehículo fuera de control sigue tirando en la Tabla 3-6 todos los asaltos hasta que se detenga como consecuencia de un resultado en la tabla o de una colisión (consulta 'Colisiones' más adelante).

COMBATE DESDE VEHÍCULOS

El combate desde vehículos emplea las reglas normales descritas en la Capítulo 8 del *Manual del jugador*. Los vehículos poseen una maniobrabilidad, igual que las criaturas y personajes voladores, y tienen limitaciones en cuanto a la velocidad de sus giros. Generalmente proporcionan cierta cobertura a sus ocupantes, como se indica en las descripciones individuales de cada vehículo.

Conducir un vehículo es una acción equivalente a moverse, por lo que un conductor puede realizar un único ataque mientras conduce. Los pasajeros de un vehículo pueden atacar normalmente, pero en ocasiones puede ser complicado combatir desde un vehículo que se mueve y se agita. También es posible embestir a un enemigo con tu vehículo. Tales colisiones representan un tipo de ataque poco corriente (consulta 'Colisiones', más adelante, para una mayor información).

Ataques cuerpo a cuerpo: si el vehículo se mueve más de 5' en un asalto, el conductor y los pasajeros sólo pueden realizar un

único ataque cuerpo a cuerpo. Básicamente debes esperar hasta que tu vehículo llegue a la posición del enemigo antes de atacar, por lo que no puedes realizar un ataque completo. Si atacas a una criatura de tamaño Mediano o menor que esté en el suelo obtienes un +1 al ataque por estar en una posición más elevada.

Ataques a distancia: los ataques normales a distancia y los ataques de máquinas de asedio hechos desde un vehículo naval sufren un penalizador -2 con tiempo inclemente, un penalizador -4 con una tormenta y un penalizador -8 con una tormenta de gran potencia, ya que las olas hacen que el puente del barco se balancee, complicando tales ataques. Estos penalizadores se apilan con cualquier penalizador derivado del viento; consulta la Tabla 3-17: efectos del viento, en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Al igual que en el combate desde una montura, se da por sentado que realizas tus tiradas de ataque cuando el vehículo se encuentra en el punto medio de su movimiento en ese asalto.

Lanzar un conjuro: los lanzadores de conjuros a bordo de un vehículo en movimiento deben superar con éxito una prueba de Concentración para lanzar un conjuro. La CD de la prueba es 10 + el nivel de conjuro, para todos los vehículos terrestres y los vehículos aéreos o navales con tiempo inclemente. La CD de la prueba es 15 + el nivel del conjuro a bordo de un vehículo aéreo o naval en medio de una tormenta, y 25 + el nivel del conjuro en medio de una tormenta de gran potencia. A bordo de un vehículo aéreo o naval grande, un lanzador de conjuros puede reducir la CD de la prueba en 5 puntos si baja a la bodega.

Conductores que luchan: un conductor puede abandonar el control de un vehículo para realizar una acción de ataque completo o cualquier otra acción de asalto completo. El vehículo queda entonces fuera de control (ver más arriba) hasta que el conductor emplee una acción equivalente a moverse para volver a tomar el control del vehículo.

COLISIONES

Si impactas contra algo con tu vehículo (de forma intencionada o por accidente) a toda velocidad, la colisión causa el daño de embestida que se indica en las estadísticas del vehículo. Tu vehículo (o la sección de 10' que incluya el ariete, si es un vehículo grande) sufre la misma cantidad de daño, hasta un máximo de los puntos de golpe que le queden al objetivo (o los puntos de golpe -10 si es una criatura). Por ejemplo, si estás intentando avasallar a un peatón que tiene 17 puntos de golpe, tu carro de guerra no sufre más de 7 puntos de daño sin importar lo rápido que vayas.

Algunos vehículos poseen refuerzos adicionales o sólidas superficies de impacto que los hacen mejores a la hora de embestir. Los vehículos con ariete sólo sufren mitad de daño en una colisión originada por ellos.

El daño indicado en las estadísticas es el que causa el vehículo desplazándose a su máxima velocidad. Si un vehículo no puede alcanzar su velocidad máxima debido al terreno, daño u otros factores, ajusta el daño causado en la misma proporción que la velocidad. Por ejemplo, un carro de guerra para dos personas que causaría normalmente 4d6 puntos de daño en una embestida, causa únicamente 2d6 puntos de daño en un camino de montaña ya que en ese terreno está limitado a la mitad de su velocidad. Los vehículos no necesitan mover una distan-

cia igual a su velocidad para poder realizar una embestida y causar daño completo; sólo necesitan mover 10' en línea recta.

El daño de embestida indicado da por sentado que el vehículo impacta contra un objetivo más o menos inmóvil, pero lo que más importa es la velocidad relativa entre el vehículo que embiste y su objetivo, no la velocidad real del vehículo. Si un velero impulsado por el viento con una velocidad de 60' embiste la popa de una nave larga impulsada por remos a una velocidad de 15', la embestida causa únicamente 9d6 puntos de daño, no 12d6, ya que el velero se está moviendo a una velocidad de 45' en relación con la nave larga, es decir, a 3/4 de su velocidad máxima. Pero si el velero y la nave larga chocasen frontalmente el velero causaría 15d6 puntos de daño, ya que su velocidad efectiva sería de 75', o 1 1/4 veces su velocidad máxima en relación con la nave larga.

Ángulos oblicuos: si tu vehículo colisiona con otro en un ángulo que no es frontal, perpendicular ni coincidente, resuelve la colisión como si el ángulo fuese el de 90° más próximo. En otras palabras, una colisión cuenta como frontal (se suman ambas velocidades) incluso si un vehículo se mueve hacia el norte y el otro está derivando algunos grados hacia el sur. Si es un ángulo de 45° exactos (un vehículo se mueve hacia el este, y el otro hacia el nordeste, por ejemplo) emplea la categoría que más daño cause. De esta forma si un vehículo que va hacia el este embiste a uno que va hacia el nordeste, emplea la velocidad de embestida del vehículo con rumbo al este para calcular el daño de embestida. Si un vehículo que va hacia el este embiste a uno que va hacia el suroeste, suma ambas velocidades para calcular el daño de embestida.

Las criaturas y objetos inmóviles (como muros, escollos o carretas de fruta) sufren daño normal, teniendo en cuenta antes de nada su dureza o reducción de daño. Para aplicar dicho daño al vehículo consulta 'Atacar a un vehículo', más adelante.

Si la colisión destruye lo que fuese que estabas embistiendo, puedes seguir moviéndote a la mitad de velocidad. Si el objetivo aún se mantiene firme tu vehículo se detiene durante el resto del asalto.

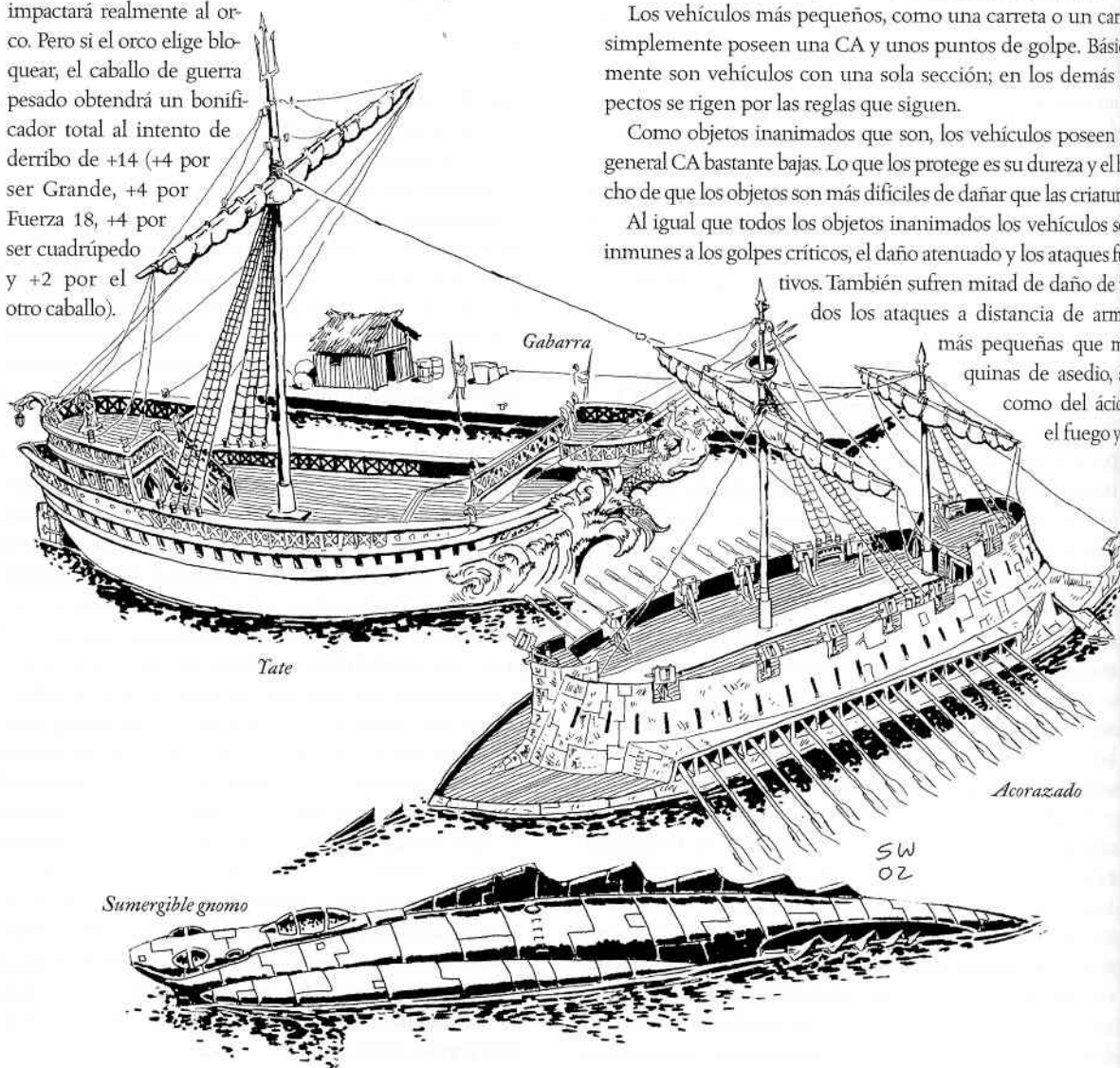
Colisiones y pasajeros: el conductor, la tripulación y los pasajeros de los vehículos más pequeños son vulnerables al daño en una colisión. Todos los que esté a bordo de un vehículo que se detenga como consecuencia de una colisión sufre 1d6 puntos de daño por cada 10' de velocidad relativa durante la colisión. Un TS de Reflejos (CD 20) con éxito reduce a la mitad el daño. Si el vehículo es Enorme o mayor, quienes estén a bordo sólo sufren daño si la colisión destruye el vehículo.

Abandonar un vehículo en marcha: tanto si saltas como si te empujan, a veces te apeas de un vehículo mientras se está moviendo. Caer al suelo causa 1d6 puntos de daño por cada 10' de velocidad (TS de Reflejos CD 20 para mitad de daño). Sin importar el resultado de la salvación, el personaje en cuestión queda tumbado a menos que supere con éxito una prueba de Piruetas (CD 15 + 1 por cada 10' de velocidad).

Vehículos de tiro y colisiones: un capitán que no esté atento puede hacer colisionar fácilmente su barco contra el embarcadero, pero incluso el carretero más torpe es incapaz de hacer chocar una yunta de caballos contra un muro. Cuando se enfrentan a un objeto inanimado, las bestias de tiro simplemente se detienen.

Atropellar a los enemigos: los vehículos de tiro con bestias entrenadas para el combate pueden intentar atropellar a los enemigos. Considera tales ataques como intentos de arrollamiento (consulta el Capítulo 8 del *Manual del jugador*). De la misma forma, el defensor puede elegir evitar u obstaculizar a las bestias de tiro. Si el defensor elige evitarlas o es derribado por ellas durante el intento de bloqueo, el vehículo causa el daño de embestida indicado al pasar sobre el defensor, y éste queda tumbado tras la embestida si no lo estaba ya con anterioridad. Si el defensor elige bloquear y tiene éxito, el vehículo se detiene con las bestias de tiro adyacentes al defensor, igual que en un arrollamiento normal. Dependiendo del resultado del intento de derribo, las bestias de tiro pueden quedar a su vez tumbadas o no.

Si hay dos o más bestias de tiro enjaezadas una junto a otra, cada criatura que realice el intento de arrollamiento obtiene un bonificador +2 de circunstancia a los intentos de derribo por cada criatura enjaezada junto a ella, ya que los arneses dan a las bestias de tiro más estabilidad. Por ejemplo, si Tordek intenta arrollar a un orco con un carro de guerra para dos personas tirado por dos caballos de guerra pesados, sólo uno de los caballos de guerra realizará el intento de arrollamiento ya que sólo uno impactará realmente al orco. Pero si el orco elige bloquear, el caballo de guerra pesado obtendrá un bonificador total al intento de derribo de +14 (+4 por ser Grande, +4 por Fuerza 18, +4 por ser cuadrúpedo y +2 por el otro caballo).



Ten en cuenta que al igual que ocurre con los arrollamientos normales, las bestias de tiro sólo pueden intentar arrollar a oponentes que sean una categoría de tamaño mayores, iguales o más pequeños.

Bestias de tiro pisoteadoras: si las bestias de tiro de tu vehículo tienen la aptitud especial de pisotear, realizarán ataques de coz en lugar de ataques de arrollamiento.

CÓMO ATACAR A UN VEHÍCULO

De la misma forma que un único disparo de catapultas o un conjuro de *desintegrar* no destruirá un castillo entero, el daño de un arma o conjuro dañará sólo parte de un vehículo grande, como un barco. Un vehículo Enorme o mayor estará dividido normalmente en secciones de 10', y los ataques (de armas o conjuros) se realizarán contra esas secciones en lugar de contra el vehículo como un todo. Un atacante puede tener como objetivo cualquier sección que pueda ver, y los enemigos astutos concentrarán sus ataques contra partes concretas del vehículo para inutilizarlo lo antes posible.

Los vehículos más pequeños, como una carreta o un carro simplemente poseen una CA y unos puntos de golpe. Básicamente son vehículos con una sola sección; en los demás aspectos se rigen por las reglas que siguen.

Como objetos inanimados que son, los vehículos poseen en general CA bastante bajas. Lo que los protege es su dureza y el hecho de que los objetos son más difíciles de dañar que las criaturas.

Al igual que todos los objetos inanimados los vehículos son inmunes a los golpes críticos, el daño atenuado y los ataques furtivos. También sufren mitad de daño de todos los ataques a distancia de armas más pequeñas que máquinas de asedio, así como del ácido y el fuego y la

electricidad. Los ataques de frío causan una cuarta parte de su daño normal. Divide el daño por 2 o por 4 antes de aplicar la dureza del objeto. Los ataques sónicos causan daño completo.

Incluso si están ocupados, los vehículos cuentan como objetos desatendidos, por lo que nunca realizan TS. Las mejoras mágicas de un vehículo (ver más adelante) pueden, no obstante, concederle TS; sus salvaciones base de Fortaleza, Reflejos y Voluntad (esta última empleada raras veces) serán iguales a $2 + 1/2$ por nivel de lanzador.

Apuntar a la sección de un vehículo: en el bloque de estadísticas de cada vehículo multi-sección se indica la CA, puntos de golpe y dureza (si tiene) de cada sección.

En el caso de los barcos de vela, las velas y la arboladura se consideran una sección aparte con su propia CA y puntos de golpe. Esta sección es, a todos los efectos, como cualquier otra excepto porque sufre daño de una forma algo distinta (ver más adelante).

Efectos del daño: una vez que una sección de un vehículo ha perdido un 10% de sus puntos de daño, las marcas y hendeduras son evidentes. Cuando la sección ha perdido un 50% de sus puntos de golpe comienzan a aparecer grietas. Tras perder un 75% de sus puntos de golpe, la sección tiene boquetes y grietas lo bastante grandes como para que quienes estén dentro y fuera se puedan atacar directamente, aunque la sección aún proporciona una cobertura de 9/10. La sección se derrumba cuando se agotan sus puntos de golpe.

Si la sección de un vehículo ha perdido el 50% de sus puntos de golpe por daño, la velocidad del vehículo se reduce en 5' hasta que ese daño se repare. Esta reducción no se apila, por lo que múltiples secciones dañadas sólo hacen que el vehículo vaya 5' más despacio. Si una sección queda destruida, la velocidad quedará reducida a la mitad. Si se destruye una segunda sección, el vehículo no podrá moverse.

Si estás atacando una sección estratificada (que posea por ejemplo blindaje; consulta 'Mejoras para vehículos' más adelante), debes ir superando cada capa por orden. El daño sobrante de un ataque que haya destruido la capa precedente debe superar la dureza de la nueva capa (si es de un material diferente) antes de causarle daño.

Daño colateral: si destruyes una sección debilitarás las secciones adyacentes. Cualquier sección adyacente a una que sea destruida sufre automáticamente un daño igual al 50% de sus puntos de golpe totales normales (teniendo en cuenta la dureza del material de forma habitual). El daño colateral puede extenderse por todo el vehículo asalto tras asalto y sección a sección, destruyendo una sección tras otra si cada una ha sufrido suficiente daño.

El daño causado a la arboladura de un barco propulsado por el viento no afecta a nada más a bordo del vehículo.

Barcos que se hunden: los vehículos navales que sufran daño se arriesgan a emprender un viaje sólo de ida hacia el fondo del mar. Si un barco tiene una sección de casco destruida comenzará a entrar agua. A menos que el barco pueda ser reparado (probablemente por medio de la magia) se hundirá en cuestión de minutos. Un barco se hunde en tantos minutos como 30 dividido por el número de secciones de 10' destruidas (sin incluir la arboladura). Los barcos en aguas inclementes (como se define en la Tabla 3-19: tiempo atmosférico aleatorio, en la *Guía del DUNGEON MASTER*) se hunden el doble de rápido, y los barcos en

medio de una tormenta se hunden cuatro veces más rápido. Cualquier barco con la suficiente mala suerte como para perder una sección de casco en medio de una tormenta de gran potencia se hunde en un minuto.

Las secciones que simplemente estén dañadas dejan entrar el agua, pero no la suficiente como para poner al barco en peligro a corto plazo. Los oficiales de a bordo a menudo asignan a varios miembros de la tripulación para achicar el agua hasta que los carpinteros hayan podido taponar las grietas.

Arboladura dañada: si la arboladura de un barco propulsado por el viento sufre daño por valor del 50% de sus puntos de golpe totales normales, considera la fuerza del viento una categoría menor, ya que las velas que quedan no son capaces de aprovechar su fuerza con tanta eficacia. Por ello, un barco con la arboladura dañada moverá al doble de su velocidad con vientos fuertes, a su velocidad normal con vientos moderados y no podrá mover con viento flojo. Si la arboladura de un barco queda destruida, no podrá moverse en absoluto propulsado por el viento.

Reparación y construcción de un vehículo

Algunas veces la reparación de un vehículo es una mera cuestión de carpintería. Pero si el daño es cuantioso y la situación apurada, sólo la magia puede reconstruir un vehículo con la suficiente rapidez. De forma similar, la construcción de un vehículo puede ser una tarea encomendada a un carretero o astillero, o un proyecto adecuado para un poderoso lanzador de conjuros.

Reparación de vehículos

Si un vehículo ha sufrido daño, un grupo de carpinteros, ingenieros u otros miembros de la tripulación pueden repararlo sin recurrir a la magia. El número de miembros en el grupo de reparación debe ser igual a la dureza del material a reparar. Por ejemplo, reparar el daño causado a una sección de 10' de madera requiere a cinco personas en el grupo de reparación, ya que la madera tiene una dureza de 5. Sólo uno de los miembros del equipo de reparación necesita poseer la habilidad correspondiente de Arte (carpintería para la madera, fabricación de armaduras para el metal y fabricar velas para la arboladura); los otros pueden ser inexpertos. Dependiendo de la situación pueden ser necesarias herramientas o materia prima. Si el miembro entrenado del grupo de reparación supera una prueba de Arte (CD 10) al final de un minuto de trabajo continuo, las reparaciones han tenido éxito hasta cierto punto. Por cada punto en que la prueba de Arte supere 9, se restaura un punto de daño a la sección dañada.

Una vez que se destruye una sección de un vehículo, lleva días reconstruirla sin ayuda de la magia (y la mayoría de la magia es sólo una solución temporal; consulta 'Técnicas de reparación mágica' más adelante). Si un vehículo con secciones destruidas puede ser llevado a puerto u otro lugar de reparación, determina la gravedad del daño del vehículo como un valor en piezas de oro: el número de secciones destruidas dividido por el número total de secciones del vehículo $\times 1/2$ del precio del vehículo. Esta cifra representa el coste de la materia prima necesaria para reconstruir las secciones destruidas, y marca el tiempo que tardarán los arreglos.

Un grupo de reparación (como se ha definido anteriormente) puede reparar daños por un valor de 125 po al día si tiene las he-

ramientas y materias primas adecuadas. Un puerto, tienda de un carretero o cualquier otro centro de reparaciones bien equipado puede reparar normalmente daños por valor de 250 po al día. Un dique seco (donde se puede izar un vehículo naval para sacarlo del agua) o un complejo de reparación de vehículos particularmente grande pueden reparar daños por valor de 500 po al día.

Ejemplo: el casco de una nave larga (70×20') tiene catorce secciones. Tires de dichas secciones quedaron destruidas en una batalla naval, pero los magos de a bordo mantuvieron el barco a flote hasta que consiguió llegar a puerto. Ya que el precio de una nave larga es de 10.000 po, las reparaciones costarán un número de piezas de oro igual a $3/14 \times 5.000$, es decir alrededor de 1.070 po. Un equipo de reparación con las herramientas y materiales adecuados puede arreglar las secciones destruidas en nueve días; en un dique seco el trabajo podría completarse en poco más de dos días.

Reparación de la arboladura: la arboladura dañada puede ser reparada como se ha descrito anteriormente. La arboladura destruida debe ser vuelta a comprar por completo, a un precio de 20 po por punto de golpe de la arboladura original.

Técnicas de reparación mágica: algunos conjuros pueden acelerar el proceso de reparación o proporcionar reparaciones improvisadas en un combate. *Remendar* repara al instante 1d8 puntos de golpe de daño, e *integrar* repara por completo una sección de 10' siempre que el daño no fuese causado por deformaciones, incendios o desintegraciones.

Si una sección ha sido destruida, se requiere *creación menor* además de la prueba de Arte correspondiente (CD 25) para arreglar la brecha en la estructura del vehículo. El material necesario para cubrir una sección de 10×10' de una pulgada de grosor equivale aproximadamente a un volumen de 8' cúbicos, por lo que un único lanzador de conjuros de nivel 8 o superior puede arreglar una sección completa (aunque se pueden requerir múltiples aplicaciones para reparaciones más complejas). *Creación mayor* puede reparar vehículos de hierro durante unas horas, e incluso materiales más exóticos durante unos minutos. Dado que ni *creación menor* ni *creación mayor* son permanentes, tales reparaciones son sólo arreglos provisionales.

Construcción de vehículos

Construir un vehículo nuevo (o añadir mejoras a uno existente) sigue las mismas reglas que la reparación de un vehículo. Un grupo de trabajo puede construir el equivalente a 125 po en un día, un puerto o tienda puede construir el equivalente a 250 po al día, y una instalación importante puede construir el equivalente a 500 po al día.

Vehículos de gran calidad

Los vehículos de gran calidad son raros, pero los artesanos son gente devota de su trabajo. Deben trabajar juntos para construir los vehículos más grandes, prestando al maestro constructor asistencia y otros beneficios. Un vehículo de gran calidad viaja más rápido y es más resistente que sus homólogos normales. Es 5' más rápido que un vehículo normal y posee 5 puntos de golpe más por cada pulgada de grosor.

El precio y CD de creación de un vehículo de gran calidad depende de su tamaño, como se muestra en la tabla 3-7: Coste de creación de un vehículo de gran calidad.

TABLA 3-7: COSTE DE CREACIÓN DE UN VEHÍCULO DE GRAN CALIDAD

Tripulación y pasajeros	Precio	CD
1-6	5.000 po	20
7-20	10.000 po	23
21-80	20.000 po	25
81-150	30.000 po	28
151+	50.000 po	30

MEJORAS PARA VEHÍCULOS

Los personajes tienden a manipular y singularizar sus vehículos. Aquí tienes algunas opciones mundanas y mágicas para los personajes que quieran dar a sus vehículos un pequeño extra.

Mejoras mundanas

Estas mejoras sobre el diseño básico de los vehículos no requieren magia alguna, sólo la habilidad de Arte correspondiente y los materiales apropiados (o suficiente dinero).

Balista: cualquier vehículo que posea una sección de cubierta o techo plano de 5×10' puede colocar una balista en ella. Las balistas funcionan como se describe en la sección 'Máquinas de asedio' del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Elige un encaramiento para la balista cuando la montes en tu vehículo; puede disparar a cualquier objetivo en un arco de 180° centrado en el arma.

Peso: 1.500 lb.; Precio: 500 po.

Blindaje: puedes incrementar los puntos de golpe y dureza de cualquier vehículo añadiéndole blindaje a cualquier sección de 10' (excepto a la arboladura). Todas las estadísticas que se indican más abajo son por pulgada de grosor. Puedes colocar el mismo material para conseguir un blindaje más grueso o combinar distintos materiales si lo prefieres. Cada capa sufre daño independiente. El daño que sobra después de haber destruido una capa externa pasa a la capa interna; se debe aplicar la dureza por segunda vez si esta nueva capa es de un material distinto.

TABLA 3-8: MATERIALES PARA BLINDAJES

Material	pg	Dureza	Precio por sección	Peso por sección
Adamantita	40	20	5.000 po	5.000 lb.
Hierro	30	10	1.000 po	5.000 lb.
Madera	10	5	200 po	1.000 lb.
Madera oscura	10	5	3.000 po	500 lb.
Mithril	30	15	3.500 po	3.000 lb.

Castillete de artillería: un búnquer adosado a la cubierta de un vehículo, el castillete de artillería proporciona protección a los defensores y sirve como plataforma para las máquinas de asedio. Cuatro defensores de tamaño Mediano se benefician de una cobertura de 9/10 (aspilleras) en el propio castillete, que tiene 10×10', y otros cuatro obtienen cobertura de 1/2 tras el almenaje superior. Los muros del castillete de artillería son de mampostería de un pie de grosor (dureza 8, 90 pg). Un castillete de artillería se puede instalar en cualquier lugar en el que quepa una catapulta pesada, y por lo tanto se pueden colocar dos catapultas ligeras o una catapulta pesada sobre él.

Peso: 4 toneladas; Precio: 1.000 po.

Catapulta pesada: puedes añadir una catapulta pesada a cualquier vehículo que posea una sección de cubierta o te-

cho plano de al menos 10×10'. Funciona como se describe en la sección 'Máquinas de asedio' del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Puede lanzar su munición a cualquier objetivo en un arco de 90° centrado en el arma.

Peso: 4.000 lb.; Precio: 800 po.

Catapulta ligera: una catapulta ligera ocupa una sección de cubierta de 5×10'. Por lo demás sigue las reglas de la catapulta pesada (ver más arriba).

Peso: 2.000 lb.; Precio: 550 po.

Controles de gran calidad: tanto si se trata de un timón finamente equilibrado que permite delicados ajustes de la deriva, o un complejo sistema de arneses que dirige a las bestias de tiro con un simple giro de muñeca, es posible conseguir un mejor rendimiento de un vehículo al perfeccionar su sistema de control. Los controles de gran calidad proporcionan un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Trato con animales u Oficio realizadas por el conductor. El coste depende del tamaño del vehículo (su peso no varía).

Precio: 300 po (Mediano), 600 po (Grande), 1.200 po (Enorme), 2.400 po (Gargantuesco), 4.800 po (Colosal).

Espacio para pasajeros: el espacio de carga puede convertirse para pasajeros; una tonelada (2.000 lb.) de espacio de carga puede acomodarse para que dos pasajeros de tamaño Mediano o menor viajen confortablemente. Dos veces esa cantidad pueden apretujarse en el mismo espacio durante cortos periodos de tiempo, pero están demasiado constreñidos para luchar con eficacia y se consideran fatigados tras una hora de viaje.

Precio: 200 po por tonelada.

Espacio para pasajeros, elegante: igual que se describe anteriormente, pero los camarotes de los pasajeros están acolchados y decorados. El espacio de una tonelada de carga puede acomodar a un pasajero con este nivel de confort.

Precio: 600 po por tonelada.

Espacio para pasajeros, lujoso: igual que se describe anteriormente, pero los camarotes de los pasajeros son la definición misma de la opulencia. Cada pasajero de lujo ocupa el espacio de dos toneladas de carga.

Precio: 1.500 po por tonelada.

Plancha/Proa de embestida: los vehículos equipados con una proa de embestida sufren mitad de daño en los ataques de embestida que inicien (normalmente las embestidas causan el mismo daño tanto al objetivo como al vehículo que embiste). El navío de guerra incluye esta mejora de forma gratuita. El peso y precio depende del tamaño del vehículo.

Peso: 500 lb. (Grande), 1.000 lb. (Enorme), 2.000 lb. (Gargantuesco), 4.000 lb. (Colosal); Precio: 500 po (Grande), 1.000 po (Enorme), 3.000 po (Gargantuesco), 5.000 po (Colosal).

Plataforma giratoria: esta plataforma baja montada sobre cilindros duplica el arco de tiro de una máquina de asedio (por lo que las catapultas tendrán un arco de tiro de 180°, y las balistas podrán disparar en cualquier dirección). Una plataforma giratoria duplica también el número de personas necesarias para manejar la máquina de asedio.

Peso: 1.000 lb.; Precio: 500 po.

Mejoras mágicas

Estos añadidos a los vehículos se construyen como cualquier otro objeto mágico, mediante el empleo de la dote *Fabricar objeto maravilloso*.

Bodega del contrabandista: igual que el *portaequipajes dimensional* (ver más adelante), pero la tapa y el cierre del receptáculo se ocultan mágicamente hasta que una palabra de mando los hace mostrarse durante un asalto. Los lanzadores de conjuros que intenten hallar una *bodega del contrabandista* con magia adivinatoria deben superar una prueba de nivel de lanzador contra CD 20.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*, *imagen mayor*, *indetectabilidad*; Precio de mercado: 90.000 po; Peso: 200 lb.

Bridas de alivio de cargas: este juego de bocado y bridas incrementa la puntuación de Fuerza de la bestia de tiro enjaneada, permitiéndole arrastrar mayores cargas.

Nivel de lanzador: 8; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*; Precio de mercado: 4.000 po (+2), 16.000 po (+4), 36.000 po (+6); Peso: —.

Bridas del invocador: este arnés convoca a su propia bestia de tiro, que sirve al propietario de las bridas durante 12 horas. La mayoría de *bridas del invocador* convocan caballos ligeros, aunque algunas versiones más raras crean un *corcel fantasmal* (igual que el conjuro) con 19 pg, velocidad 240', capacidad de carga de 250 lb. y la aptitud de galopar sobre el vacío durante un asalto como si estuviese sobre tierra firme. Dado que las *bridas del invocador* sólo pueden emplearse una vez al día, se necesita más de una para facilitar suficientes bestias de tiro para desplazar a la mayoría de vehículos terrestres.

Nivel de lanzador: 10; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *montura o corcel fantasmal* (dependiendo del tipo); Precio de mercado: 2.160 po (caballo ligero), 12.960 po (*corcel fantasmal*); Peso: —.

Cámara de huida sobrenatural: una vez al día y a una orden del conductor, un vehículo equipado con este artilugio expulsa una extensa masa de vapores desde su parte trasera. Los tres tipos de vapor disponibles son una niebla que oculta al vehículo de sus perseguidores como el conjuro *nube brumosa*, una nube de ácido igual a la del conjuro *bruma ácida*, o un veneno mortal con los mismos efectos que el conjuro *nube aniquiladora*. La nube, de 20' de alto, tiene 30' de radio.

Nivel de lanzador: 3 (*nube brumosa*), 9 (*nube aniquiladora*), 11 (*bruma ácida*); *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, conjuro correspondiente; Precio de mercado: 2.160 po (*nube brumosa*), 16.200 po (*nube aniquiladora*), 23.760 po (*bruma ácida*); Peso: 10 lb.

Cordaje de Fharlanghn: estas bolinas y aparejos están animados mágicamente para hacer la navegación más sencilla. Las cuerdas se desplazan por voluntad propia, tensándose y aflojándose con una voz de mando, permitiendo desplegar y recoger las velas sin castigar las espaldas de la tripulación. Cada *cordaje de Fharlanghn* a bordo de un vehículo propulsado por el viento reduce la tripulación necesaria en cinco miembros, con un mínimo de dos hombres para las naves propulsadas por viento de tamaño Colosal y un tripulante para naves Gargantuescas o menores. El *cordaje de Fharlanghn* responde únicamente a órdenes náuticas, por lo que no se puede usar para atacar a enemigos o atar prisioneros.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *animar una cuerda*, *telequinesis*; Precio de mercado: 8.100 po; Peso: 5 lb.

Mapas de certeza: esta hoja de pergamino en blanco es una tremenda ayuda para cualquier capitán. Si se desenrolla y se expone directamente a la luz solar mientras se viaja en un vehículo, muestra al instante un mapa (tan detallado como cualquiera disponible en una tienda) de toda la zona en un radio de 24 horas de viaje del vehículo a su velocidad máxima actual. Si el usuario especifica entonces un destino, el mapa traza la ruta más corta hasta ese punto. Al igual que el conjuro de *encontrar la senda*, los mapas de certeza sólo funcionan en relación con lugares, no objetos ni criaturas. Si el pergamino se enrolla, el mapa que muestra desaparece.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *encontrar la senda*; **Precio de mercado:** 47.520 po; **Peso:** 1 lb.

Mesa del capitán: esta ancha mesa de madera, que normalmente se instala en el comedor de los oficiales, imita los efectos de un *festín de los héroes* para un máximo de doce miembros de la tripulación. Aquellos que pasen una hora tomando parte en la comilona mágica creada por la *mesa del capitán* ven curadas sus enfermedades, se vuelven inmunes al veneno y al miedo y *desesperanza mágica*, sanan 1d4+4 puntos de daño y reciben los beneficios de un conjuro de *bendecir*. Los efectos duran 12 horas. La *mesa del capitán* ofrece tal comida una vez al día.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *festín de los héroes*; **Precio de mercado:** 72.000 po; **Peso:** 16 lb.

Piedra para catapultas de calma: esta piedra para catapultas elimina todo rastro incluso de brisa en un radio de 400' del lugar en el que impacte. Los vientos reinantes en la zona no regresan hasta pasados 10 minutos.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *controlar los vientos*; **Precio de mercado:** 2.500 po; **Peso:** 16 lb.

Plataforma del jinete celeste: este revestimiento se adapta al suelo de un carro para una o dos personas y permite que sea tirado por criaturas voladoras tal y como si estuviese en tierra tirado por caballos. El carro asciende y desciende de acuerdo con la maniobrabilidad de sus bestias de tiro, pero gira basándose en la maniobrabilidad del carro. Ten en cuenta que las bestias de tiro no pueden volar si deben transportar una carga superior a ligera, por lo que los carros equipados con esta mejora algunas veces requieren más bestias de tiro que sus homólogos terrestres.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *caminar por el aire*; **Precio de mercado:** 56.000 po; **Peso:** 20 lb.

Portaequipajes dimensional: de forma muy similar a una *bolsa de contención*, un *portaequipajes dimensional* es un baúl de carga que puede albergar muchas más cosas de las que aparenta. Cualquier cosa con una medida máxima de 10' en cada una de sus dimensiones (alto, ancho y fondo) cabrá dentro. Se pueden introducir hasta dos toneladas de carga en un *portaequipajes dimensional*, que nunca pesará más de 200 lb. incluso aunque el peso de su contenido sea muy superior.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto* de Leomund; **Precio de mercado:** 30.000 po; **Peso:** 200 lb. (máximo).

Quilla de la tierra: este objeto, a menudo forjado en el plano Elemental de la tierra, permite a un vehículo naval mover por tierra como si estuviese en el agua. La velocidad de la nave no se ve afectada, pero el terreno difícil la ralentiza de la misma forma que a un vehículo terrestre.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *transmutar roca en barro*, *deseo*; **Precio de mercado:** 150.000 po; **Peso:** 1.000 lb.

Quilla de las nubes: un invento de los djinni del plano Elemental del aire, la *quilla de las nubes* otorga a la nave que la incorpore la habilidad de volar a una velocidad de 40' (torpe). Si la nave está propulsada por viento, aún puede emplear sus velas si le proporcionan un movimiento mayor que la propia quilla.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *volar*, *deseo*; **Precio de mercado:** 200.000 po; **Peso:** 1.000 lb.

Ruedas veloces: este par de ruedas de madera se pueden acoplar a la mayoría de vehículos de ruedas, incrementando la velocidad del vehículo en cuestión en 10'. Las ruedas deben colocarse sobre el mismo eje para que sean efectivas. Sin importar cuántas parejas de *ruedas veloces* se coloquen en un mismo vehículo, la velocidad de éste se incrementa sólo en 10'.

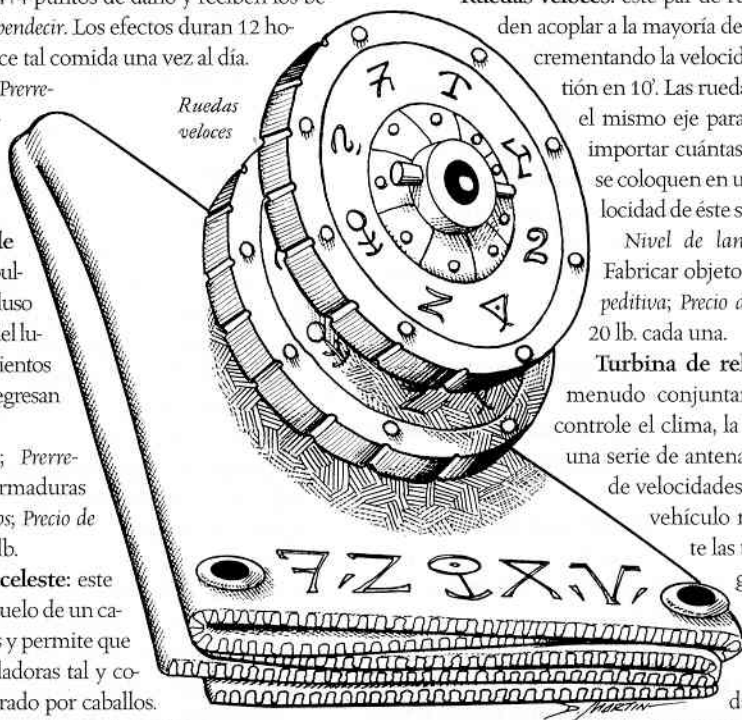
Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva*; **Precio de mercado:** 100 po; **Peso:** 20 lb. cada una.

Turbina de relámpagos: empleada a menudo conjuntamente con magia que controle el clima, la *turbina de relámpagos* es una serie de antenas conectadas a una caja de velocidades mecánica que otorga al vehículo mayor velocidad durante las tormentas. Los relámpagos caen sobre las antenas, proporcionando potencia suficiente para duplicar la velocidad del vehículo o dándole una velocidad de 90', la que sea superior. El vehículo ignora cualquier penalización de velocidad relacionada con el clima.

Velas de viento privilegiado

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *llamar al relámpago*, *retirada expeditiva*; **Precio de mercado:** 90.000 po; **Peso:** 300 lb.

Vehículo autopropulsado: mediante la animación del sistema de giro, control y cualquier parte móvil de un vehículo, es posible construir un vehículo que no requiera bestias de tiro. Cualquier vehículo terrestre de tamaño Grande o menor puede hacerse autopropulsado, obteniendo una velocidad de 60'. Sigue moviéndose bajo control del conductor y retiene su maniobrabilidad normal. A diferencia de un lanzamiento normal del conjuro *animar objetos*, el vehículo no se convierte en un constructo ni gana la capacidad de luchar por sí mismo.



Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, animar objetos; **Precio de mercado:** 132.000 po; **Peso:** -.

Velas de viento privilegiado: este juego de velas se presenta en dos variantes. Desplegar un juego de *velas de viento privilegiado menores* asegura que la velocidad del viento sea siempre fuerte (21-30 mph, multiplicador de velocidad $\times 3$), sin importar las condiciones reinantes del clima. Un juego de *velas de viento privilegiado mayores* también permite al conductor fijar la dirección del viento en un radio de 600' del vehículo mediante una palabra de mando.

Nivel de lanzador: 9 (menor), 15 (mayor); **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, controlar los vientos; **Precio de mercado:** 40.500 po (menor), 67.500 po (mayor); **Peso:** 600 lb.

Velas planarias: estas velas con los colores del arco iris permiten a un vehículo navegar a lugares más allá del plano Material. Se necesitan cinco minutos y una prueba con éxito de Saber (los planos) (CD 20) para preparar las velas para un viaje a un plano determinado. Aunque las *velas planarias* proporcionan un medio para llegar a otros mundos lejanos, no conceden ninguna capacidad para moverse o sobrevivir en el plano de destino.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, desplazamiento de plano; **Precio de mercado:** 72.000 po; **Peso:** 600 lb.

Velo de espejismo: esta mejora "disfraza" al vehículo a la vista de ojos curiosos, haciéndolo parecer parte del terreno circundante. El engaño incluye elementos auditivos, visuales, táctiles y olfativos, aunque no puede disfrazar, ocultar o hacer aparecer criaturas.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, espejismo arcano; **Precio de mercado:** 25.000 po; **Peso:** -.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DEL VEHÍCULO

Cada vehículo presenta un bloque de estadísticas estándar. A continuación se explica cada uno de sus elementos.

Tamaño: el tamaño del vehículo, indicado siguiendo las mismas categorías de tamaño que para las criaturas.

Habilidad: qué habilidad se necesita para las pruebas de control, seguida por los bonificadores o penalizadores de circunstancia que dependan de la calidad general del vehículo.

Vel: la velocidad máxima del vehículo en un movimiento normal. En los vehículos propulsados por viento, como los veleros, la velocidad máxima debe tener en cuenta la velocidad del viento; aplica los multiplicadores apropiados de la Tabla 3-2: velocidad aleatoria del viento, a la cifra de velocidad indicada. Por ejemplo, una chalupa se muestra como "viento $\times 10$ ". Con viento moderado (multiplicador de velocidad $\times 2$) la velocidad de una chalupa sería de 20'; con un viento fuerte (multiplicador de velocidad $\times 3$) su velocidad sería de 30'.

Los vehículos habitualmente realizan movimientos dobles. También pueden moverse a una velocidad más lenta a menos que se indique lo contrario. La maniobrabilidad del vehículo se indica entre paréntesis. Si el vehículo posee múltiples medios de locomoción (como velas y remos), estarán separados por comas. La velocidad de un vehículo de tiro depende de sus bestias de tiro, por lo que sólo se indica su grado de maniobrabilidad. Las descripciones de la mayoría de vehículos terrestres incluyen información sobre los tipos de bes-

tias de tiro que se emplean normalmente con cada vehículo y la velocidad máxima cuando es arrastrado por tales criaturas.

Pg globales: cuántos puntos de golpe posee el vehículo, normalmente para los de tamaño Grande o menor. La mayoría de los vehículos también tiene dureza, indicada entre paréntesis. Si el vehículo posee blindaje, se indican en primer lugar los pg y dureza del blindaje, a continuación una barra inclinada y después los pg y la dureza del vehículo propiamente dicho. Los vehículos mayores, como los veleros, tienen sus puntos de golpe divididos entre varias secciones, por lo que carecen de un valor de pg globales.

CA global: la CA del vehículo en su conjunto. En los vehículos más grandes este valor raras veces se emplea, ya que los ataques van dirigidos contra secciones específicas del exterior del vehículo.

Pg por sección: cuántos puntos de golpe posee cada sección de 10'. La mayoría de las secciones también tiene una dureza indicada entre paréntesis. Si el vehículo posee blindaje, se indican en primer lugar los pg y dureza del blindaje, a continuación una barra inclinada y después los pg y la dureza de la sección propiamente dicha. Los vehículos Grandes o menores no tienen secciones y por lo tanto carecen de un valor de pg por sección.

CA por sección: la CA de cada sección de 10' \times 10' del exterior del vehículo. Los vehículos Grandes o menores no tienen secciones y por lo tanto carecen de un valor de CA por sección.

Arboladura: los pg, dureza y CA de los mástiles, velas y aparejos del vehículo. Si un vehículo carece de arboladura se omitirá este valor. En el caso de los dirigibles el valor de arboladura representa la durabilidad del globo.

Embastida: el daño causado por el vehículo si embiste contra otro objeto a su velocidad máxima (ver 'Colisiones', más arriba).

Frente: el tamaño del vehículo indicado en largo por ancho.

Altura: la altura del vehículo, sin incluir la arboladura, medida desde el suelo hasta el techo (para los vehículos terrestres o aéreos) o desde la línea de flotación hasta el puente (para los vehículos navales). Los barcos de vela también llevan indicado entre paréntesis su calado, que representa la profundidad mínima de agua que necesitan para navegar.

AE: cualquier tipo de ataque especial, como una proa de embastida.

CE: cualquier tipo de cualidad especial, como sus resistencias.

Tripulación: cuántas personas son necesarias para manejar el vehículo con seguridad. A menos que se indique lo contrario una de ellas debe ser un conductor experto, pero las demás pueden ser inexpertas.

Peso: el peso neto del vehículo. Es importante sobre todo para los vehículos de tiro, así que se omite en la mayoría del resto de tipos de vehículo.

Carga: la capacidad de la bodega del vehículo, expresada en toneladas (una tonelada = 2.000 lb.) (NdC: esta unidad de medida es lo que en el sistema imperial denominan "short ton"). Si el peso de la carga afecta a la velocidad del vehículo se indicará la modificación de la velocidad entre paréntesis.

Precio: el precio del vehículo, expresado en piezas de oro.

VEHÍCULOS NAVALES

Los vehículos navales se fabrican para muchas funciones diferentes y específicas, pocas de las cuales resultan interesantes para un grupo de aventureros. La mayoría de las aventuras tienen lugar en (o bajo) tierra por lo que, aunque existen docenas de tipos y clasificaciones de barcos (desde piraguas individuales hasta enormes galeones de guerra de tres mástiles), sólo unos pocos serán útiles en la mayoría de las campañas.

Los barcos descritos en esta sección se dividen en tres tipos basándose en su campo de aplicación para una compañía aventurera: aquellos en los que los PJs serán la tripulación principal, aquellos en los que los PJs serán parte de la tripulación y aquellos en los que los PJs pueden ir de pasajeros.

A menos que se diga lo contrario, quienes se encuentren en la cubierta de un vehículo naval recibirán una cobertura de 1/2 contra la mayoría de sus enemigos y cobertura de 3/4 contra los atacantes marinos.

Naves menores

En una nave de hasta 60' de largo, o bien los PJs son toda la tripulación o forman la mayor parte de la misma con una pequeña ayuda de marineros experimentados que pueden ser allegados o contratados. A menos que los PJs recluten a un capitán estarán al mando de la nave y normalmente se encargarán de las funciones principales, como remar, orientarse y manejar el timón. Este tipo de naves a menudo permanece en lagos y cursos de agua tierra adentro. Si salen a mar abierto, raras veces perderán de vista la línea de la costa.

👑 **Catamarán:** vehículo Gargantuesco; Oficio (marinero) +2; Vel. viento ×20' (náutica mala); CA global 1; Pg por sección 50 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 30 pg (dureza 0); CA 3; Embestida 12d6; Frente 60×20'; Altura 5' (calado 5'); Tripulación 15; Carga 5 ton.; Precio 2.000 po.

Esta nave, diseñada para los viajes por mar, es común entre antiguas culturas marinas (como los polinesios de nuestro mundo). Sus cascos gemelos cortan el agua con eficacia, pero su pronunciada quilla y su vela sencilla impiden las maniobras rápidas. No tiene bodegas; quienes estén en cubierta obtienen una cobertura de 1/4 contra la mayoría de sus enemigos y una cobertura de 1/2 ante los ataques marinos. Sólo una lona protege a los pasajeros de las inclemencias, por lo que es una mala elección para climas duros (o para los pasajeros de pago, en cualquier caso).

👑 **Chalupa:** vehículo Gargantuesco; Oficio (marinero) +0; Vel. viento ×10' (náutica buena), remos 10' (náutica buena); CA global 1; Pg por sección 40 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 30 pg (dureza 0); CA 3; Embestida 8d6; Frente 60×20'; Altura 10' (calado 5'); Tripulación 15; Carga 50 ton. (Vel. viento ×5', remos 5' si lleva 25 o más ton.); Precio 3.000 po.

Una chalupa puede llevar una catapulta ligera o una balista montada sobre cubierta.

👑 **Lancha:** vehículo Enorme; Oficio (marinero) +2; Vel. remos 15' (náutica buena); CA global 3; Pg por sección 30 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida 4d6; Frente 20×10'; Altura 5' (calado 2 1/2'); Tripulación 4 (más 4 pasajeros); Carga 5 ton. (Vel. remos 10' si lleva 2 o más ton.); Precio 500 po.

Una gran nave de remos, la lancha se emplea a menudo como bote salvavidas o de desembarco al servicio de un barco mayor. La tripulación y pasajeros quedan expuestos a los ele-

mentos, y quienes estén a bordo obtienen una cobertura de un cuarto ante la mayoría de sus enemigos y una cobertura de 1/2 ante los ataques marinos. Una lancha construida exclusivamente para transporte de pasajeros puede llevar a 18 viajeros, o el doble de forma apretujada; tal conversión incrementa el precio de una lancha a 1.500 po.

Naves intermedias

En una nave de entre 70' y 90' de largo los PJs son parte de la tripulación; no hay sitio para pasajeros que no echen una mano a la hora de manejar el barco. Los PJs pueden no ser los dueños de la nave, y puede que tampoco tengan influencia sobre quiénes son sus compañeros o cómo se comportan. Los PJs aún tienen que encargarse de alguna labor, pero puede ser menos decisiva dentro del manejo del barco, como trabajos de carpintería o cocina. En algunas ocasiones estas naves emprenden viajes mar adentro, pero normalmente no poseen la estabilidad o capacidad de carga para mantener a su tripulación en un viaje largo en mar abierto. Generalmente viajan a lo largo de la costa o de rutas comerciales establecidas.

👑 **Acorazado:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +0; Vel. remos 10' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 30/60 (dureza 10/5); CA por sección 3; Embestida 20d6; Frente 80×30'; Altura 15' (calado 20'); Tripulación 80 (60 remeros); Carga 2.000 lb.; Precio 30.000 po.

Los enanos que van a la guerra en alta mar se sienten desprotegidos tras los "debiluchos" cascos de madera. Por lo tanto, los constructores de barcos enanos han desarrollado el acorazado, un navío de guerra cubierto de planchas de hierro que ofrece una silueta achaparrada en el agua y está erizado de cuadrillos de balista.

Los acorazados son temidos por los comandantes navales y con razón. Las dotaciones de las balistas pueden disparar sus cuadrillos desde detrás de postigos de hierro, quebrando los cascos de las naves ordinarias sin miedo a su respuesta. Los remeros trabajan por equipos, girando gigantescos cigüeñales para impulsar la nave.

El acorazado tiene suficiente espacio como para acomodar ocho balistas, normalmente cuatro en cada borda.

👑 **Nave larga:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +0; Vel. viento ×10' (náutica mala), remos 15' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 90 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 40 pg (dureza 0); CA 1; Embestida 8d6; Frente 70×20'; Altura 10' (calado 5'); Tripulación 50 (40 remeros); Carga 50 ton. (Vel. viento ×5' o remos 10' si lleva 25 o más ton.); Precio 10.000 po.

La nave larga tiene suficiente espacio en cubierta para dos catapultas ligeras o balistas. Su bajo calado hace que, si es necesario, pueda prescindir de llevar lancha.

👑 **Sumergible gnomo:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +2; Vel. remos 10' (náutica mala); CA global -3; Pg por sección 90 (dureza 8); CA por sección 3; Embestida 6d6; Frente 70×20'; Altura 10' (calado 10'); Tripulación 70 (60 remeros); Carga 20 ton. (remos 5' si lleva 10 o más ton.); Precio 80.000 po.

Un sumergible gnomo puede viajar por las profundidades del océano, ascendiendo y descendiendo mediante el uso de un complejo sistema de aletas de inmersión y bolsas de aire. Puede permanecer sumergido durante 24 horas seguidas, tras las cuales necesita 30 minutos en la superficie para recargar sus reservas de

Barcos



Velero



Navío de guerra



Galera



Nave larga



Chalupa

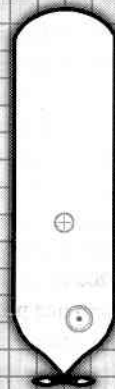
Leyenda	
Posición del conductor	
Punto de rotación	



Lancha



Catamarán



Sumergible gnomo

Un cuadro = 5'

aire. Además de su movimiento horizontal, esta nave puede ascender o descender libremente 10' por asalto. La nave está sellada por completo; sólo queda disponible una pequeña cubierta de 10×10' cuando la nave está en la superficie. Una esclusa de aire permite el acceso al mundo submarino cuando la nave está sumergida. Grandes hélices, accionadas equipos de gnomos, propulsan el sumergible (a efectos de juego cuentan como remeros).

👑 **Velero:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +4; Vel. viento ×20' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 50 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 80 pg (dureza 0), CA 1; Embestida 12d6; Frente 80×20'; Altura 10' (calado 10'); Tripulación 20; Carga 150 ton. (vel. viento ×15' si lleva 15 o más ton.); Precio 10.000 po.

Un velero tiene suficiente espacio en cubierta para dos catapultas ligeras o balistas. Normalmente emplea una lancha como bote salvavidas (no incluida en el precio).

👑 **Yate:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +2; Vel. viento ×15' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 40 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida 8d6; Frente 90×30'; Altura 10' (calado 10'); Tripulación 20; Carga 30 ton.; Precio 30.000 po.

Esta nave es el buque de recreo de la realeza y los mercaderes extremadamente ricos. La mayoría de la zona de bodegas se ha habilitado como opulentos camarotes, y la cubierta y el puente se mantienen tan despejados como sea posible para que el propietario pueda pasear a placer. Todo en el barco es de la mejor calidad, desde el mástil hasta los pernos.

Naves mayores

Las naves de al menos 100' de largo tienen suficiente espacio para llevar pasajeros, o para que se oculten polizones durante un buen rato. Si los PJs están al mando de la nave tienen una gran responsabilidad, equiparable a la supervisión de un torreón o un templo. En caso contrario los PJs serán una pequeña fracción de la tripulación, y tendrán muchos compañeros y diversos trabajos. Muchos de estos barcos pueden adentrarse en el mar durante semanas y son excelentes barcos de guerra o para viajes comerciales de larga distancia.

👑 **Gabarra:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) -2; Vel. remos 5' (náutica mala) o de tiro (torpe); CA global -3; Pg por sección 50 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida —; Frente 100×40'; Altura 10' (calado 10'); Tripulación 10 (40 remeros); Carga 100 ton.; Precio 6.000 po.

Una gabarra es una barca rectangular, normalmente de fondo plano, diseñada para transportar cargamentos por vías fluviales del interior. Las gabarras suelen ser muy sencillas y algunas de ellas no son más que balsas sofisticadas, aunque pueden llegar a medir hasta 200' de largo. Las más grandes suelen tener un lugar cerrado, como una pequeña caseta, en uno de los extremos con camastros, una mesa y varias sillas en su interior.

Las gabarras más pequeñas en aguas relativamente poco profundas son impulsadas normalmente por remeros con pértigas.

👑 **Galera:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) -2; Vel. viento ×15' (náutica mala), remos 20' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 80 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 160 pg (dureza 0), CA 1; Embestida 18d6; Frente 130×20'; Altura 20' (calado 15'); Tripulación 200 (160 remeros); Carga 150 ton. (vel. viento ×10' o remos 15' si lleva 75 o más ton.); Precio 30.000 po

Una galera tiene suficiente espacio en cubierta para acomodar tres ballestas pesadas o seis balistas o catapultas ligeras. Las galeras de guerra a menudo convierten su zona de carga en espacio para pasajeros, pero para llevar soldados (consulta 'Mejoras para vehículos', más arriba). De ocho a diez lanchas deberían proporcionar suficiente capacidad de evacuación aunque muchas galeras llevan menos.

👑 **Navío de guerra:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +2; Vel. viento ×15' (náutica regular), remos 20' (náutica buena); CA global -3; Pg por sección 100 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 80 pg (dureza 0), CA 1; Embestida 15d6; Frente 100×20'; Altura 20' (calado 15'); AE Proa de embestida; Tripulación 260 (80 remeros, 160 infantes de marina); Carga 5 ton.; Precio 25.000 po.

Un navío de guerra puede acomodar dos catapultas pesadas o cuatro balistas o catapultas ligeras. Se usan cuatro lanchas como botes salvavidas y transportes de tropas (no incluidas en el precio).

VEHÍCULOS AÉREOS

Las naves voladoras son vistas generalmente con recelo por las masas, y con razón. La mayoría de ellas son armatoste frágiles y las consecuencias de un fallo son drásticas. No obstante, la creación de máquinas voladoras estables es una búsqueda absorbente para muchos gnomos, que son los pioneros del viaje aéreo no mágico. Los miembros de otras razas a veces se adentran en las sendas del mundo de la ingeniería experimental, pero sólo los gnomos parecen tener un talento natural para ella; el "Don de Garl", como lo llaman algunos sabios.

Los vehículos aéreos maniobran de la misma forma que las criaturas voladoras, y ascienden y descienden de acuerdo con su categoría de maniobrabilidad. Ninguno de los vehículos que se describen a continuación tienen fundamento alguno en la realidad medieval o renacentista, y casi todos dependen de la magia para remontar o desplazarse.

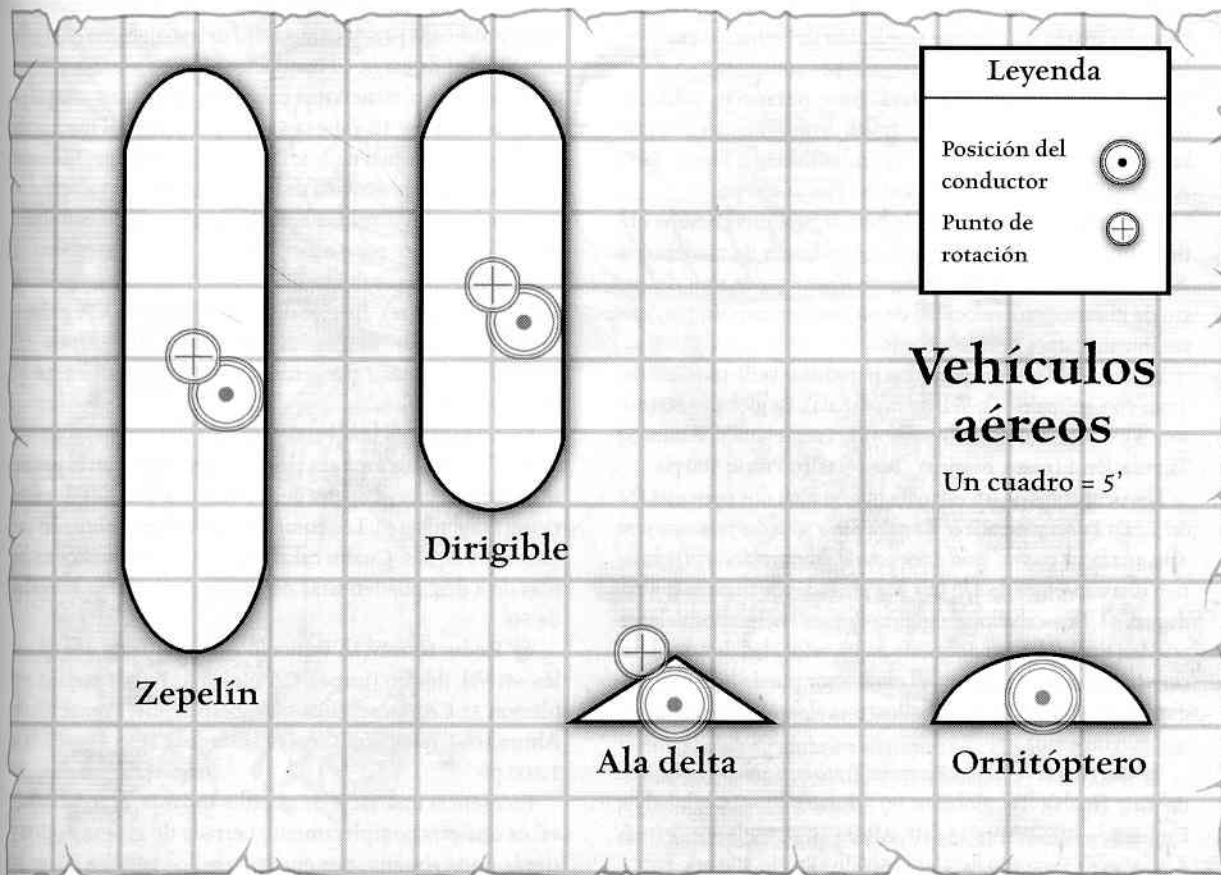
👑 **Ala delta:** vehículo Grande; Oficio (piloto) +0; Vel. V. 30' (mala); Pg globales 20 (dureza 5); CA global 4; Embestida 2d6; Frente 5×15'; Altura 5'; Tripulación 1; Coste 300 po.

Esta gran ala en forma de cuña consiste en un marco rígido con tela, pieles de animales o alguna otra cubierta de material ligero y resistente extendida sobre él. A diferencia de muchos vehículos aéreos un ala delta no puede ascender por sí misma, sino que dependen de un lugar de lanzamiento elevado o de las corrientes termales para ganar altitud.

El piloto de un ala delta obtiene una cobertura de 1/2 tras una pulgada de madera y tela (pg 10, dureza 3).

👑 **Dirigible:** vehículo Gargantuesco; Oficio (piloto) -2; Vel. viento ×15' (torpe); CA global 1; Pg por sección 30 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 100 pg (dureza 0), CA 1; Embestida 2d6; Frente 30×10'; Altura 10'; Tripulación 6; Carga 5 ton. (vel. viento ×5' si lleva 4 o más ton.); Precio 35.000 po.

Una versión más pequeña del zepelín, el dirigible también depende de propelentes animados para avanzar por el aire. Los magos a menudo construyen dirigibles para transportar a subordinados importantes de un lugar a otro. Al igual que los zepelines, los dirigibles no tienen una veloci-



dad mínima de avance y pueden rotar si quedan enfrentados contra el viento.

👑 **Ornitóptero:** vehículo Grande; Oficio (piloto) +2; Vel. VI 40' (mala); Pg globales 20 (dureza 5); CA global 4; Embestida 2d6; Frente 5×15'; Altura 5'; Tripulación 1; Coste 4.000 po.

Una versión mejorada mágicamente del ala delta, el ornitóptero se basa en unas alas animadas para impulsar a un personaje Pequeño por el aire. Debido a esto puede ascender como cualquier otra criatura voladora con maniobrabilidad mala.

Al igual que el ala delta, el ornitóptero otorga a su piloto una cobertura de 1/2 tras una pulgada de madera y tela (pg 10, dureza 3).

👑 **Zepelín:** vehículo Colosal; Oficio (piloto) -4; Vel. VI viento ×20' (torpe); CA global -3; Pg por sección 30 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 200 pg (dureza 0), CA 1; Embestida 4d6; Frente 40×10'; Altura 10'; Tripulación 10; Carga 10 tons. (vel. viento ×15' si lleva 5 o más tons.); Precio 60.000 po.

Un zepelín depende del aire caliente atrapado dentro de un gigantesco globo para elevarse y de propelentes animados para moverse. Dado que vuela, es ligero de peso y vulnerable a las condiciones del viento (y por lo tanto se considera un vehículo propulsado por el viento a pesar de no tener velas). El globo que proporciona su sustento está segmentado de forma que un reventón no sea desastroso. A diferencia de las criaturas con maniobrabilidad torpe, los zepelines no tienen una velocidad mínima de avance y pueden flotar si giran a favor del viento.

VEHÍCULOS TERRESTRES

Los vehículos terrestres van desde simples carros o carretas hasta sofisticadas máquinas de guerra e ingenios de especialistas.

👑 **Carreta:** vehículo Enorme; Trato con animales -2; Vel. de tiro (mala); Pg globales 60 (dureza 5); CA global 3; Embestida 4d6; Frente 15×10'; Altura 5'; Tripulación 1; Peso 400 lb.; Carga 2 ton.; Precio 35 po.

Una carreta es descubierta, por lo que el conductor y cualquier pasajero obtienen una cobertura de 1/2 tras una pulgada de madera (pg 10, dureza 5). Las bestias de tiro más comunes para la carreta son dos caballos pesados, que son lo bastante fuertes como para tirar del vehículo a una velocidad de 35' incluso si está totalmente cargado.

Las carretas son el medio más frecuente con el que un ejército invasor desplaza sus máquinas de asedio de un lugar a otro. Una carreta puede estar equipada con una catapulta pesada (que suma 2 toneladas a su peso y elimina toda capacidad adicional de carga) o una catapulta ligera (que suma una tonelada a su peso y deja espacio para una tonelada más de su munición).

👑 **Carro:** vehículo Grande; Trato con animales +0; Vel. de tiro (mala); Pg globales 30 (dureza 5); CA global 4; Embestida 2d6; Frente 10×5'; Altura 5'; Tripulación 1; Peso 200 lb.; Carga 500 lb.; Precio 15 po.

Un carro es descubierta, por lo que el conductor y cualquier pasajero obtienen una cobertura de 1/2 tras una pulgada

da de madera (pg 10, dureza 5). La bestia de tiro más común para un carro es la mula, que puede tirar del vehículo a una velocidad de 20' incluso si está cargado por completo.

👑 **Carro de guerra para una persona:** vehículo Mediano; Trato con animales +2; Vel. de tiro (regular); Pg globales 50 (dureza 5); CA global 5; Embestida 3d6; Frente 5×5'; Altura 5'; Tripulación 1; Peso 300 lb.; Precio 100 po.

El conductor de un carro de guerra para una persona obtiene una cobertura de 1/2 tras dos pulgadas de madera (pg 20, dureza 5). Un caballo de guerra ligero puede tirar del carro de guerra a una velocidad de 60', incluso con un conductor inusualmente pesado a bordo.

👑 **Carro de guerra para dos personas:** vehículo Grande; Trato con animales +2; Vel. de tiro (mala); Pg globales 80 (dureza 5); CA global 4; Embestida 4d6; Frente 10×5'; Altura 5'; Tripulación 1 (más 1 pasajero); Peso 600 lb.; Precio 400 po.

Los ocupantes de un carro de guerra para dos personas (N. del T.: En Puño y espada se llamaba carro para dos personas, pero aquí añado "de guerra" para diferenciarlo del carro de carga) obtienen una cobertura de 1/2 tras dos pulgadas de madera (pg 20, dureza 5). Dos caballos de guerra ligeros enjaezados delante pueden tirar del carro de guerra a una velocidad de 60'. Al hacer virar el carro de guerra, el conductor puede hacer que siga a cualquiera de los dos caballos (esta elección no cuenta como movimiento).

👑 **Carruaje:** vehículo Enorme; Trato con animales +0; Vel. de tiro (mala); Pg globales 90 (dureza 5); CA global 3; Embestida 4d6; Frente 15×10'; Altura 10'; Tripulación 1 (más 5 pasajeros); Peso 400 lb.; Carga 500 lb.; Precio 500 po.

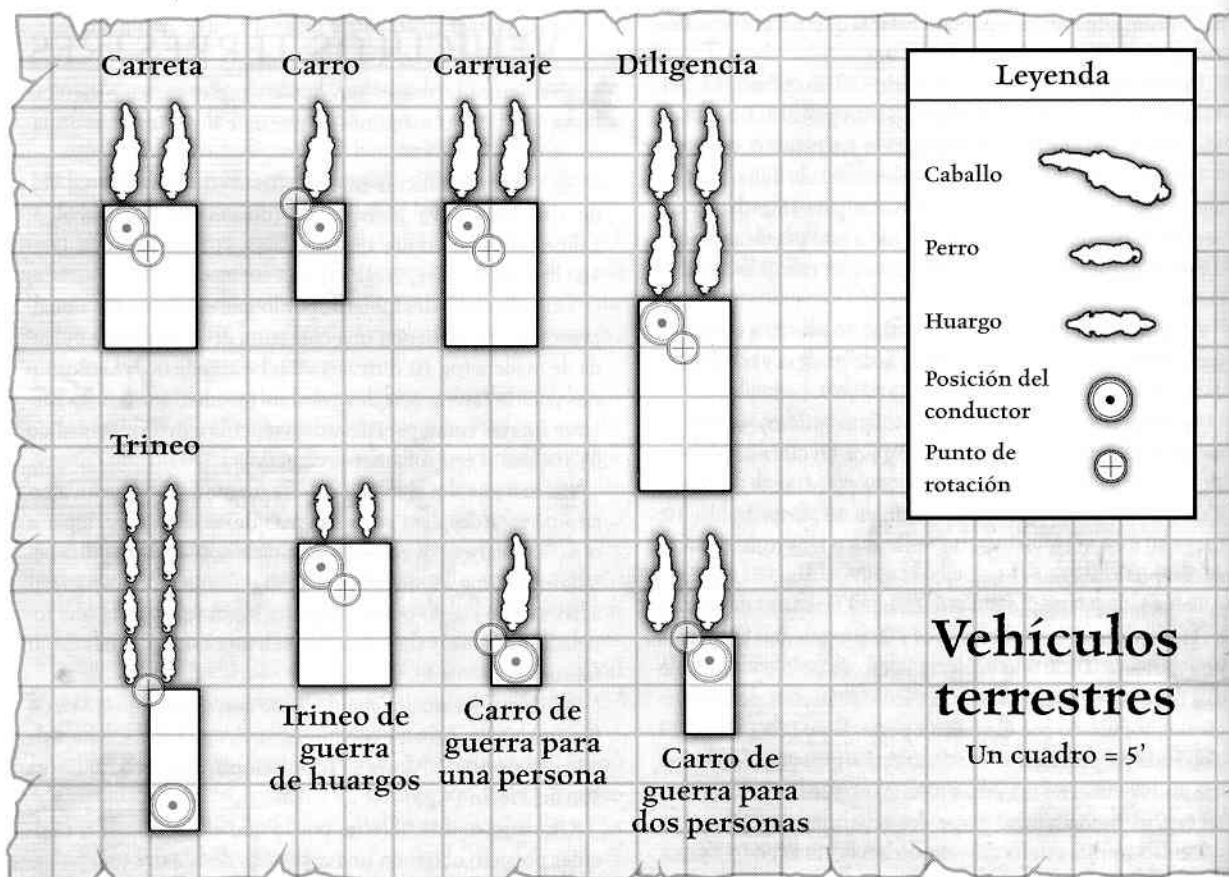
Un carruaje es básicamente una carreta completamente cerrada y diseñada para la comodidad del pasajero, no en aras de la capacidad de carga. El conductor y un pasajero que viajen en el pescante obtienen una cobertura de 1/2 tras una pulgada de madera (pg 10, dureza 5). Los pasajeros del interior obtienen una cobertura de 3/4. Dos caballos pesados enjaezados delante tiran de la mayoría de los carruajes a una velocidad de 35' cuando están cargados hasta los topes y de 50' con el conductor y un único pasajero.

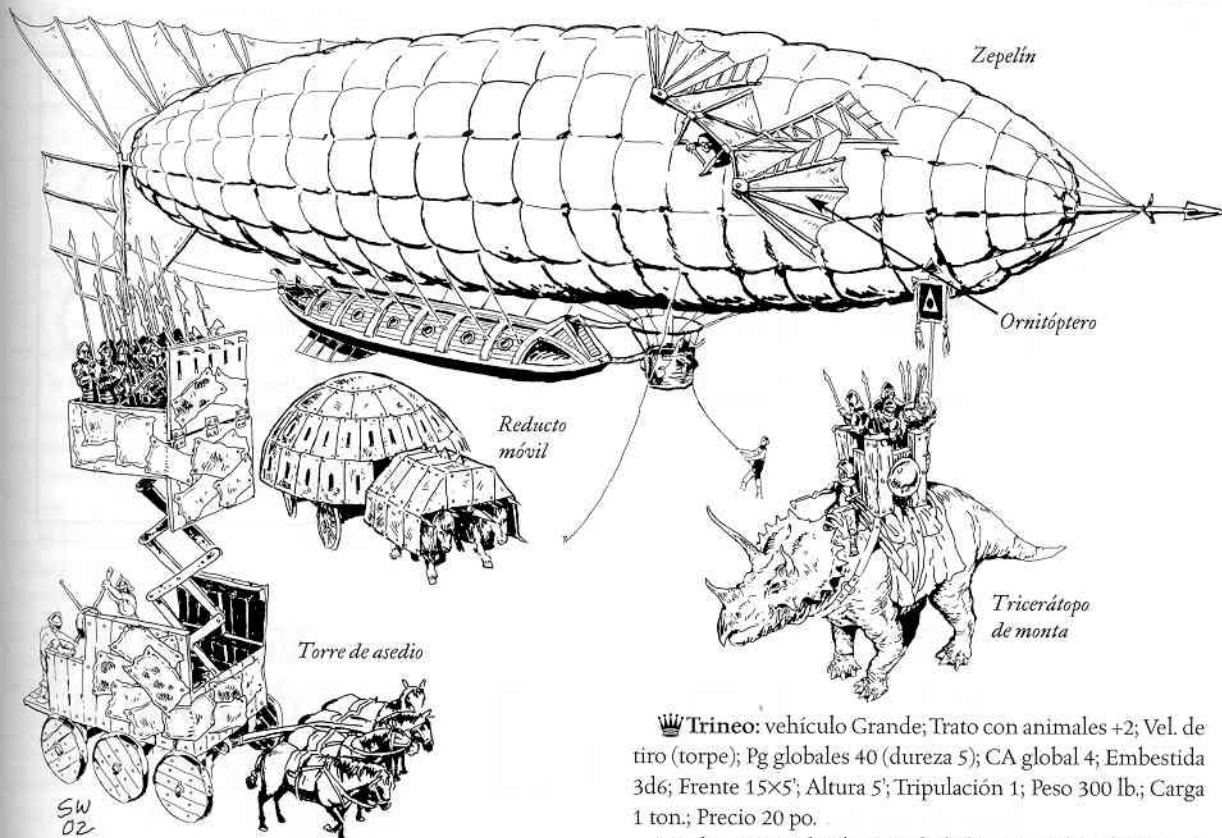
👑 **Diligencia:** vehículo Enorme; Trato con animales +0; Vel. de tiro (torpe); Pg globales 150 (dureza 5); CA global 3; Embestida 6d6; Frente 20×10'; Peso 10'; Altura 10'; Tripulación 1 (más 7 pasajeros); Peso 750 lb.; Carga 1.000 lb.; Precio 800 po.

La diligencia es una versión mayor del carruaje (ver más arriba). El conductor y un pasajero que viajen en el pescante obtienen una cobertura de 1/2 tras una pulgada de madera (pg 10, dureza 5). Los pasajeros del interior obtienen una cobertura de 3/4. Cuatro caballos pesados, dispuestos en dos filas de a dos, pueden tirar de la diligencia a una velocidad de 50'.

👑 **Reducto móvil:** vehículo Enorme; Trato con animales +4; Vel. de tiro (torpe); CA global 3; Pg por sección 100 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida 9d6; Frente 10×10'; Altura 10'; Tripulación 1 (más 7 soldados); Peso 4 ton.; Precio 1.500 po.

En esencia una torre de guardia rodante, el reducto móvil es una caja completamente cerrada de gruesa madera y tirada normalmente por cuatro caballos pesados. Tiene as





pilleras para disparar armas a distancia y pesadas puertas a cada lado. El punto más débil del reducto móvil son sus bestias de tiro, por lo que los ejércitos que emplean estos vehículos a menudo las equipan con las bardas más gruesas disponibles.

👑 **Torre de asedio grande:** vehículo Enorme; Trato con animales +4; Vel. de tiro (torpe); CA global 3; Pg por sección 120 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida 12d6; Frente 10×10'; Altura 30'; Tripulación 3 (más 25 soldados); Peso 16 ton.; Carga 1 ton.; Precio 4.000 po.

La torre de asedio grande es una fortaleza con ruedas. Cada uno de sus tres pisos posee aspilleras y pesadas puertas en su gruesa madera, mientras que el techo tiene almenas y una plataforma con espacio para dos balistas o catapultas ligeras. La única desventaja de una torre de asedio grande es su tremendo peso; se necesita una yunta de diez caballos de guerra pesados o dos elefantes para colocarla en posición.

👑 **Torre de asedio pequeña:** vehículo Enorme; Trato con animales +4; Vel. de tiro (torpe); CA global 3; Pg por sección 120 (dureza 5); CA por sección 3; Embestida 10d6; Frente 10×10'; Altura 20'; Tripulación 1 (más 15 soldados); Peso 8 ton.; Precio 1.000 po.

Las tropas invasoras pueden ascender por el interior de una torre de asedio y llegar a lo alto de un muro sin quedar expuestas al fuego enemigo. Los bastos rodillos empleados para ayudar a moverla la limitan a una velocidad de 10', pero su movimiento no se ve afectado en terreno malo.

Los constructores a menudo montan una catapulta ligera o balista sobre una torre de asedio pequeña.

👑 **Trineo:** vehículo Grande; Trato con animales +2; Vel. de tiro (torpe); Pg globales 40 (dureza 5); CA global 4; Embestida 3d6; Frente 15×5'; Altura 5'; Tripulación 1; Peso 300 lb.; Carga 1 ton.; Precio 20 po.

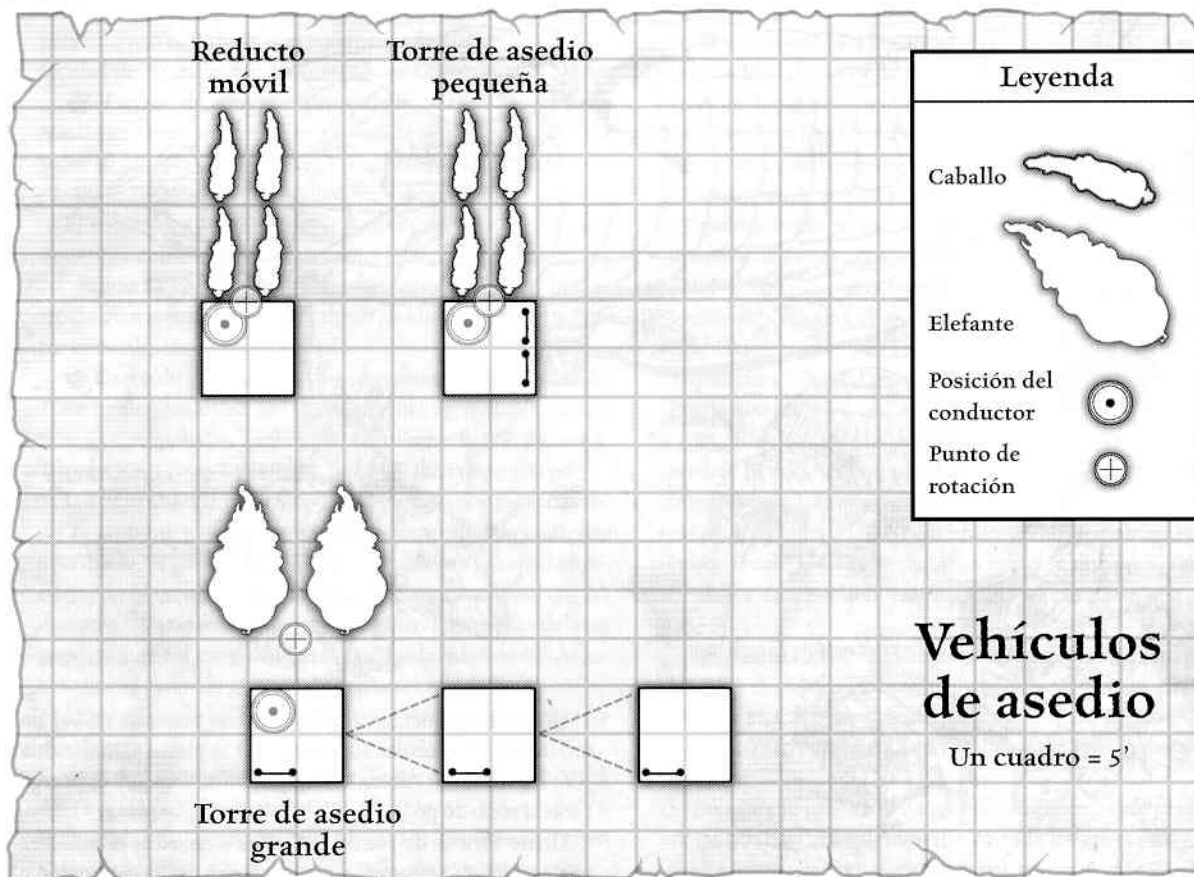
Tirado a través de planicies heladas o nevadas, el trineo es una estructura expuesta casi por completo. El conductor y cualquier pasajero obtienen una cobertura de 1/4 tras una pulgada de madera (pg 10, dureza 5). Ocho perros de tiro pueden desplazar el trineo sobre hielo o nieve compacta a una velocidad de 40', incluso si está cargado por completo. La nieve suelta reduce su velocidad a la mitad, y la nieve gruesa la reduce a un cuarto.

👑 **Trineo de guerra de huargos:** vehículo Enorme; Trato con animales +2; Vel. de tiro (mala); Pg global 100 (dureza 7); CA global 3; Embestida 6d6; Frente 15×10'; Altura 5'; Tripulación 1 (más 3 pasajeros); Peso 900 lb.; Carga 700 lb.; Precio 400 po.

Los trasgos de climas nevados emplean a sus aliados huargos para tirar de grandes trineos cubiertos de pinchos y blindaje casero. El conductor y los pasajeros a bordo de tales trineos de guerra obtienen una cobertura de 3/4 tras una barrera de 2 pulgadas de acero y madera (pg 20, dureza 7). Dos huargos enjaezados delante tiran del trineo a una velocidad de 35'.

Carromato de guerra de los medianos

Algunas personas encuentran la idea de un carromato de guerra de los medianos cuestionable o divertida; nunca han visto uno en acción. Los carromatos de guerra de los medianos son prácticos y peligrosos. Un carromato de guerra puede no representar una amenaza para un grupo de aventureros de nivel medio, pero es letal en un campo de batalla. Emplea las estadísticas de una diligencia (ver más arriba) para un carromato de guerra, excepto que tanto el conductor como los pasajeros obtienen cobertura completa.



El carromato de guerra estándar está diseñado para permitir a los medianos disparar con seguridad sus armas a distancia en el campo de batalla y proteger a los acechadores hasta que estén lo bastante cerca como para atacar. Sin embargo los medianos son inteligentes e ingeniosos y a menudo adaptan sus carromatos para amoldarse a estilos de lucha personales o circunstancias concretas.

Torre de asedio

Este carromato de guerra simplemente añade una torre de asedio construida sobre él. Un carromato o carreta tiene normalmente una altura de 10'; una torre de asedio aumenta esa altura en otros 10'. Mediante un juego de engranajes y escuadras, el tejado de la torre puede elevarse otros 10' más para llevar a una fuerza de asalto de acechadores hasta un parapeto.

El carromato de guerra con torre de asedio pesa 1.000 lb. y cuesta 2.000 po.

VEHÍCULOS ESPECIALES

Hay disponibles otros tipos de vehículos para necesidades especiales. Algunos son insólitos, raros o experimentales. Otros son accesorios para desplazarse en el día a día.

👑 **Carruaje sombrío:** vehículo Enorme; Trato con animales +0; Vel. 120' (mala); Pg globales 90 (dureza 5); CA global 3; Embestida 4d6; Frente 15x10'; Altura 10'; Tripulación 1 (más 5 pasajeros); Peso 400 lb.; Carga 500 lb.; Precio 100.000 po.

Este carruaje fabricado con maderas oscuras, e imbuido con materia sombría, es tirado por seis corceles fantasmales (igual que el conjuro lanzado por un hechicero de nivel 13). Una vez a la semana puede cruzar al plano de la Sombra durante un máximo de 13 horas, viajando 43 millas por hora sin importar el terreno del plano Material (considéralo como un conjuro de *caminar por la sombra* lanzado por un hechicero de nivel 13).

👑 **El lamento de Kanto:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) +4; Vel. VI 40' (torpe) o viento x20' (náutica regular); CA global -3; Pg por sección 50 (dureza 5); CA por sección 3; Arboladura 80 pg (dureza 0); CA 1; Embestida 12d6; Frente 80x20'; Altura 20' (calado 10'); Tripulación 20; Carga 150 ton. (vel. viento x15 si lleva 75 o más ton.); Precio 450.000 po.

Este velero mágico es empleado a menudo por los esclavistas para mover su mercancía ilícita de un lugar a otro. Posee una *quilla de las nubes* que le permite volar a una velocidad de 40', pero a menudo iza sus *velas de viento privilegiado menor* para aumentar su velocidad a 60'. Para viajes extraplanarios guarda un juego de *velas planarias* en la bodega. El camarote del navegante contiene unos *mapas de certeza*. La nave tiene dos balistas montadas sobre plataformas giratorias que disparan 5d6 *rayos relampagueantes* una vez por asalto.

La nave es un botín de valor incalculable, y el jefe esclavista que la posee actualmente es reacio a dejar que nadie sepa lo poderosa que es. Viaja por el aire únicamente de noche y por zonas salvajes en las que es improbable que nadie la vea, pero se posa en tierra en puntos preestablecidos para recoger y desembarcar esclavos.

👑 **Excavador de los enanos:** vehículo Enorme; Oficio (minero) +4; Vel. excavar (torpe); CA global 3; Pg por sección 40/120 (dureza 20/5); CA por sección 3; Embestida 10d6; Frente 10×20'; Altura 10'; Tripulación 5 (más 10 soldados); Peso 20 ton.; Precio 70.000 po.

Este vehículo similar a un tanque cava lentamente túneles a través de la tierra (aunque la piedra lo frena). Los enanos también emplean en ocasiones los excavadores en la guerra: están blindados con adamantita y son lo bastante grandes como para acomodar a una escuadra de 10 soldados. Las bandas de rodadura han sido animadas mágicamente para proporcionar impulso en la dirección deseada por la tripulación, que maneja las palancas mientras vigila el entorno por si hay derrumbamientos. El gigantesco taladro que lleva en su frontal es mejor incluso que una proa de embestida; el excavador nunca sufre daño en una embestida que él provoque.

👑 **Nautilus:** vehículo Colosal; Oficio (marinero) -6; Vel. 20' (náutica mala); CA global -3; Pg por sección 40/80 (dureza 20/5); CA por sección 3; Embestida 18d6; AE Proa de embestida; Frente 130×20'; Altura 20' (calado 15'); Tripulación 40; Carga 50 ton.; Precio 250.000 po.

Este enorme navío blindado fue otrora una galera, aunque pocos marineros la reconocerían en la actualidad. Ha sido blindada con adamantita, hermetizada y equipada con bolsas de aire robadas de un sumergible gnomo. Incluye una proa de embestida y cinco camarotes de lujo para pasajeros. Un elemental de agua Enorme, obligado a prestar servicio en él, gira los masivos cigüeñales de la popa de la nave.

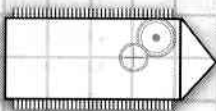
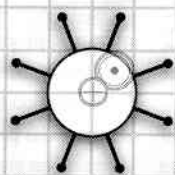
El vehículo no lleva armas, confiando en su blindaje y la fuerza de su tripulación para sobrevivir a sus encuentros con los peligros marinos. Aunque es una nave poderosa, el *Nautilus* resulta muy difícil de manejar incluso para una tripulación experimentada.

El creador del *Nautilus*, el Maestro del saber Rutagha, perdió recientemente su nave a manos de un kraken y sus sirvientes. Rutagha, que se *teleportó* para huir, cree que algunos de sus tripulantes pueden haber sobrevivido y está deseando reclutar aventureros para recuperar la nave.

👑 **Zanqueador forestal:** vehículo Enorme; Trato con animales +2; Vel. 40' (mala); Pg globales 100 (dureza 7); CA global 3; Embestida 3d6; Frente 10×10'; Altura 15'; Tripulación 1 (más 2 pasajeros); Peso 900 lb.; Carga 700 lb.; Precio 117.000 po.

Pocos vehículos son adecuados para los hogares boscosos de los elfos, pero el zanqueador forestal puede moverse a través de la foresta pasando por encima de la maleza con sus larguiruchas patas. Con la apariencia de una gigantesca araña, el zanqueador forestal se emplea para patrullar los límites del bosque y viajar de un lugar a otro cuando el factor velocidad sea importante. Sus largas patas le permiten ignorar la mayoría de penalizadores al movimiento, y una balista montada en el armazón inferior del vehículo se recarga sola mágicamente.

Un *velo de espejismo* (consulta 'Mejoras mágicas', anteriormente en este capítulo) le proporciona camuflaje si el zanqueador forestal no se mueve durante un asalto completo.



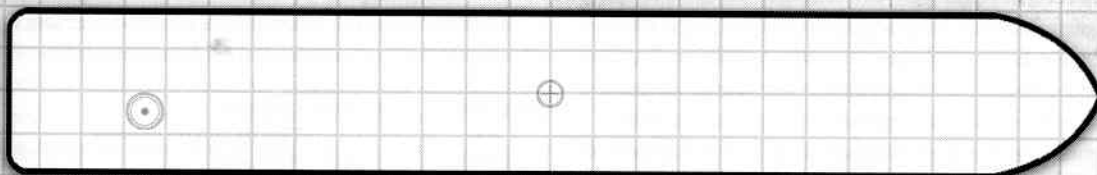
Excavador de los enanos

Nautilus

Leyenda	
Corcel fantasmal	
Posición del conductor	
Punto de rotación	

Vehículos especiales

Un cuadro = 5'



CAPÍTULO 4: EMPLEADOS Y CRIATURAS

Los aventureros sobresalen de entre la chusma porque son gente excepcional con habilidades y poderes extraordinarios. Sus vidas están llenas de gloria, batallas, monstruos y magia. Para las personas corrientes los aventureros son materia de leyendas. Mucha gente puede aspirar a llevar una vida emocionante, pero la mayoría se contenta con quedarse en casa. Después de todo, alguien tiene que cultivar el cereal, alimentar al ganado, fabricar las mercancías y atender la cantina. Aún así algunos aventureros necesitan contratar los servicios de trabajadores y especialistas para transportar sus tesoros, servir como guardaespaldas o construir su torreón. Algunas veces estos empleados (NdC: aunque "hireling" se tradujo originalmente como "contratado", se refería sobre todo a PNJs que acompañan a los personajes en sus aventuras, etc. Para un carpintero o un porteador que trabaje para los PJs sin tener -en general- que acompañarles, es más correcto "empleado") son requeridos para un único proyecto, aunque en ocasiones lo serán para largos períodos de tiempo o incluso permanentemente.

En la mayoría de los casos, a un PJ que busque empleados no le importa quiénes son, de dónde vienen o a qué dioses adoran. Las cosas más básicas que hay que saber sobre los empleados son dónde encontrarlos, determinar si son buenos, cuánto cuestan y cuánto tiempo tardarán en completar su trabajo.

ENCONTRAR EMPLEADOS

Siempre que estén en una zona poblada, los PJs no deberían tener problemas a la hora de encontrar empleados como porteadores, cuidadores de animales, braceros o arrieros. Los empleados pueden encontrarse en zonas que sean adecuadas a su oficio, como un muelle (donde trabajan los porteadores) o el distrito de los artesanos (donde se asientan los albañiles). Una vez allí los PJs deberían tener poca dificultad en conseguir la ayuda adecuada, a menos que el DM decida ponérselo más difícil a la hora de encontrar mano de obra. Una prueba de Reunir información (CD 10) debería bastar para hallar a la gente correcta.

Las negociaciones pueden pasarse por alto, a no ser que el DM quiera convertir la perspectiva de dar empleo en algo más complejo para los aventureros, o si son importantes para el transcurso de la historia. En algunas ocasiones los desencadenantes de aventuras pueden surgir en estos aparentemente inocuos encuentros sociales. Por ejemplo, los PJs están intentando reparar su torreón y se dirigen a la ciudad cercana para contratar a algunos albañiles. Pronto descubren, no obstante, que sólo quedan en la ciudad unos pocos; el resto ha sido empleado por una persona misteriosa que está construyendo una imponente torre a muchas millas.

La mano de obra experta o especializada, por otra parte, es más difícil de encontrar y depende del tamaño y población de una comunidad. El apartado 'PNJs de la comunidad' en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER* proporciona una guía es-

tupenda para analizar la población de una comunidad determinada y calcular cuántos empleados de un oficio en particular están disponibles. Obviamente, cuanto más grande sea la comunidad más probabilidades habrá de encontrar empleados con mejores habilidades.

Por supuesto no hay nada que impida a un PNJ con niveles de clase alquilar sus servicios o sacar provecho de un "trabajo extraño" como un miembro de la milicia que trabaje también como herrero. En las comunidades más pequeñas es normal encontrar a un PNJ que posea múltiples profesiones (aunque normalmente a niveles bajos). Sin embargo tales personas serán reacias a abandonar sus hogares ya que la comunidad depende bastante de ellos.

GREMIOS

Lo normal en las villas grandes o comunidades mayores es que los trabajadores y otros empleados formen parte de un gremio. Un gremio es una asociación de artesanos de un oficio en particular. Por ejemplo puede haber un gremio de herreros, un gremio de picapedreros, un gremio de pintores y así sucesivamente. También hay gremios de oficios que no fabrican objetos, por ejemplo de escribadores, jornaleros o mensajeros. Cuanto más grande sea la comunidad más especializados estarán sus gremios. En una ciudad pequeña o centro de población mayor seguramente te encontrarás un gremio de orfebres, así como un gremio de plateros, cada uno con gestión sobre un comercio especializado y con sus propias necesidades, miembros y políticas. Muy a menudo los gremios de dos o más oficios similares intentan trabajar coordinadamente; cada uno con sus propios intereses en mente, por supuesto. Los gremios pueden ejercer un poder político considerable, especialmente en las ciudades más grandes.

Los gremios establecen las pautas de la contratación de los artesanos, proporcionan protección legal y marcan los precios estándar de bienes y servicios. Actúan como enlace entre los trabajadores y la clase alta, intentando aumentar sus beneficios mientras persiguen los intereses del gremio y sus miembros. Los gremios rivales, sin embargo, intentan en ocasiones interferir mutuamente sus labores diarias, lo cual incluye sabotearse los proyectos o vender a precios más bajos que los competidores.

Los gremios también pueden ser el punto de partida de protagónicos o competidores en una aventura. Un gremio de orfebres, por ejemplo, puede financiar a una compañía para que localice un tesoro perdido (para ser fundido) o para proteger a un grupo de mineros mientras explotan una nueva veta. Así mismo los gremios se pueden convertir en rivales o enemigos directos de los PJs si sus objetivos entran en conflicto.

La mayoría de los gremios pero no todos, consiguen un equilibrio entre una administración elitista de mano dura y el consentimiento para que los artesanos trabajen a su voluntad. Emplea la Tabla 4-1, a continuación, para determinar el nivel de control que un gremio ejerce sobre sus miembros.

TABLA 4-1: CONTROL GREMIAL

d%	Tipo de control gremial
01-30	Ninguno
31-70	Normal
71-90	Restringido
91-100	Represivo

Ninguno: no existen gremios de ese oficio en particular. Los artesanos fijan sus propias tarifas pero no tienen ninguna de las protecciones que otorga un gremio.

Normal: existe un gremio de este oficio que no es ni muy permisivo ni muy restrictivo con sus miembros. El gremio recauda al mes el 10% del salario del artesano. El artesano puede aceptar trabajos ajenos a los contactos del gremio, aunque seguramente se le mirará con el ceño fruncido. Un artesano que haga esto muy a menudo será castigado con una multa de 1d4 po y caerá en desgracia dentro del gremio.

Restrictivo: el gremio aplica mano dura a sus miembros y recauda el 20% del salario mensual de un artesano. Es difícil encontrar a un empleado que trabaje al margen del gremio. Un artesano que sea descubierto recurriendo a vías ajenas al gremio para encontrar trabajo debe pagar al gremio la tarifa cobrada por dicho trabajo además de una multa de 1d4x2 po.

Los precios para contratar a un artesano de un gremio restrictivo se incrementan en un 50% (consulta 'Coste de los empleados' más abajo).

Represivo: el gremio tiene un control absoluto sobre el oficio y recauda el 40% de los salarios mensuales de sus artesanos. Es casi imposible encontrar a alguien que trabaje fuera del gremio. Un artesano que sea descubierto recurriendo a vías ajenas al gremio para encontrar trabajo debe pagar al gremio la tarifa cobrada por dicho trabajo además de una multa de 1d4x4 po.

Los precios para contratar a un artesano de un gremio represivo se incrementan en un 100% (consulta 'Coste de los empleados' más abajo).

COSTE DE LOS EMPLEADOS

Los precios de la Tabla 5-2: precios por servicios contratados, de la *Guía del DUNGEON MASTER*, y de la Tabla 4-2: habilidades principales de los empleados, en la página siguiente, se refieren a empleados plebeyos y expertos (y raras veces, adeptos) de nivel 1. En algunas ocasiones, no obstante, los PJs pueden querer alquilar los servicios de empleados superiores a la media. Un trabajador con una habilidad superior realiza el trabajo más rápido, con menos materiales y con mejores resultados. En términos de juego, esto se corresponde con el modificador de habilidad relevante del PNJ.

Si quieres contratar mejores trabajadores necesitas averiguar si hay alguno disponible y estar dispuesto a pagar precios más altos por sus servicios. Un empleado cobra la "tarifa diaria" por cada nivel por encima del 1.º. Por ejemplo un albañil (experto) de nivel 1 cobra 3 pp por día de trabajo, un albañil de nivel 2 cobra 6 pp al día, y un albañil de nivel 5 exige 15 pp al día. Esta tarifa se suma al coste de los materiales y el equipo que pueda ser necesario para completar la tarea.

Si los PJs contratan a un maestro artesano (consulta 'Nivel de habilidad de los empleados' más adelante) deberían estar dispuestos también a contratar a la cuadrilla de oficiales y aprendices que a menudo acompañan a tales maestros. Esto no es tan malo como pueda sonar: una cuadrilla de trabajo que haya aprendido su oficio y trabaje a las órdenes de un único maestro obtiene un bonificador +2 de sinergia a cualquier prueba de Arte pertinente. Un maestro artesano típico

tiene 1d4-2 oficiales (de niveles 4 a 8) y 1d4-1 aprendices (de niveles 1 a 3) bajo su tutela en cualquier momento.

Además de la tarifa diaria, los PJs deben proporcionar comida (o una paga adicional para comer) a los empleados que vayan de aventuras con ellos. Las raciones de viaje cuestan normalmente 5 pp por día por cada empleado. Los contratantes no deben pagar por la manutención de los empleados que permanezcan dentro de su comunidad de origen.

Si los PJs desean que los empleados los acompañen en situaciones peligrosas quizás deban ofrecer una "prima de peligrosidad" adicional como incentivo, como se explica a continuación.

Aventuras, empleados y prima de peligrosidad

Los empleados son gente corriente comparada con los aventureros. Se contentan con quedarse en su hogar, vivir sus vidas y perseguir sus propios intereses. La sección pertinente del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER* ofrece reglas para calcular la actitud inicial de un PNJ hacia los PJs. La mayoría de los empleados descritos en la Tabla 4-2: habilidades principales de los empleados, en particular los artesanos profesionales, no están dispuestos a abandonar la seguridad y comodidad de sus hogares para irse de aventuras. La tabla también indica si el oficio es activo o sedentario por naturaleza, lo cual determina si el PNJ pedirá una tarifa adicional cuando se meta en situaciones peliagudas.

Convencer a un empleado normalmente sedentario de que se vaya de aventuras requiere una prueba de Carisma para alterar su actitud (consulta 'Actitudes de los PNJs' en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). La actitud inicial del PNJ es indiferente y debe ser mejorada a amistosa. Los PJs pueden ofrecerle una prima de peligrosidad, que típicamente consiste en el doble de la tarifa diaria de ese empleado. Hacer tal cosa reduce la CD de la prueba de Carisma en 5 puntos. Ofrecer una prima de peligrosidad doble (cuatro veces la tarifa diaria) reduce la CD en 10 puntos.

Nivel de habilidad de los empleados

La sección 'Contratados' del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER* explica lo que se necesita para contratar a gente para realizar tareas concretas. Se puede dar por sentado que los trabajadores, artistas y artesanos empleados son expertos o plebeyos de nivel 1. En la mayoría de los casos este nivel de habilidad es suficiente para completar el trabajo, especialmente cuando se trata de una labor no cualificada como acarrear objetos o cavar zanjas. Algunas veces, sin embargo, tiene sentido contratar trabajadores inexpertos de mayor nivel, como por ejemplo porteadores más resistentes de lo normal, que puedan soportar los rigores de una aventura a través de la selva.

Determinar el nivel de habilidad de un empleado depende de unos pocos factores. Primero, se presupone que el empleado es humano (aunque puedes consultar 'Empleados no humanos' más adelante). Segundo, el empleado debería tener el máximo posible de rangos en su habilidad (o habilidades) principal: 4 rangos para las habilidades de clase a nivel 1, o 2 rangos para las habilidades transcláseas (que deberían ser infrecuentes). Tercero, usa la secuencia estándar de puntuaciones de característica 13, 12, 11,

10, 9 y 8 de los PNJs que no sean de élite (adeptos, aristócratas, combatientes, expertos y plebeyos). La puntuación más alta (13) siempre corresponderá a la característica clave del empleado, lo cual le otorga un bonificador +1 a sus pruebas de habilidad. Por ejemplo, un herrero medio tiene Inteligencia 13 ya que es la característica clave para la habilidad Arte (herrería). Finalmente, asume que el empleado posee Soltura con una habilidad como una de sus dotes, centrada en su habilidad principal, para representar su devoción hacia su oficio.

El empleado típico de nivel 1 tiene un bonificador total de +7 en las pruebas que involucren a su habilidad principal (4 rangos + 2 por Soltura con una habilidad + 1 por el modificador de característica). Los empleados aumentan su habilidad principal en +1 rango cada nivel (el máximo permitido). Siempre incrementan su característica clave a medida que avanzan niveles, lo cual les otorga un bonifica-

dor +1 adicional a las pruebas de su habilidad principal a los niveles 4, 12, 16 y 20.

Un artesano se considera aprendiz hasta que haya obtenido 7 rangos en su habilidad principal. En ese punto la comunidad de artesanos en la que trabaje le concede el título de oficial. Cuando el artesano ha obtenido 12 rangos en su habilidad principal se gana el título de maestro. Estos títulos no tienen influencia en la mecánica del juego, pero influyen de gran manera en la forma que será tratado el artesano en las situaciones sociales. A nivel 5 o superior es muy probable que el artesano ya posea su propio juego de herramientas de gran calidad (si su habilidad necesita herramientas). Consulta la sección 'Objetos especiales y superiores' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador* para ver los beneficios de las herramientas de gran calidad.

La Tabla 4-2: habilidades principales de los empleados, presenta una amplia variedad de trabajadores, artesanos y otros em-

TABLA 4-2: HABILIDADES PRINCIPALES DE LOS EMPLEADOS

Empleado	Habilidad/es principal/es	Caract. clave	Clase típica de PNJ	Tarifa diaria ¹	Activo/Sedentario
Adiestrador de animales	Trato con animales, Empatía animal	Car	Experto	8 pp	S
Adiestrador animales exóticos	Trato con animales, Empatía animal	Car	Experto	1 po ⁴	S
Adivino (lanzador de conjuros)	Escudriñar, adivinación	Int	Experto o adepto	1 po ³	S
Alfarero	Arte (fabricar cerámica)	Int	Plebeyo	2 pp	S
Alquimista	Alquimia	Int	Experto	1 po	S
Armero	Arte (fabricar armas)	Int	Experto	4 pp	S
Arquero	Arte (fabricar arcos)	Int	Plebeyo o experto	3 pp	S
Arquitecto	Oficio (arquitecto)	Sab	Experto	5 pp	S
Artista/Intérprete	Interpretar (cualquiera)	Car	Plebeyo o experto	4 pp	A
Ayuda de cámara	Diplomacia	Car	Plebeyo	2 pp	A
Boticario	Saber (hierbas), Alquimia	Int	Experto	1 po	S
Bracero	Arte (cualquiera) o ninguna	Fue ²	Plebeyo	1 pp	A
Calderero	Arte (calderería)	Int	Experto	3 pp	S
Carpintero	Arte (carpintería)	Int	Experto	5 pp	S
Carretero	Arte (carpintería)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Cartógrafo	Arte (fabricar mapas), Falsificar	Int	Experto	4 pp	A
Casamentero	Diplomacia, Averiguar intenciones	Car, Sab	Plebeyo	2 pp	S
Cerero	Arte (fabricar velas)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Cerrajero	Arte (fabricar cerraduras)	Int	Experto	4 pp	S
Cervecerero	Arte (fabricar cerveza)	Int	Plebeyo o experto	3 pp	S
Cocinero	Oficio (cocinero)	Sab	Plebeyo o experto	1 pp	A
Compositor	Interpretar (cualquiera)	Car	Experto	4 pp	S
Conductor/arriero	Trato con animales, Montar	Car, Des	Plebeyo	3 pp	A
Constructor de barcos	Arte (construcción naval)	Int	Experto	1 po	S
Criada	Oficio (criada)	Sab	Plebeyo	1 pp	S
Cuidador animales/Caballerizo	Trato con animales	Car	Plebeyo	1 pp	A
Curandero (lanzador de conjuros)	Sanar, curar heridas leves	Sab	Adepto	5 pp ³	A
Curtidor	Arte (curtir)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Embalsamador	Oficio (embalsamador), Alquimia	Sab, Int	Experto	3 pp	S
Encuadernador	Arte (encuadernación)	Int	Experto	3 pp	S
Enterrador	Arte (carpintería)	Int	Plebeyo o experto	3 pp	S
Escriba	Oficio (escriba)	Sab	Experto	3 pp	S
Escultor	Arte (escultura)	Int	Experto	6 pp	S
Fabricante de armaduras	Arte (fabricación de armaduras)	Int	Experto	3 pp	S
Fabricante de instrumentos	Arte (trabajo en cuerno)	Int	Experto	3 pp	S
Fabricante de pergaminos	Arte (fabricar pergaminos)	Int	Experto	3 pp	S
Flechero	Arte (fabricar arcos)	Int	Experto	3 pp	S
Guía (ciudad)	Saber (local), Diplomacia	Int, Car	Plebeyo o experto	3 pp	A
Guía (tierras salvajes)	Saber (local), Supervivencia	Int, Sab	Plebeyo o experto	3 pp	A
Herrero	Arte (herrería)	Int	Experto	3 pp	S
Ingeniero	Oficio (ingeniero)	Sab	Experto	5 pp	S
Ingeniero de asedio	Saber (táctica)	Int	Experto	2 po	A
Institutriz	Diplomacia, Saber (nobleza)	Car, Int	Experto	4 pp	S
Intérprete	Hablar un idioma	Int	Experto	3 pp	S

pleados, incluidos los lanzadores de conjuros utilizados más a menudo. También presenta la habilidad principal empleada por un empleado en concreto, la característica clave para dicha habilidad y la tarifa media diaria a pagar a cada empleado.

A menos que se indique lo contrario puedes dar por sentado que cada empleado también posee la habilidad de Oficio en su campo afín. Así, un armero tendría Arte (fabricación de armaduras) como su habilidad principal para regir su habilidad de crear armaduras, y Oficio (fabricante de armaduras) por sus conocimientos en la materia, sobre los tipos de armaduras y demás.

Habilidades de Arte y Oficio

Cuando se crean los personajes, los jugadores normalmente se centran en las aptitudes de combate. En ocasiones escatiman en ciertas habilidades que en principio no parecen muy seductoras pero que pueden demostrar ser muy útiles. Las habilidades de Arte

y Oficio en particular son excelentes para definir lo que hace el personaje y de qué clase de trasfondo proviene. Quizá sea un guerrero que aprendió a blandir las espadas que él mismo creaba mientras trabajaba como aprendiz de un herrero. Por otra parte quizá sea un pícaro que aprendió la complejidad de las cerraduras y las trampas mientras estaba bajo el tutelaje de un cerrajero local.

Hay ocasiones durante una partida en las que la habilidad de Arte u Oficio de un PJ puede brillar con luz propia. Un personaje con cualquier tipo de habilidad de Arte, como herrería, carpintería o albañilería, puede crear objetos sobre la marcha cuando sean necesarios. Además tales personajes pueden poseer información importante sobre las características de objetos como puertas, muros o túneles. Un flechero puede abastecer a la compañía con una fuente constante de munición. Un armero puede construir espadas y lanzas para equipar a las tropas reclutadas. Tener un fabricante de armaduras en tu grupo asegura que

TABLA 4-2: HABILIDADES PRINCIPALES DE LOS EMPLEADOS (CONT.)

Empleado	Habilidad/es principal/es	Caract. clave	Clase típica de PNJ	Tarifa diaria ¹	Activo/Sedentario
Jabonero	Arte (fabricar jabón)	Int	Plebeyo o experto	1 pp	S
Joyerero	Arte (fabricar joyas)	Int	Experto	4 pp	S
Lacayo	Diplomacia, Saber (nobleza)	Car, Int	Plebeyo	1 pp	A
Latonero	Arte (fabricar latón)	Int	Experto	3 pp	S
Lavandero	Oficio (lavandero)	Sab	Plebeyo	1 pp	S
Lustrador/Limpiador	Oficio (limpiador)	Sab	Plebeyo	8 pc	S
Marinero (tripulante)	Oficio (marinero)	Sab	Plebeyo o experto	1 pp	A
Marinero (primer oficial)	Oficio (marinero), Intimidar	Sab, Car	Experto	4 pp	A
Masajista	Oficio (masajista)	Sab	Experto	2 pp	S
Matrona	Oficio (matrona)	Sab	Plebeyo o experto	3 pp	S
Mayordomo	Diplomacia, Oficio (mayordomo)	Car, Sab	Experto	5 pp	S
Mensajero (afueras)	Saber (local), Montar	Int, Des	Plebeyo	2 cp ⁵	A
Mensajero (ciudad)	Saber (local), dote Correr	Int, Con	Plebeyo	2 cp ⁵	A
Mercero	Arte (fabricar sombreros)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Molinero	Arte (molienda)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Navegante	Intuir la dirección, Oficio (marinero)	Sab	Experto	3 pp	A
Niñera	Oficio (niñera)	Sab	Plebeyo	1 pp	S
Orfebre	Arte (orfebrería)	Int	Experto	4 pp	S
Pastor	Trato con animales	Car	Plebeyo	1 pp	A
Peleterero	Arte (peletería)	Int	Plebeyo	3 pp	S
Peltrero	Arte (fabricar objetos de estaño)	Int	Experto	3 pp	S
Peluquero	Oficio (peluquero)	Sab	Plebeyo	2 pp	S
Pintor (de cuadros)	Arte (pintar)	Int	Experto	1 po	S
Platero	Arte (platería)	Int	Experto	4 pp	S
Porteador	Arte (cualquiera) o ninguna	Fue ²	Plebeyo	1 pp	A
Procurador	Diplomacia	Car	Experto	1 po	S
Retratista/dibujante	Arte (pintar)	Int	Plebeyo o experto	6 pp	S
Ruedero	Arte (fabricar ruedas)	Int	Experto	3 pp	S
Sabio	Saber (cualquiera)	Int	Experto	2 po ⁴	S
Tallador	Arte (talla de gemas)	Int	Experto	4 pp	S
Tasador	Tasación	Int	Experto	3 pp	S
Tejedor	Arte (tejer)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S
Tenedor de libros	Oficio (tenedor de libros)	Sab	Plebeyo o experto	4 pp	S
Tintorero	Arte (fabricar tintes)	Int	Experto	2 pp	S
Tonelero	Arte (carpintería)	Int	Plebeyo o experto	3 pp	S
Vinatero	Arte (fabricar vino)	Int	Experto	4 pp	S
Zahorí	Intuir dirección	Sab	Plebeyo o adepto	1 po	S
Zapatero	Arte (fabricar zapatos)	Int	Plebeyo o experto	2 pp	S

¹ Si un empleado recibe su paga por construir un objeto específico, emplea los precios del objeto y sus tiempos de construcción, en lugar de este valor. La tarifa mostrada es para una contratación a largo plazo. Las tarifas no incluyen el coste de las herramientas o materiales.

² Los braceros y porteadores poseen a menudo una habilidad de Arte, pero son empleados básicamente por su fuerza y aguante.

³ Sólo es la tarifa básica diaria. Cada lanzamiento tiene un precio adicional (consulta 'Contratar lanzadores de conjuros' más adelante).

⁴ Tarifa diaria mínima; los adiestradores de animales exóticos y los sabios cobran más de lo indicado por sus servicios.

⁵ Por milla.

la armadura de todo el mundo quedará en óptimas condiciones después de cada batalla. Un bardo que sea habilidoso en el arte de la pintura o escultura puede crear asombrosas obras de arte que encandilen tanto como sus canciones.

Ser habilidoso con un arte u oficio también permite al PJ juzgar el trabajo de otros. Un herrero entrenado reconoce espadas de segunda clase, mientras que alguien con Arte (construcción naval) u Oficio (marinero) sabe si el barco al que el grupo planea subirse está en condiciones de navegar o no. El DM también puede aprovecharse de estas habilidades y dar a sus PJs una oportunidad de resolver sus problemas sin recurrir a la violencia. Al ofrecerse a reparar un molino en ruinas, por ejemplo, la compañía podría ganarse el favor de los campesinos locales que en un principio se habrían mostrado indiferentes o suspicaces ante los aventureros.

Ciertas habilidades de Arte están relacionadas estrechamente. Las aptitudes de un orfebre varían muy poco con respecto a las de un platero. En términos de juego, si un personaje posee rangos en una habilidad de Arte u Oficio relacionada de cerca con otra habilidad que desee intentar, el DM puede permitir que realice el intento con un penalizador -2. Como ejemplos se pueden poner a un carpintero (Arte [carpintería]) que trate de fabricar una rueda de carro (Arte [fabricar ruedas]), o a un herrero (Arte [herrería]) que intente crear una pieza de armadura (Arte [fabricación de armaduras]).

TABLA 4-3: PRECIOS DEL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Conjuro	Nivel lanzador	Precio total
Anализar esencia mágica	11	2.160 po
Círculo de teletransporte	17	²
Conocimiento de leyendas	11	910 po
Controlar el clima	11	660 po
Curar heridas críticas	7	280 po
Curar heridas graves	5	150 po
Curar heridas leves	1	10 po
Curar heridas moderadas	3	60 po
Desplazamiento de plano	9	450 po
Don de lenguas	5	150 po
Elaborar	9	450 po
Hablar con los muertos	5	150 po
Identificar	1	110 po
Llama continua	3	110 po
Permanencia	9	¹
Quitar ceguera/sordera	5	150 po
Quitar enfermedad	5	150 po
Quitar maldición	5	150 po
Recado	7	280 po
Reencarnar	7	280 po
Regenerar	13	910 po
Remover tierra	11	660 po
Restablecimiento	7	380 po
Restablecimiento mayor	13	3.410 po
Restablecimiento menor	3	60 po
Resurrección	13	1.410 po
Resurrección verdadera	17	6.530 po
Revivir a los muertos	9	950 po
Sanar	11	660 po
Teleportar	9	²
Teleportar sin error	13	²
Umbral	17	1.530 po

¹ Varía según el uso

² Consulta 'Costes del teletransporte', más abajo, para mayor información.

Contratar lanzadores de conjuros

El apartado 'PNJs lanzadores de conjuros' del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER* presenta las reglas necesarias para pagar a un lanzador de conjuros que lance un conjuro determinado por ti. La Tabla 4-3: precio del lanzamiento de conjuros frecuentes, lista los precios de los conjuros solicitados con más frecuencia. Estos precios ya tienen en cuenta el nivel de lanzador mínimo requerido, más cualquier coste adicional por los PX gastados y los focos materiales.

Los lanzadores de conjuros no están ni más ni menos dispuestos a embarcarse en una aventura que cualquier otro experto empleado; algunos se contentan con estudiar su arte en sus casas, mientras que otros prefieren partir hacia lo desconocido.

Costes del teletransporte

El teletransporte está muy solicitado por los PJs para llegar de un punto a otro sin los riesgos de lo que pueda haber de por medio. Los precios que se indican a continuación son el coste medio que cobra un lanzador de conjuros. El precio es doble ya que se necesitan dos lanzamientos del conjuro: el lanzador de conjuros debe acompañar al cliente, y más tarde regresar mediante un nuevo uso del conjuro.

Los precios del teletransporte se duplican si el lanzador sabe que se va a dirigir a un territorio hostil o peligroso.

Servicio	Precio
Teleportar, un uso, área muy familiar	900 po
Teleportar, un uso, área estudiada	1.080 po
Teleportar, un uso, área vista alguna vez	1.260 po
Teleportar, un uso, área vista una vez	1.440 po
Teleportar, un uso, sólo una descripción del área	1.620 po
Teleportar sin error	1.820 po
Círculo de teletransporte, área muy familiar	3.060 po

Empleados no humanos

La raza por defecto de un empleado es la humana, por el simple hecho de que suelen ser la raza más numerosa en una zona. El apartado 'Demografía racial' en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER* ofrece la distribución típica de las razas entre la población, y los empleados se rigen por los mismos porcentajes. Normalmente los no humanos son reclutados porque son el único tipo de ayuda disponible, debido a las preferencias raciales de los PJs o porque son particularmente apropiados para el tipo de trabajo en ciernes. En la mayoría de los casos la raza de un empleado no afecta a cómo realiza su trabajo; las ventajas y desventajas de una raza en particular tienden a equilibrarse a la hora de la verdad.

Los PJs también deberían estar atentos a las posibles fricciones generadas en un grupo multirracial de empleados. En algunas campañas la animosidad interracial es muy profunda. Los empleados de razas diferentes pueden desatar problemas entre ellos o incluso contra un PJ, si tienen algún agravio en contra de la raza de éste. Un DM que desee realzar esta tensión puede decidir que un empleado tenga una actitud inicial malintencionada. Por supuesto, un PJ de corte racista puede demostrar ser un lastre a la hora de encontrar empleados no humanos específicos.

Enanos: los enanos son herreros, albañiles e ingenieros excelentes. Poseen la aptitud de afinidad con la piedra, lo cual les otorga un bonificador +2 racial a las habilidades que involucren trabajos en piedra de todo tipo. Si se contrata a un enano para cualquier trabajo relacionado con la piedra (albañil, cantero y similares) recuerda sumar ese bonificador +2. Los enanos pueden crear edificios, estatuas y proezas de ingeniería impresionantes. Saben que son los mejores artesanos del lugar, y se sabe de enanos que cobran el doble o el triple de la cantidad que pediría un humano.

Elfos: los elfos también manufacturan objetos de atractivo y belleza sin par. Sin embargo es normal que tarden mucho tiempo en producir tales objetos y el concepto humano de "fecha límite" les resulta chocante. No es infrecuente que los artesanos elfos tarden dos o tres veces más que otros trabajadores en finalizar su obra. Aún así no se puede negar la calidad de sus producciones, ya que están intensamente implicados con la estética. Los elfos tienden a ser más elitistas que el resto de razas y pueden rechazar un encargo simplemente por no considerarlo digno de ellos. A menos que estés en una comunidad exclusivamente élfica, las probabilidades de encontrar un porteador o bracero elfo son casi nulas.

Gnomos: siempre que puedan mantenerse concentrados en una tarea concreta, los gnomos son empleados de primera. Son creadores enérgicos, innovadores y geniales. Los gnomos poseen una afinidad natural hacia los artefactos mecánicos. No obstante, disfrutan con las bromas pesadas, lo cual tiende a interrumpir el monótono ritmo de trabajo de un taller. Los gnomos disfrutan de estas distracciones mientras que el resto puede considerarlas, como poco, molestas.

Medianos: aunque los medianos suelen ser los no humanos más frecuentes en cualquier comunidad, no estarán disponibles fácilmente como empleados. Al ser más pequeños y débiles que los humanos, tienden a desdeñar la mayoría de trabajos físicos. Este comportamiento no debe no obstante confundirse con la pereza: los medianos son insaciablemente curiosos, pero a menudo carecen de la concentración y la fuerza de voluntad necesarias para concentrarse en la mayoría de las tareas. Aún así los clanes nómadas de medianos necesitan ser autosuficientes, por lo que los artesanos experimentados y empleados están más accesibles entre estos grupos.

Semielfos: los semielfos poseen la energía y el celo de sus parientes humanos, además de la perspectiva a largo plazo y la admiración por la belleza de su sangre élfica. Su emplazamiento a menudo dicta el tipo de empleo que aprenden. Los semielfos que habitan en comunidades élficas probablemente sean trabajadores no cualificados, mientras que los que se encuentran en comunidades humanas seguramente tendrán trabajos de artesanía especializada. Los semielfos que elijan un arte en particular pueden llegar a ser auténticos maestros, si superan el estigma social de su sangre mestiza.

Semiorcos: los semiorcos se ven relegados a menudo a trabajos físicos, porque poca gente está dispuesta a aceptarlos como aprendices de trabajos más cualificados. Entre las comunidades humanas se encuentran normalmente en el escalón social más bajo, en trabajos para los cuales su fuerza fisi-

ca natural es una ventaja, como porteadores, braceros, cuidadores de animales o balseros. Entre los orcos, los semiorcos pueden pertenecer igualmente a la casta más baja (y ser tratados como mestizos impuros), o ser requeridos por poseer la suficiente inteligencia como para dominar un oficio.

MERCENARIOS

De vez en cuando los aventureros quieren contratar músculo extra, lo cual significa que terminan dirigiendo su atención hacia los mercenarios. En términos generales reclutar mercenarios es igual que reclutar a cualquier otro empleado: los encuentras, fijáis los términos del contrato y acordáis un precio. A diferencia de los empleados habituales, los mercenarios se reclutan para involucrarse en actividades peligrosas, por lo que su definición de "prima de peligrosidad" difiere un tanto de la del resto de la gente. Un artesano considera cualquier situación azarosa (como un combate) demasiado arriesgada y, o bien rechazará el trabajo, o bien pedirá un incremento acorde de su tarifa. Un mercenario sólo cobra una prima de peligrosidad por trabajos inusualmente arriesgados, como asaltar la guarida de un dragón, marchar cientos de millas a través de un desierto abrasador o luchar contra hordas de muertos vivientes.

Aunque son conscientes de las incertidumbres que plantea un campo de batalla, los mercenarios esperan luchar contra enemigos que estén dentro de sus posibilidades. Un combatiente de nivel 1 está capacitado para luchar contra trasgos, orcos, esqueletos y otras criaturas de VD 1 o menor, mientras que los mercenarios de niveles superiores podrán afrontar rivales proporcionalmente más duros. Si los mercenarios terminan una y otra vez luchando contra criaturas que representan desafíos elevados, ello afectará drásticamente a su actitud. Si el DM determina que los mercenarios son superados sistemáticamente en los combates, su actitud cambiará a malintencionada. Si los PJs los exponen continuamente a situaciones peligrosas (digamos hacer que siempre sean ellos los que abran la marcha hacia un dungeon infestado de contempladores), la actitud de los mercenarios pasará a hostil. Pedirán más dinero o abandonarán la compañía tan pronto como sea posible (y seguro) hacerlo.

Pagar a los mercenarios

Los PJs pueden contratar a un mercenario que aporte su propio equipo completo, incluyendo armadura, armas, montura y barda, o pueden reclutar a un combatiente capaz y proporcionarle armas y armadura. Las tropas que poseen su propio equipamiento tienden a estar mejor entrenadas pero son más caras. Las tropas sin equipo propio poseen aptitudes muy variadas pero aceptan menos paga al día.

La Tabla 4-4: equipo de ejemplo para mercenarios, lista distintos tipos de tropa que aportan su propio equipo. Esto incluye armas y armadura, además de caballo y barda para las tropas montadas. La tabla muestra cuánto cuesta su equipo y de qué nivel medio tendría que ser el personaje para permitírselo. Cuanto mejor sea el equipo, normalmente mejor será el combatiente. Si contratas mercenarios que posean

TABLA 4-4: EQUIPO DE EJEMPLO PARA MERCENARIOS

Tipo de tropa	Nivel	CA	Ataque base	Precio	Tarifa diaria
<i>Hostigadores, a pie</i>					
Acolchada, rodela, honda, media lanza	1	13	+3	21 po	2 pp
Acolchada, hachas arrojadizas (3), daga	1	12	+3	31 po	2 pp
Cuero, escudo grande de madera, jabalinas (5), espada corta	1	14	+3	32 po	2 pp
Acolchada, arco corto, maza ligera	1	12	+3	41 po	2 pp
Cuero, ballesta ligera, hacha de mano	1	13	+3	51 po	2 pp
Cuero tachonado, rodela, arco corto, cimitarra	1	14	+3	86 po	2 pp
<i>Hostigadores, montados</i>					
Cuero tachonado, honda, pico ligero, caballo de guerra ligero	4	14	+6	205 po	4 pp
Cuero tachonado, escudo pequeño de madera, jabalinas (5), espada corta, caballo de guerra ligero	4	15	+6	219 po	4 pp
Cuero, arco corto compuesto, maza ligera, caballo de guerra ligero	4	14	+6	266 po	4 pp
<i>Infantería ligera</i>					
Cuero, escudo pequeño de madera, hacha de batalla, hacha arrojadiza	1	13	+3	31 po	2 pp
Cuero tachonado, escudo grande de madera, lanza corta, martillo ligero	1	14	+3	35 po	2 pp
Cuero tachonado, lanza larga, espada corta	1	11	+3	40 po	2 pp
Cuero, ballesta pesada, daga	1	11	+3	63 po	2 pp
Cuero, arco largo, daga	1	11	+3	88 po	2 pp
Cuero, arco largo compuesto, daga	1	11	+3	113 po	2 pp
<i>Caballería ligera</i>					
Cuero tachonado, escudo pequeño de madera, lanza corta, mangual ligero, caballo de guerra ligero	4	14	+6	214 po	4 pp
Cuero tachonado, escudo pequeño de madera, lanza ligera de caballería, maza ligera, caballo de guerra ligero	4	14	+6	215 po	4 pp
Cuero, rodela, cimitarra, daga, caballo de guerra ligero	4	14	+6	218 po	4 pp
<i>Infantería media</i>					
Cota de escamas, alabarda, maza de armas	2	14	+4	68 po	4 pp
Cota de escamas, ronca, espada larga	2	14	+4	75 po	4 pp
Cota de escamas, escudo pequeño de acero, espada larga, daga	2	15	+4	76 po	4 pp
Cota de mallas, lanza larga, espada corta	3	15	+5	165 po	6 pp
Armadura laminada, bisarma, pico pesado	5	16	+7	217 po	10 pp
Coraza, escudo pequeño de acero, martillo de guerra, daga	5	16	+7	223 po	10 pp
<i>Caballería media</i>					
Cota de malla, escudo pequeño de acero, espada larga, daga, caballo de guerra pesado	8	16	+11/+6	602 po	16 pp
Cota de escamas, escudo pequeño de madera, tridente, espada corta, caballo de guerra pesado, barda de cuero tachonado	8	16	+11/+6	604 po	16 pp
Coraza, escudo pequeño de acero, mangual ligero, pico ligero, caballo de guerra pesado, barda de cuero	9	16	+12/+7	687 po	18 pp
<i>Infantería pesada</i>					
Armadura laminada, espadón, daga	5	16	+7	252 po	10 pp
Armadura laminada, escudo grande de acero, maza pesada, espada corta	5	18	+7	242 po	10 pp
Cota de bandas, mangual pesado, daga	5	16	+7	267 po	10 pp
Cota de bandas, escudo grande de acero, hacha de batalla, hacha arrojadiza	5	18	+7	188 po	10 pp
Armadura laminada, gran hacha, espada corta	5	16	+7	230 po	10 pp
<i>Caballería pesada</i>					
Cota de bandas, escudo grande de acero, martillo de guerra, espada corta, caballo de guerra pesado, barda de escamas	10	19	+13/+8	916 po	20 pp
Armadura de placas y mallas, escudo grande de acero, pico pesado, hacha de batalla, caballo de guerra pesado, barda de mallas	10	18	+13/+8	1.664 po	20 pp
Armadura de placas y mallas, escudo grande de acero, lanza pesada de caballería, espada larga, caballo de guerra pesado, barda de mallas	12	20	+16/+11/+6	1.671 po	24 pp

un equipo caro (especialmente las tropas a caballo), prepárate para pagar más al día. El equipo de la tabla no incluye ningún objeto lanzador, que deberían ser muy escasos entre las tropas regulares mercenarias. Típicamente un combatiente debería ser de nivel 7 antes de poseer algún tipo de arma o armadura mágica.

Si las tropas de un nivel concreto no están disponibles en una zona específica, el DM puede permitir que las tropas de niveles más bajos posean mejor equipo (presuponiendo que lo han conseguido como botín de guerra, trabajando con

anterioridad como guardias o por alguna otra razón). Aún así cobrarán la tarifa del nivel correspondiente a su equipo por lo que es decisión de los PJs el pagar o no esa tarifa diaria por tropas menos capaces.

Puedes contratar tropas sin armas ni armadura y equiparlas por tu cuenta. La tarifa diaria para estos mercenarios es de 2 pp × nivel para la infantería y 4 pp × nivel para la caballería. Por supuesto debes proporcionarles armas y armaduras pagando los precios del *Manual del jugador* o mediante armas y armaduras adquiridas en tus aventuras. Los merce-

narios tienen en mente que el equipo no es suyo, pero no son responsables de su deterioro o pérdida mientras estén luchando en favor de los PJs. Al completar una tarea devuelven las armas y armaduras. Siempre existe el riesgo, no obstante, de que algunas tropas roben el equipo, especialmente si piensan que se las ha tratado con severidad.

Algunos mercenarios renuncian si las armas y armaduras no cumplen un mínimo de calidad; es muy raro que un combatiente de nivel 7 consienta que se le entregue una armadura tachonada y una media lanza para ir a luchar con ellas, a menos que la situación sea realmente desesperada. Emplea la Tabla 4-4: equipo de ejemplo para mercenarios, para determinar las armas y armadura típicas de un mercenario de determinado nivel. Los combatientes aceptarán equipo que esté hasta dos "niveles" por debajo de su caché sin problemas. Sin embargo si los PJs ofrecen equipo de peor calidad que esa, la actitud de los mercenarios pasará automáticamente a ser malintencionada y deberá mejorarse de nuevo al menos hasta indiferente antes de que acepten cualquier trabajo. Los mercenarios de cualquier nivel emplearán con gusto cualquier equipo que sea mejor que el indicado para su nivel; este beneficio añadido mejora su actitud en un grado de forma automática.

Es típico entre los mercenarios obtener una parte del botín conseguido durante sus aventuras. La cantidad exacta debe acordarse mediante regateos entre el grupo y los mercenarios.

Líderes mercenarios

Algunos mercenarios se contratan en forma de unidades que tienen su propio líder. Habitualmente los líderes también son combatientes de al menos un nivel superior al de las tropas que lideran.

Los líderes mercenarios que posean su propio equipo (que siempre es el mismo que el

del resto de las tropas) reciben cuatro veces la tarifa de la tropa que comanden. Por ejemplo, el líder de una unidad mercenaria de caballería ligera (tarifa de 4 pp) cobra personalmente 16 pp al día. Los líderes mercenarios que reciban su equipo de su contratante (que puede ser mejor que el del resto de la tropa, si el contratante así lo desea) cobran 6 pp al día a nivel 2, más 3 pp adicionales por cada nivel por encima del 2º.

Los PJs también pueden contratar un líder con niveles de guerrero, si es que tales mercenarios están disponibles en la zona. Cuesta 1 po al día contratar un líder guerrero mercenario de nivel 1, y este precio se incrementa en 2 po por cada nivel adicional.

Los líderes son precisamente eso, líderes: dan órdenes a sus tropas, negocian en su nombre y mantienen la disciplina. Contratar un grupo de mercenarios con su líder significa que los combatientes están familiarizados con unas determinadas tácticas, y luchan bien como grupo cohesionado (bonificador +1 a su CA y tiradas de ataque). La contrapartida es que un PJ no puede castigar a un mercenario que cause problemas sin contar con su líder; algunos se resienten a este tipo de comportamiento.

Si el líder de un grupo mercenario muere en combate, la actitud del grupo empeora en dos grados. Si su actitud llega a ser malintencionada el grupo se planteará su marcha en cuanto termine el combate. Si su actitud baja hasta llegar a ser hostil abandonará la lucha tan pronto como sea posible hacerlo con seguridad. Los PJs pueden realizar una prueba de Carisma para cambiar su actitud cuando ocurra esto, y quizá lleguen a convencer a los mercenarios para que se queden. Una oferta de duplicar su paga disminuye la CD de la prueba en 5



puntos; incentivos u ofertas adicionales ya no tendrán más efecto.

Tipos de mercenarios

Los distintos tipos de tropa se especializan en distintos métodos de guerra. El DM decide qué tipos de mercenarios están disponibles en una región concreta.

Hostigadores a pie: los hostigadores a pie son las tropas más baratas disponibles. Se especializan en atosigar al enemigo con armas a distancia, retirándose tan pronto como finalice su ataque o haya alguna respuesta organizada. Los hostigadores que emplean arcos no atacan como una unidad, sino que eligen objetivos individuales a medida que se va presentando la oportunidad.

Los mercenarios elfos y medianos sobresalen en este tipo de lucha. Recuerda que los medianos obtienen un bonificador +1 racial en sus ataques con armas a distancia.

Hostigadores montados: los hostigadores a caballo tienen una movilidad aún mayor, y atacan los flancos y retaguardia de las líneas enemigas con tácticas de guerrilla. Al igual que los hostigadores a pie, son buenos en los ataques por sorpresa pero se achican ante un contraataque bien preparado. Cabalgan sobre caballos de guerra ligeros sin barda, y normalmente son jinetes muy experimentados.

Infantería ligera: algo mejor armada y acorazada que los hostigadores, la infantería ligera está preparada para aguantar una lucha más prolongada. Tales tropas incluyen arqueros (con arcos y/o ballestas), que marchan en formación y atacan en masa. Las levas de campesinos entran en esta categoría aunque son plebeyos y no combatientes, por lo que poseen ataques base más reducidos.

Caballería ligera: rápida y móvil, la caballería ligera es buena para aprovechar los puntos débiles de las formaciones enemigas. Se espera que se mantenga en la lucha una vez se traben en ella, pero se retirará en cuanto las cosas empiecen a ponerse feas. Viste principalmente armaduras de cuero o cuero tachonado para reducir peso.

Infantería media: la fuerza básica de cualquier ejército, la infantería media está pensada para desenvolverse con soltura en la mayoría de situaciones. Está bien armada y acorazada, y es capaz de aplastar enemigos con equipo más ligero y aguantar el tipo contra tropas más pesadas. Incluye unidades con picas y lanzas, que son buenas ante rivales montados. La guardia de las ciudades más ricas suele ser infantería media.

Caballería media: la caballería media desempeña el mismo papel que la caballería pesada, pero a un coste más bajo. Posee una armadura decente (cota de escamas, cota de mallas y en ocasiones corazas) y armas más poderosas que las de la caballería ligera. Monta caballos de guerra pesados con bardas ligeras, como cuero o cuero tachonado.

Infantería pesada: son tropas de choque destinadas a doblegar al enemigo desde el primer ataque.

Caballería pesada: son tropas de choque destinadas a doblegar al enemigo desde el primer ataque.

Infantería pesada: son tropas de choque destinadas a doblegar al enemigo desde el primer ataque.



Cálculo de precios para mercenarios

La fórmula para determinar el nivel de un mercenario es la que sigue. Calcula el dinero estándar de un combatiente ($3d4 \times 10$ po., o 60 po.) del Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Entonces aplica la progresión de la Tabla 2-44: valor del equipo de un PNJ, también de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Añade el coste total de su equipo y entonces calcula a qué nivel podría técnicamente un combatiente permitirse el poseerlo todo. De un individuo importante con armadura de placas y mallas, caballo de guerra pesado, lanza de caballería y demás equipo al completo, se puede deducir que tiene nivel 10. Este equipo no incluye ningún arma mágica.

mer golpe. Visten las armaduras más pesadas y excelsas, y emplean las armas más devastadoras. Los soldados de infantería pesada son más comunes al servicio de nobles y caballeros menores, ya que son de los pocos que se pueden permitir equipamientos tan caros.

Caballería pesada: la caballería pesada suele ser la dueña del campo de batalla. Capaz de realizar poderosas cargas, puede atravesar la línea enemiga con un solo ataque. Las tropas de caballería pesada visten corazas o cotas de bandas y emplean con profusión lanzas de caballería, martillos de guerra y otras armas demoledoras. Cabalgan sobre caballos de guerra pesados, cubiertos de bardas pesadas, lo cual los hace lentos pero muy difíciles de herir.

Estadísticas de los mercenarios

Los mercenarios, al ser miembros de la clase guerrero, son competentes con todas las armas simples y marciales, todos los tipos de armadura y todos los escudos. Aún así, no todas las tropas tienen acceso a un buen equipo, por lo que luchan con lo que pueden encontrar. Los miembros de las levas de campesinos pueden ser hábiles con las armas que poseen, pero no siempre es el caso; los plebeyos son competentes con una única arma simple.

Las tropas cuyo ataque principal sea con armas de cuerpo a cuerpo tienen su puntuación de característica más alta (13) en Fuerza. Las tropas que emplean principalmente armas a distancia tienen su puntuación de característica más alta en Destreza. Esto les otorga habitualmente un bonificador +1 a las tiradas de ataque realizadas con su arma principal y un bonificador +1 a las pruebas de sus habilidades clave.

Se da por sentado que el mercenario medio adquiere la dote Soltura con un arma para su arma principal (como el arco largo en el caso de los arqueros), y la dote Dureza a nivel 1. Por lo tanto los mercenarios típicos poseen un ataque base +2 con su arma principal y +1 con sus armas secundarias. Las tropas a caballo suben al máximo sus rangos en las habilidades de Trato con animales y Montar (4 a nivel 1) y eligen la dote Soltura con una habilidad (Montar) tan pronto como les sea posible.

A continuación se presentan las estadísticas de juego de varias tropas mercenarias. La Clase de armadura y el daño varían, dependiendo del tipo de armas o armadura. La armadura puede reducir la velocidad y ciertos modificadores de habilidad, lo cual se indica con un asterisco (*).

➤ **Infante típico (cuerpo a cuerpo):** humano Cmb1; VD 1/2; Humanoide tamaño mediano; DG 1d8+4; pg 8; Inic +0; Vel 30 pies*; CA varía; Atq +2 c/c (arma principal), o +1 a distancia (arma secundaria); AL N; TS Fort +3, Ref +0, Vol -1; Fue 13, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Escalar +2*, Intimidar +2, Montar (caballo) +1, Nadar +2*, Saltar +2*, Trato con animales +2; Dureza, Soltura con un arma (arma principal).

➤ **Infante típico (a distancia):** humano Cmb1; VD 1/2; Humanoide tamaño mediano; DG 1d8+4; pg 8; Inic +1; Vel 30 pies*; CA varía; Atq +2 a distancia (arma principal), o +1

c/c (arma secundaria); AL N; TS Fort +3, Ref +1, Vol -1; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Escalar +1*, Intimidar +2, Montar (caballo) +2, Nadar +1*, Saltar +1*, Trato con animales +2; Dureza, Soltura con un arma (arma principal).

➤ **Jinete típico (cuerpo a cuerpo):** humano Cmb1; VD 1/2; Humanoide tamaño mediano; DG 1d8+3; pg 7; Inic +1; Vel 30 pies*; CA varía; Atq +2 c/c (arma principal), o +1 a distancia (arma secundaria); AL N; TS Fort +2, Ref +1, Vol -1; Fue 13, Des 12, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Montar (caballo) +5, Trato con animales +4; Dureza, Soltura con un arma (arma principal).

➤ **Jinete típico (a distancia):** humano Cmb1; VD 1/2; Humanoide tamaño mediano; DG 1d8+4; pg 8; Inic +1; Vel 30 pies*; CA varía; Atq +2 a distancia (arma principal), o +1 c/c (arma secundaria); AL N; TS Fort +3, Ref +1, Vol -1; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Montar (caballo) +5, Trato con animales +4; Dureza, Soltura con un arma (arma principal).

Tropas exóticas

La guerra en el juego de D&D no tiene lugar únicamente en el campo de batalla, sino algunas veces sobre e incluso bajo él. Muchas otras razas aparte de las descritas en el *Manual del jugador* están deseando vender sus habilidades combativas al mejor postor. Algunos tipos de tropa son considerados exóticos porque son raros o normalmente considerados enemigos de quienes los emplean. A causa de su propia naturaleza, las tropas exóticas se encuentran en variedad de lugares, se especializan en formas drásticamente diferentes de combate y piden precios dispares por sus servicios.

La mayoría de las criaturas mencionadas en la Tabla 4-5: coste de tropas exóticas, son malignas. Quienes deseen reclutar mercenarios malignos deberían ser capaces de demostrar que son más poderosos (y que están dispuestos a emplear ese poder) que sus empleados potenciales. Las amenazas, la intimidación o incluso la violencia son a menudo la única forma de conseguir que criaturas como los trasgos u orcos acepten órdenes de cualquiera que no sea de su raza. Muchas tropas no humanas están motivadas por deseos distintos al dinero y pueden exigir métodos diferentes de pago; algunas culturas consideran que los esclavos son más valiosos que el oro.

Los precios que se indican en la Tabla 4-5 son sólo aproximaciones de lo que pedirían los mercenarios típicos de estas razas como pago. Se supone que los mercenarios están dispuestos a trabajar para los PJs (aunque no sean necesariamente amistosos). Todas las criaturas mencionadas en la tabla son representantes estándar de su raza, con las aptitudes y equipo mostrados en el *Manual de monstruos*.

Las criaturas con VD 1 o menor esperan cobrar la paga equivalente de un combatiente mercenario humano (2 pp diarias para las tropas a pie, 4 pp diarias para las tropas montadas). Las de VD 2 o superior exigen la tarifa diaria de tropas con clases de PJ del mismo nivel (2 po diarias × nivel). Por ejemplo, un minotauro (VD 4) pedirá un mínimo de 8 po al día.

TABLA 4-5: COSTE DE TROPAS EXÓTICAS

Tipo de tropa (y equipo)	Tarifa diaria
Aasimar: cota de escamas, escudo grande de acero, espada larga, ballesta ligera	2 pp
Centauro: escudo grande de madera, lanza de caballería pesada, arco largo compuesto reforzado (bonificador +4 a Fue)	6 po
Gigante de las colinas: pieles, gran clava Enorme, rocas	14 po
Gnoll: cota de escamas, escudo grande de madera, hacha de batalla, arco corto	2 pp
Gran trasgo: cuero, escudo pequeño de madera, espada larga, jabalinas (3)	2 pp
Kóbold: cuero, media lanza, ballesta ligera	1 pp
Minotauro: gran hacha Enorme	8 po
Ogro: pieles, gran clava Enorme	4 po
Ogro hechicero: camisote de mallas, espadón Enorme, arco largo Enorme	16 po
Orcos: cota de escamas, gran hacha, jabalinas (3)	2 pp
Osgo: cuero, escudo pequeño de madera, maza de armas, jabalinas (3)	4 po
Pixi: daga, arco corto compuesto	8 po
Saurión/Troglodita: lanza larga, jabalinas (3)	2 pp
Tiflin: cuero tachonado, escudo pequeño de acero, estoque, ballesta ligera	2 pp
Trasgo: cuero tachonado, maza de armas, jabalinas (3)	1 pp
<i>Tropas exóticas acuáticas</i>	
Sajuaguín: tridente, ballesta pesada	4 po
Sirénido: tridente, ballesta pesada	2 pp
Tritón: tridente, ballesta pesada	8 po

Aasimar: los nobles aasimar raras veces sirven como mercenarios, y consideran tal empleo siniestro y maligno. Algunas veces, no obstante, se encuentran individuos que alquilan su espada a contratantes que juzguen dignos. A menudo los aasimar se muestran fanáticos en su destrucción del mal. También son propensos a volverse vengativamente contra pagadores de los que sospechen que no siguen un estricto código bondadoso. Los aasimar esperan ser tratados con respeto y tienen una pobre opinión de los contratantes que emplean tácticas intimidatorias.

Centauros: los jóvenes varones centauros a veces abandonan la seguridad y la monotonía de su manada para buscar la gloria en el combate. Si no pueden encontrar batallas por sí mismos, buscarán elfos y humanos que necesiten músculo extra. Los centauros se reclutan como tropas de caballería y prefieren acibillar a sus enemigos desde lejos con arcos antes de realizar devastadoras cargas con sus lanzas pesadas y sus pezuñas. Los centauros odian adentrarse en subterráneos o edificios y no trabajarán para nadie que pretenda adentrarse en un dungeon, castillo u otra estructura. También se rebelan ante el hecho de ser tratados como bestias de carga, y se niegan a llevar nada más aparte de su propio equipo.

Gigantes de las colinas: torpes y avariciosos, los gigantes de las colinas no son tanto empleados como sobornados. Un contratante eventual a menudo debe ofrecer grandes cantidades de comida además de dinero y tesoros. Los gigantes de las colinas son temibles en combate y actúan como piezas móviles de artillería, arrojando enormes rocas con la fuerza de una catapulta pe-

queña. No obstante son impredecibles y presentan una amenaza casi tan grande para sus aliados como para sus enemigos.

Gnoll: los gnoll son criaturas corruptas que se deleitan con la destrucción y el terror. Cualquier persona que pueda tolerar su despreciable comportamiento tendrá unas poderosas tropas con las que contar. Un contratante debe mantenerlos bien alimentados y emplear una disciplina férrea para evitar que abandonen su cometido.

Grandes trasgos: los grandes trasgos son disciplinados e implacables, comprenden las cadenas de mando y son excelentes hostigadores e infantes ligeros o medios. Forman bandas con facilidad y buscan activamente cualquier conflicto. Debido a esta ruda actitud los grandes trasgos esperan que se les pague bien y rechazarán (y probablemente atacarán) a cualquiera que les haga una mala oferta. Los combatientes grandes trasgos prefieren recibir sus órdenes de capitanes o sargentos grandes trasgos, en lugar de directamente de su contratante.

Kóbolds: incluso más que los trasgos, los kóbolds requieren una atención cercana extrema de su contratante para conseguir que hagan su trabajo. Reclutados en bandas de diez o más son útiles para empantanar a un rival con tácticas de ataques en masa. Los kóbolds son cobardes y sólo deberían emplearse contra enemigos a los que estén seguros de derrotar (normalmente por su simple número). Los kóbolds no negocian bien y a menudo deben ser intimidados para que cumplan órdenes.

Minotauros: los minotauros son tropas de choque devastadoras pero se necesitan grandes dosis de coacción para persuadirlos de que luchen en un solo bando. Algunas veces, en el calor del combate, un minotauro se ve consumido por la sed de sangre y ataca a cualquiera que tenga a su alcance, incluso a las tropas aliadas.

Un minotauro puede enfrentarse cara a cara fácilmente con un caballero bien acorazado. Los minotauros se impacientan con rapidez si el combate no es inminente y abandonarán o atacarán a su contratante por puro aburrimiento.

Ogros: los mercenarios ogros son temidos en muchas tierras. Son despiadados, astutos y aman entrar en combate. A menudo se los encuentra trabajando conjuntamente con orcos u otras razas bárbaras, delegando la toma de decisiones en sus aliados más pequeños.

Los ogros respetan la fuerza más que cualquier cosa, y puede que exijan a un contratante que demuestre su valía en combate contra ellos antes de aceptar un contrato.

Ogros hechiceros: los ogros hechiceros son criaturas sagaces que en ocasiones ofrecen sus habilidades marciales a cualquiera que esté dispuesto a pagar. Al trabajar a las órdenes de un contratante es probable que lo estén evaluando para apuñalarlo por la espalda. Sin embargo si el contratante es lo bastante poderoso e implacable, los ogros hechiceros serán poderosos y obedientes mercenarios. Saben que sus aptitudes y fuerza valen mucho y piden una compensación acorde como pago; prefieren los objetos mágicos y los esclavos al oro.

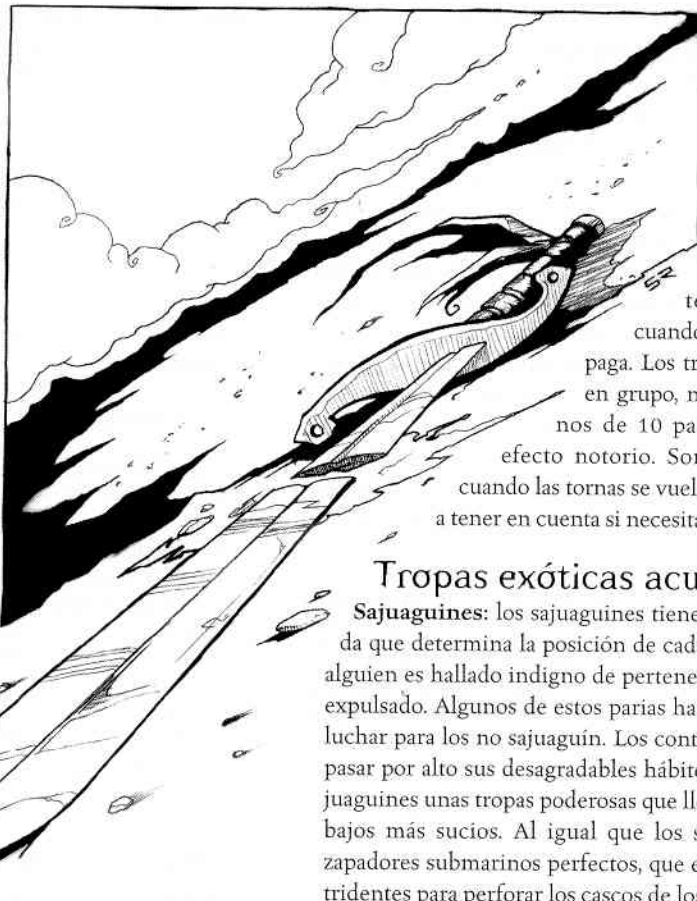
Orcos: los orcos son soberbias tropas de choque que se lanzan a cualquier refriega con entusiasmo cruel. Si la paga es buena lucharán con gusto contra cualquiera que se les ordene. Sin embargo, siempre hay una alta probabilidad de que se vuelvan contra su contratante si están convencidos de que no hay ninguna forma en la que puedan vencer. Los orcos respetan el poder y pueden ser tropas leales, siempre que su contratante les demuestre constantemente quién manda. Prefieren recibir su paga en tesoro y siempre exigirán una buena porción de cualquier botín saqueado en combate.

Osgos: la pura codicia es la motivación de estas criaturas, y trabajarán para cualquiera que pueda ofrecerles un botín adecuado. Tienen un nivel de atención extremadamente escaso y deben ser motivados continuamente mediante dinero o amenazas. A menudo no negocian más allá de un simple "Si luchas por mí, te daré oro". Los osgos también aceptan esclavos como forma de pago. Son buenos hostigadores pero se derrumban ante cualquier asalto prolongado y disciplinado.

Saurión/Troglodita: sólo los muy desesperados o depravados contratan mercenarios trogloditas. Estas abyectos criaturas se deleitan con la batalla y se especializan en emboscadas y ataques por sorpresa. No luchan por dinero, sino que aceptan un pago en esclavos y comida, exigiendo por norma general algunas criaturas vivas por adelantado.

Tiflin: taimados, violentos y codiciosos los tiflin están predispuestos a convertirse en mercenarios. Evitan las batallas a gran escala y prefieren actuar como guardaespaldas (o asesinos) de un amo rico. En las contadas ocasiones en las que un grupo de mercenarios tiflin está disponible para reclutar, forman equipos de asalto de élite que sobresalen en los ataques contra objetivos individuales tales como comandantes o magos. A diferencia de las muchas otras criaturas malignas mencionadas en este apartado, los tiflin pueden volverse contra sus contratantes en cuestión de momentos.

Trasgos: los trasgos son tropas baratas, que a menudo piden la mitad o menos de la paga normal que exigiría un combatiente humano. Aún así son difíciles de controlar y



responden mejor ante la intimidación que el razonamiento o los incentivos. Los trasgos son traicioneros en extremo, por lo que un contratante debería vigilar constantemente su espalda cuando se acerca el día de paga. Los trasgos trabajan mejor en grupo, necesitando no menos de 10 para conseguir algún efecto notorio. Son propensos a huir cuando las tornas se vuelven contra ellos; algo a tener en cuenta si necesitas tropas firmes.

Tropas exóticas acuáticas

Sajuaguines: los sajuaguines tienen una sociedad rígida que determina la posición de cada individuo. Cuando alguien es hallado indigno de pertenecer a esa sociedad es expulsado. Algunos de estos parias harán lo impensable al luchar para los no sajuaguín. Los contratantes que puedan pasar por alto sus desagradables hábitos tendrán en los sajuaguines unas tropas poderosas que llevarán a cabo los trabajos más sucios. Al igual que los sirénidos, son unos zapadores submarinos perfectos, que emplean sus garras y tridentes para perforar los cascos de los barcos. Además del tesoro que piden como pago, los mercenarios sajuaguines esperan capturar esclavos que normalmente emplearán como comida.

Sirénidos: los habitualmente pacíficos sirénidos se convierten en feroces mercenarios en tiempos de necesidad. En ocasiones individuos o clanes enteros se ven forzados a tomar las armas, sobre todo en aguas que sean testigo de muchas batallas navales. Normalmente rechazan joyas y monedas (que pueden encontrar en abundancia en navíos hundidos y tesoros perdidos) y piden su paga en bienes que no se pueden encontrar con facilidad bajo el agua: objetos forjados en metal de todo tipo, armas y comida "exótica" como el vacuno.

Los sirénidos son excelentes en las tácticas de ataques por sorpresa, tanto sobre como bajo las aguas. Pueden sabotear barcos con facilidad y eliminar a los marineros uno a uno con sus ballestas.

Tritones: desconfiados y un tanto xenófobos, los tritones raras veces se hacen mercenarios. Aquellos que están dispuestos a vender sus servicios, o bien han sido rechazados por su comunidad, o bien han jurado venganza contra algún grupo de habitantes terrestres que los hayan agraviado. Los mercenarios tritones siempre se consideran "montados", al cabalgar a lomos de marsopas o hipocampos (descritos más adelante en este capítulo) entrenados para el combate. Siempre aceptan cualquier trabajo que les permita atacar a sus odiados enemigos raciales, los sajuaguines.

Empatía animal y Trato con animales

La habilidad de Empatía animal funciona específicamente con animales, y con bestias o bestias mágicas si se impone un penalizador -4. El material presentado en este libro no cambia esa regla. Trato con animales no tiene tales limitaciones, pero las CD presentadas en el Capítulo 4 del *Manual del jugador* son sólo para animales y bestias. Este libro introduce una nueva dote, Adiestrador de [tipo de criatura] (más adelante en este capítulo), que te permite adiestrar otras criaturas no inteligentes con la habilidad de Trato con animales, como si fuesen bestias.

Variante: adiestrar criaturas inteligentes

Las criaturas legales, sin importar su inteligencia, comprenden la necesidad del adiestramiento. Incluso las criaturas legales con una inteligencia alta que deseen servir como guardias o monturas saben que deben aprender las habilidades necesarias. Si se supone que la criatura consiente en ser entrenada, reduce la CD de la prueba de Trato con animales en 1 por cada 2 puntos de Inteligencia por encima de 2, para representar esta cooperación.

Las criaturas caóticas tienden a aceptar menos la disciplina y la repetición. Incluso cuando están de acuerdo son reacias a someterse a las restricciones de un adiestramiento. Sin embargo se las puede motivar fácilmente con apelaciones emocionales. En estos casos un adiestrador con recursos puede sustituir la prueba de Trato con animales por Diplomacia y reducir la CD de la prueba en 5 puntos para obtener la cooperación de la criatura caótica.

Monturas exóticas para mercenarios

Algunos mercenarios emplean monturas exóticas y cobran a sus contratantes más dinero por el cuidado y alimentación de estas criaturas. La Tabla 4-6: coste de monturas exóticas, muestra el precio medio adicional de estas monturas inusuales. Normalmente las monturas herbívoras cuestan menos que las carnívoras, y las monturas particularmente peligrosas en combate costarán aún más. Si un mercenario posee una de estas monturas especiales recuerda incrementar la tarifa diaria del mercenario (ya que se le considerará montado).

Para información adicional sobre los diferentes tipos de montura, consulta 'Compañeros, mascotas y monturas' a continuación.

COMPAÑEROS MASCOTAS Y MONTURAS

El mundo contiene multitud de criaturas, no todas hostiles. Muchas pueden ser domesticadas, o al menos entrenadas, para servir como mascotas, guardianes o monturas al margen del típico "compañero animal" estándar. Algunas de estas criaturas ni siquiera son animales; casi cualquier criatura puede ser entrenada, convencida o manipulada para servir. El truco está en saber cómo hacerlo.

Las anotaciones sobre criaturas que van a continuación no son ni mucho menos exhaustivas. Pretenden dar una visión general de qué puede ser entrenado y cómo. También pueden servir como punto de referencia a partir del cual los DMs y jugadores desarrollen sus propias creaciones.

Criaturas inteligentes

Los personajes sagaces pueden emplear la dote de Liderazgo para atraer a un allegado que le sirva como montura o guardián (las criaturas inteligentes no suelen aceptar el papel de "mascota"). Consulta 'Liderazgo' en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. No puedes emplear esta dote para atraer a una criatura con una Inteligencia menor de 4. Si ya posees una montura especial, familiar o compañero animal, se impone un penalizador

-2 a tu puntuación de Liderazgo. La Tabla 2-27: allegados especiales de ejemplo, en el Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER* incluye algunas criaturas que pueden servir como monturas o guardianes; úsalas como guía si deseas añadir más ejemplos.

TABLA 4-6: COSTE DE MONTURAS EXÓTICAS

Montura exótica	Coste adicional	
	diario	jinetes típicos
Águila gigante	+10 po	Elfos, humanos, aasimar
Búho gigante	+5 po	Elfos, gnomos
Deinónico/megarraptor	+40 po	Trogloditas, trasgos, grandes trasgos
Draco	+50 po	Orcos, trasgos, trogloditas
Elefante	+10 po	Gigantes de las colinas, ogros, humanos
Hipocampo	+10 po	Tritones, sirénidos, elfos acuáticos
Hipogrifo	+20 po	Humanos, elfos
Huargo	+15 po	Orcos, trasgos, grandes trasgos
Jabalí terrible	+15 po	Enanos, orcos, trasgos, grandes trasgos
Lagarto de monta	+5 po	Enanos, trogloditas
Lobo invernal	+15 po	Orcos, trasgos, grandes trasgos
Lobo terrible	+10 po	Elfos, orcos, trasgos
Marsopa	+5 po	Tritones, sirénidos
Murciélago terrible	+20 po	Drow, trasgos
Pegaso	+20 po	Elfos, humanos, aasimar
Perro intermitente de monta	+15 po	Medianos, gnomos
Rinoceronte	+10 po	Enanos, ogros
Tejón terrible	+20 po	Gnomos, enanos
Tiburón terrible	+10 po	Sajuaguines, tritones
Tricerátopo	+50 po	Enanos, orcos

Adiestramiento

Para lograr que una criatura haga lo que quieras debes ser capaz de darle instrucciones. En el caso de algunas criaturas esto requiere semanas de adiestramiento. Con otras es una simple cuestión de decirles que lo que deseas que se haga.

Las criaturas aceptan su adiestramiento más fácil y concienzudamente si comienzan de jóvenes. Una criatura educada desde la infancia se considera domesticada (consulta 'Domesticación' más adelante) a efectos de adiestramientos posteriores. Esto se ve reflejado en CDs de Trato con animales más bajas en sus adiestramientos. Una criatura domesticada es dócil entre extraños y no ataca a menos que sea provocada.

Las criaturas con Inteligencia 2 o menor (como los animales y bestias) son adiestrables mediante el uso de las reglas de Trato con animales presentadas en el Capítulo 4 del *Manual del jugador*. Aquellas con Inteligencia 3 o superior (como la mayoría de bestias mágicas) pueden comprender el lenguaje y a menudo requieren distintas técnicas, dependientes de la criatura concreta. Las criaturas con inteligencia humana, particularmente las dotadas de habla, requieren el uso de Diplomacia aunque generalmente se emplea Trato con animales a menos que se indique lo contrario.

Los adiestradores de renombre conocen la diferencia entre una criatura con inteligencia animal (Int 1 o 2) y otra más lista. Antes de comenzar el adiestramiento de una criatura inteligente encuentran la forma de comunicarse con ella y pedir su permiso. Alguien que intentase adiestrar a una de tales criaturas contra su voluntad podría ser arrestado por esclavismo.

Las criaturas avispidas aprenden más rápido. Por cada 2 puntos de Inteligencia por encima de 2 que posea la criatura

ra, cuesta dos semanas menos adiestrarla para una tarea concreta (con un mínimo de un día). Por lo tanto, adiestrar a un dragón (Int 6) para que vigile una abadía llevaría un mes en lugar de lo normal, que son dos. Enseñar a un pegaso (Int 10) para que sirva como montura lleva únicamente un día.

Los conjuros también pueden ser de gran ayuda para un adiestrador, particularmente *hechizar monstruo*. Se requiere la mitad del tiempo normal para adiestrar a una criatura que esté bajo la influencia de un conjuro enajenador que la haga tratar como un amigo u obedecer al adiestrador, y la CD de la prueba de habilidad necesaria se reduce en 10. Las criaturas con Inteligencia 3 o más a menudo se resienten por este tipo de coacción mágica; aunque se les puede enseñar rápidamente con la ayuda de conjuros enajenadores, puede que no estén dispuestas a realizar los trucos aprendidos bajo la influencia del conjuro tras la finalización del mismo.

En algunas circunstancias el DM puede imponer que una criatura de Inteligencia 5 o mayor que se pueda comunicar con su jinete mediante lenguaje o telepatía sea tratada como un seguidor. Esto sería más indicado si el PJ consulta a menudo a la criatura y emplea sus aptitudes en otras situaciones distintas a las que fue estrictamente entrenada. En este caso, el PJ debe ceñirse a las reglas de allegados del Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, incluido el compartir a medias con la criatura la experiencia ganada.

Domesticación

Las criaturas domesticadas son dóciles en las áreas civilizadas y tranquilas en presencia de extraños. Cualquiera con la habilidad Trato con animales puede ordenarles que realicen los trucos que han aprendido.

No todas las criaturas que pueden ser entrenadas pueden ser domesticadas. Un oso lechuza, por ejemplo, es fiel a su dueño si se le cría desde polluelo pero nunca podrá ser amansado. Los compañeros animales no se consideran domesticados. Además, las criaturas de alineamiento maligno raras veces aceptan la domesticación.

Las criaturas que se someten bien a la domesticación a menudo incluyen animales, bestias y bestias mágicas de naturaleza canina, felina o equina. Se da por sentado que tales criaturas pueden ser domesticadas a menos que su alineamiento sea siempre maligno o su descripción indique lo contrario.

Adiestrar otros tipos de criaturas

La mayoría de ecologías de las campañas contienen algo más que simplemente animales y bestias. Es fácil conjeturar que en un mundo de tan asombrosa variedad, la inventiva de las razas más comunes desembocará en una forma de adiestrar a otros tipos de criaturas.

Adiestrar criaturas de tipo planta requiere técnicas y recursos especiales, pero cualquier planta con puntuación en Inteligencia puede aprender trucos dentro de sus capacidades. Las plantas no inteligentes, como la enredadera asesina, no pueden ser entrenadas.

Los constructos y muertos vivientes no poseen puntuación en Inteligencia y por lo tanto no pueden ser entrenados. No obstante un amo concreto puede dar órdenes a este tipo de

criaturas. No escuchan ninguna voz que no sea la de su maestro, y tampoco pueden cumplir instrucciones demasiado específicas. Cuando su maestro no está cerca, un constructo o muerto viviente cumple únicamente órdenes sencillas que su maestro le haya dejado. Tal criatura se queda confusa con facilidad y no muestra ninguna iniciativa. Aún así, estas criaturas se defenderán si son atacadas.

Los casos concretos de otros tipos de criatura deben ser estudiados individualmente. Algunos, como los cienos, son imposibles de adiestrar y otros son controlables a duras penas. Otros, como los ajenos caóticos malignos, son entrenables pero no controlables. Unas pocas criaturas salvajes, como los terrarones, no compensan el esfuerzo; aunque son teóricamente entrenables, normalmente es más fácil y seguro encontrar una criatura que se pueda domesticar con más sencillez para realizar las mismas tareas.

Mascotas

La gente tiene mascotas por amor y compañía. Casi cualquier cosa puede ser la mascota de alguien, pero por cuidados y camaradería algunas criaturas son mejores mascotas que otras. Las mejores mascotas normalmente tienen no más de 1 DG, Inteligencia no superior a 2 y un tamaño no mayor de Pequeño. Las criaturas con más de 1 DG (especialmente los carnívoros) luchan constantemente con sus dueños por la supremacía, aquellas con Inteligencia 3 o más se resienten de su custodia y las criaturas inusualmente grandes no son bienvenidas en la mayoría de zonas civilizadas.

Las excepciones más notables incluyen las siguientes:

Elemental: el *Manual de monstruos* no menciona elementales de tamaño inferior a Pequeño, pero es fácil asumir que existen elementales Menudos o Diminutos con Inteligencia animal. Un elemental de fuego puede ser considerado una mascota peligrosa, pero si "viviese" en la chimenea podría disfrutar de una existencia sencilla.

Homúnculo: inusualmente inteligente para ser un constructo, un homúnculo comparte la forma de pensar de su creador. Vive literalmente para servir, convirtiéndolo en una mascota soberbia si eso es todo lo que desea su creador.

Objeto animado: un mago puede animar objetos por toda su casa y después tomarles cariño. Si se los mantiene animados durante el tiempo suficiente, habitualmente desarrollan rasgos que se asemejan a una personalidad.

Perro: estos animales siempre son mascotas excelentes, sin importar sus DG o tamaño.

Nueva dote: Adiestrador de [tipo de criatura]

Estás cualificado para el adiestramiento de un tipo particular de criatura.

Prerrequisito: 8 rangos en Trato con animales

Beneficio: cuando obtengas esta dote, elige un tipo de criatura distinto a animal o bestia. Puedes criar y adiestrar criaturas de dicho tipo, empleando la habilidad Trato con animales, como si fuesen bestias siempre que su puntuación de Inteligencia sea 4 o inferior.

Especial: puedes adquirir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplica sobre un nuevo tipo de criatura.

Excepciones: esta dote no incrementa las CD del adiestramiento de las criaturas mostradas en el *Manual de monstruos*, como el pegaso. Sin embargo, sí las rebaja cuando sea procedente.

Normal: trato con animales no puede emplearse para adiestrar criaturas que no sean animales o bestias.

Mascotas y compañeros animales

Una mascota es menos útil y de menor confianza que el compañero animal de un druida o explorador. Una mascota debe ser entrenada mediante la habilidad Trato con animales para que realice incluso las tareas más simples. Una mascota tampoco siente la profunda lealtad hacia su dueño que alberga un compañero animal. Cuando se la amenaza, una mascota debe superar una salvación de Voluntad (CD 15). Si falla, la mascota ignora cualquier tipo de adiestramiento y huye.

Pseudodragón: estos dragones viven para ser mimados, y su única ambición parece ser la comodidad. Los pseudo-dragones son completamente felices en el papel de mascotas, siempre que coman bien y sean tratados con el respeto que creen merecer.

CRIATURAS GUARDIANAS

Las criaturas guardianas deben ser fieras, atentas y fiables. La Inteligencia carece de importancia aquí, e incluso a veces es un inconveniente en un buen guardián.

“Guardián” es un término genérico que describe a cualquier criatura entrenada para proteger o atacar. Las criaturas guardianas sirven para múltiples propósitos. Muy a menudo se las deja en lugares cerrados para defender la zona (las más inteligentes no necesitan ser encerradas). Otras criaturas sirven bien como guardaespaldas, viajando junto a su señor, y otras son reservadas para ocasiones especiales tales como ceremonias o combates de gladiadores.

Cada uno de los epígrafes siguientes ofrece información sobre una criatura en particular que se puede usar como guardián. La descripción incluye situaciones en las que se emplea habitualmente a la criatura, rasgos que debería tener presentes un adiestrador o trucos especiales que puede aprender. Al final se indica la CD de la prueba de Trato con animales tanto para las criaturas jóvenes como adultas, el precio de mercado de un huevo o cría, y la tarifa de un adiestrador por educar o adiestrar a la criatura.

Can del infierno

Los canes del infierno son cazadores agresivos que se vuelven inquietos en cautividad y que pueden ser dejados solos para que protejan algún lugar u objeto. Los amos malignos pueden emplearlos como guardianes, pero deben dejar que los canes deambulen y cacen a voluntad. Uno o dos canes del infierno pueden servir como guardias personales, o pueden alojarse jaurías enteras en perreras infernales para una partida ocasional del “juego más peligroso”.

Aunque los canes del infierno y los aulladores tienen necesidades similares y pueden realizar casi las mismas tareas, no pueden alojarse cerca unos de otros; lucharán unos con otros con ferocidad.

CD cachorro/adulto: 22/29; Precio de joven: 15.000 po; Coste de adiestramiento: 3.000 po.

Gárgola

Las gárgolas son guardianes excelentes, pero sólo mientras ellas deseen serlo. Es mejor situarlas en lugares que su amo no espere visitar muy a menudo, ya que pueden ser hostiles incluso hacia la persona que las ha ubicado.

Las gárgolas sirven únicamente a dueños poderosos o persuasivos, e incluso entonces deben ser convencidas de que un montón de presas fáciles intentarán pasar junto a

ellas mientras estén en su puesto. Los conjuros de *geas/empeño* también funcionan bien. Las gárgolas no se someten al adiestramiento.

CD joven/adulto: -/-; Precio de joven: -; Coste de adiestramiento: -.

Hongo fantasmal

Los hongos fantasmales son guardianes ladinos. No sólo son invisibles y silenciosos, sino que la mayoría de conjuros de detección fallan a la hora de revelar su presencia. Por desgracia estas mismas cualidades de indetectabilidad hacen que sean difíciles de adiestrar. Los adiestradores veteranos a menudo atan cintas en puntos clave del hongo fantasmal o le dan un baño ocasional con una capa de harina para tenerlo controlado. Normalmente enseñan a la criatura a chasquear sus dientes para avisarlos cuando haya completado algún truco. Los aventureros que saben esto están atentos a algún chasquido aislado cuando sospechen la presencia de algún hongo fantasmal entrenado.

Los hongos fantasmales sólo son entrenables de adultos. Sus esporas son estáticas y no inteligentes.

CD joven/adulto: -/27; Precio de una espora: 1.000 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Krénschar

Aunque los krénshar se adaptan bien a las zonas civilizadas, les gusta practicar juegos de caza entre ellos y con sus amos cuando están fuera de servicio. Los krénshar juguetones intentan aparecer de golpe y asustar a sus amos siempre que pueden. Dichos amos atribuyen muchas de sus canas a estos “juegos”.

Debido a su naturaleza sociable, los krénshar prefieren permanecer entre los de su especie incluso cuando están domesticados. Un krénshar domesticado solitario debe ser mantenido en sociedad constantemente o se volverá nervioso y su piel se pondrá tensa reduciendo la efectividad de su aptitud de espantar (no obtendrá el bonificador +3 a sus pruebas de Engañar).

CD joven/adulto: 20/27; Precio de joven: 500 po; Coste de adiestramiento: 500 po.

Lagarto electrizante

Estas bestias mágicas son guardianes de los ricos que gustan de estar a la moda. Debido a sus preferencias de hábitat, las nidadas o colonias enteras de lagartos electrizantes son emplazadas en los jardines o patios interiores de las caras mansiones para protegerlas contra el inevitable ladrón que intente entrar a cubierto del denso follaje. Otros tienen a los lagartos electrizantes como protección personal, llevándolos sobre sus hombros como si fuesen una mascota exótica, o llevando a un par de ellos con correas cortas mientras van de paseo.

Los adiestradores normalmente enseñan a los lagartos electrizantes que van a servir en una casa a no atacar a niños o sirvientes favoritos. Los propietarios rencorosos, no obstante, a menudo los entrenan para no emitir su sonido característico de aviso antes de atacar.

CD joven/adulto: 20/27; Precio de un huevo: 750 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Nuevo objeto mágico: collar de trampa material

Este collar plateado presenta un brillo verdoso bajo la luz. Una criatura que se ponga el collar queda completamente impedida para realizar viajes dimensionales, igual que mediante el conjuro *ancla dimensional*, durante todo el tiempo que lo lleve puesto. El collar se expande o encoge para adaptarse a cualquier tamaño de la criatura. La CD para romper o librarse del collar es 40.

Nivel de lanzador: 7; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, ancla dimensional; *Precio de mercado:* 30.000 po; *Peso:* 1 lb.

León marino

Para los castillos contruados en acantilados costeros, yates reales en cruceros de placer o grutas del tesoro submarinas, los leones marinos son guardianes excelentes. Los adiestradores de leones marinos son, normalmente, locathah o sirénidos; los habitantes terrestres tienen demasiadas desventajas a la hora de intentar amansar y enseñar a estos feroces depredadores. Debido a sus tácticas y disposición para la lucha, los leones marinos se mantienen y entrenan mejor en manadas sedentarias. No pueden ser domesticados.

CD joven/adulto: 24/31; Precio de joven: 3.500 po; Coste de adiestramiento: 2.500 po.

Mantícora

Dadas sus aptitudes de vuelo y sus púas, las mantícoras se emplean como guardianes con más efectividad en espacios abiertos. Las mantícoras se aburren con rapidez si se las deja vigilando un objeto estacionario. Se pasan las largas horas muertas preparando elaboradas tramas y emboscadas o discutiendo formas de exigir un pago o favores mayores de sus amos. A causa principalmente de este último hábito las mantícoras son mejor empleadas como guardaespaldas o cazadores. Cuando protege a una persona, una mantícora pasa el tiempo con una conversación sutilmente amenazadora, intentando pillar a la persona a su cargo con juegos de lógica o indicando cómo un atacante astuto podría separarlos y matar a su protegido. Esta es la forma en que una mantícora indica que está alerta y atenta a todo lo que los rodea. Pocos clientes parecen apreciar esta iniciativa.

CD joven/adulto: 24/31; Precio de joven: 4.000 po; Coste de adiestramiento: 3.500 po.

Mastín sombrío

Con su aptitud ladradora, los mastines sombríos se emplean mejor como escoltas personales de señores malignos o acompañantes de otras criaturas malvadas. Sus aptitudes naturales mejoran bajo tierra, en profundos interiores o en la proximidad de objetos elevados que proyecten amplias sombras, donde la luz es menos propensa a estorbarlos.

CD joven/adulto: 22/29; Precio de joven: 10.000 po; Coste de adiestramiento: 3.000 po.

Merodeador etéreo

Sólo han sido capturados unos pocos merodeadores etéreos, menos aún entrenados y ninguno domesticado. Son guardianes excepcionales, pero quizás no merezca la pena el esfuerzo.

Los adiestradores que aún así quieran intentarlo deben preparar primero una forma de capturar a un merodeador etéreo en el plano Material, normalmente mediante el uso de un objeto lanzador como un collar de trampa material (consulta la barra lateral). Entonces deben localizar a una de estas criaturas. Esto puede ser en sí mismo el objeto de búsquedas que duren años; los reyes y mercaderes más ricos han patrocinado expediciones etéreas en intentos infructuosos por capturar a uno de estos depredadores.

Los problemas no terminan una vez la criatura ha sido apresada. Se sabe poco sobre su ecología, y muchos merodea-

dores etéreos mueren misteriosamente en cautividad. Además no sólo el concepto de adiestramiento les es extraño, sino que no comprenden el lenguaje como se conoce en el plano Material. El adiestrador (o el interesado) debe emplear alguna forma de telepatía o superar una prueba de Germanía (CD 25) para comunicar el significado de todo este desconcertante comportamiento a la criatura.

Con suerte, una vez que se ha logrado esto un merodeador etéreo resulta ser una criatura sorprendentemente inteligente, y si se le convence para que se doblegue sirve a su señor con lealtad. Aprende con rapidez casi cualquier truco y los lleva todos a cabo con corrección. Como guardianes, los merodeadores etéreos permanecen habitualmente en el plano Etéreo y vigilan su objetivo atentamente, atacando a los intrusos sin piedad.

CD joven/adulto: 20/27; Precio de joven: 50.000 po; Coste de adiestramiento: 5.000 po.

Mimeto

Los mimetos son vigilantes privados casi perfectos. Son inteligentes, hablan el común y están deseosos por quedarse quietos en un lugar durante años seguidos siempre que se les pague con tesoros y comida por sus esfuerzos. La pega principal de un mimeto es su potencial deslealtad. A menudo puede ser sobornado si un intruso le ofrece una recompensa mayor. Además si el intruso resulta ser demasiado poderoso, el mimeto puede ofrecer información a cambio de su vida. Bajo ninguna circunstancia, no obstante, un mimeto entregará nada de su tesoro.

Los mimetos rechazan los intentos de adiestramiento formal; saben instintivamente cómo vigilar lugares u objetos, y tienen pocos deseos de proteger a las personas. Los adiestradores potenciales deben emplear la Diplomacia en lugar del Trato con animales para hacer que un mimeto realice algo que no desea. Afortunadamente los mimetos son diplomáticos inexpertos.

Nunca se ha hallado ningún mimeto joven. Se desconoce cómo se reproducen los mimetos (y ni siquiera si lo hacen).

CD joven/adulto: —/prueba enfrentada de Diplomacia; Precio de joven: —; Coste de adiestramiento: —.

Monstruo corrosivo

Los monstruos corrosivos domesticados se muestran bastante amistosos hacia sus dueños, pero su atracción por la herrumbre supera cualquier noción de compañerismo o le-

Nuevos trucos

Los siguientes trucos se añaden a los descritos en el apartado 'Compañeros animales' del Capítulo 2 de la Guía del DUNGEON MASTER.

"[Aptitud especial]": si una criatura posee una aptitud especial (como un arma de aliento), puede ser entrenada para que emplee esa aptitud hasta que se le diga que pare. Si la aptitud no se puede emplear todos los asaltos, la criatura se retira hacia un lugar seguro o cambia de lugar durante los asaltos en los que no pueda emplear la aptitud.

"Alerta": la criatura emite algún sonido distintivo cuando detecta o ataca a algún intruso.

"Derriba": si la criatura es capaz de realizar ataques de derribo, intentará hacerlo hasta que se le ordene parar.

"Desarma": si la criatura es capaz de realizar ataques de desarme, intentará hacerlo hasta que se le ordene parar.

"Incapacita": la criatura lucha hasta que intuya que su objetivo ha quedado imposibilitado. Entonces retrocede. Esta orden no garantiza que la criatura no mate a su objetivo, sólo que dejará de atacar si su rival cae al suelo y deja de resistirse.

"No ataques": esta no es una orden, sino una enseñanza duradera. La criatura nunca atacará a una persona o criatura concreta además de a su amo. Se necesita un truco independiente para cada individuo que no deba ser atacado.

"Noquea": si le es posible la criatura causará daño no letal en lugar de daño normal.

altad. Los dueños que gustan de llevar objetos metálicos a menudo dejan a sus monstruos corrosivos a solas en zonas cerradas como guardianes errantes. Ya que los monstruos corrosivos hacen muy poco daño real normalmente son la primera línea de defensa, con el objetivo de disuadir a los intrusos en lugar de dañarlos (o para mermarlos de cara a la más peligrosa segunda línea).

CD joven/adulto: 23/30; Precio de joven: 1.000 po; Coste de adiestramiento: 1.200 po.

Oso lechuza

Los osos lechuza son teóricamente entrenables. Aún así no es necesario adiestrarlos para que ataquen, ni muy productivo enseñarles nada más. Los osos lechuza reciben su mejor uso si se los deja en una zona cerrada y se les echa carne cruda de vez en cuando. Cualquier interacción adicional es habitualmente inútil.

Si se los cría desde polluelos los osos lechuza se vuelven muy fieles hacia sus adiestradores. Nunca extienden esta fidelidad a nadie más, no obstante, y siguen mostrando su famosa actitud hosca hacia cualquiera que no sea su adiestrador.

El truco más útil que se le puede enseñar a un oso lechuza guardián es una versión de "Alerta" (consulta la barra lateral de 'Nuevos trucos'), por la cual emite un sonido característico cuando lucha contra algo que no sea otro oso lechuza. Los osos lechuza pueden aprender otros trucos, pero siempre los realizan de mala gana y de forma violenta. Siempre que a un oso lechuza se le ordene no atacar, su dueño debe realizar una prueba de Trato con animales (CD 15) con éxito o atacará de todas formas.

CD joven/adulto: 23/30; Precio de joven: 3.000 po; Coste de adiestramiento: 2.000 po.

Otyugh

La entrada favorita de los ladrones a una plaza fuerte por otra parte bien vigilada es a través de los pozos negros o alcantarillas. Sucede tan a menudo que uno podría pensar que los ricos y poderosos deberían tenerlo en cuenta. Quiénes mantienen otyugh guardianes lo hacen.

Incluso sin estar entrenados los otyugh a veces asumen relaciones simbióticas con otros seres y no los atacan si los alimentan regularmente y se les deja en paz entre sus deseos. Los otyugh entrenados son lo bastante listos no sólo para no atacar a sus benefactores, sino también para asimilar instrucciones complejas sobre a quién atacar, cuándo y cómo. Pueden comprender contraseñas o frases musicales, buscar símbolos de identificación o seguir instrucciones verbales específicas como "Ataca a cualquiera excepto al barón Roquefort y su escolta, o a Esteban el pocero, y no ataques a nadie durante una hora tras el amanecer".

CD joven/adulto: 24/31; Precio de joven: 2.000 po; Coste de adiestramiento: 1.500 po.

Perro intermitente

Las jaurías de perros intermitentes tratan de evitarlo, pero a veces los oportunistas logran robar sus cachorros y adiestrarlos

como criaturas guardianas. Algunos son tratados de forma horrible por amos groseros; al ser tanto inteligentes como legales buenos, los perros intermitentes entrenados en tales ambientes son guardianes renuentes, pero al igual que los esclavos criados en cautividad están demasiado desalentados e ignorantes de la libertad como para desobedecer órdenes.

En raras ocasiones los perros intermitentes de una jauría sirven como guardianes y amigos de una tribu de elfos salvajes o de una persona legal buena que haya realizado algún gran servicio a la manada. En estas circunstancias los perros intermitentes no necesitan adiestramiento y actúan por voluntad propia. En ningún momento, no obstante, se les puede considerar domesticados o domados.

CD joven/adulto: 22/29; Precio de joven: 10.000 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Vargouille

Los amos malignos o inusualmente retorcidos emplean a estos despreciables ajenos para vigilar sus objetos de valor. Como cabría esperar, los vargouille muy a menudo guardan tumbas y mausoleos contra los profanadores. Los déspotas más astutos los ocultan alrededor de sus palacios entre las filas de cabezas clavadas en picas.

Los vargouille poseen poca personalidad y ninguna respuesta discernible ante las recompensas o los castigos. Estas características los hacen difíciles de adiestrar.

CD joven/adulto: —/26; Precio de joven: —; Coste de adiestramiento: 1.500 po.

Nuevas criaturas guardianas

Estos nuevos animales y bestias pueden ser entrenados como guardianes.

Perro trepador

Animal Pequeño

Dados de golpe: 2d8+4 (13 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 40', trepar 40'

CA: 17 (+1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 15

Ataques: mordisco, +4 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d6+3

Frente/Alcance: 5×5'/5'

Cualidades especiales: visión en la penumbra, olfato

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +5, Vol +1

Características: Fue 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Habilidades: Avistar +6, Escondarse +6, Escuchar +6,

Trepar +19

Clima/Terreno: cualquier colina o montañas

Organización: solitario, pareja o manada (5-20)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)

Los perros trepadores viven en vertical. Estas criaturas caninas gatean sin esfuerzo por los acantilados rocosos en los

que moran. Pueden trepar por casi cualquier pendiente menos inclinada que una superficie vertical.

Un perro trepador tiene un pelaje ralo gris moteado, ojos negros y patas cortas. Posee fuertes músculos y sus amplias zarpas tienen cuatro dedos: dos hacia delante y dos hacia atrás. Esta disposición permite a los perros trepadores enganchar sus garras curvadas en la pared de un acantilado tanto si están mirando hacia arriba como hacia abajo.

Los perros trepadores viven en manadas dispersas, empleando barrancos enteros como hogar. Se alimentan de pájaros que vivan en los acantilados y tienen sus guaridas en estrechas cuevas. Sus cortas patas contradicen la asombrosa velocidad a la que se pueden mover por las superficies empinadas.

En algunas ciudades se han importado perros trepadores para poner freno a la creciente población de aves. Después de resolver los problemas con los pájaros, no obstante, manadas de perros trepadores semisalvajes siguen rondando por los callejones y se ha pasado de una molestia a una amenaza potencial.

Los perros trepadores adultos miden unos 3' de largo y pesan hasta 70 lb.

Combate: se sabe que los medianos primitivos domesticar y adiestran a los perros trepadores, aunque cualquier raza puede hacerlo. Estas criaturas aprenden con facilidad y resultan excepcionalmente leales. Los perros trepadores luchan a muerte en defensa de sus amos. Fieles a su naturaleza, prefieren atacar desde arriba abalanzándose sobre la presa cuando sea posible.

Habilidad:



des: los perros trepadores obtienen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Trepador, además del bonificador +8 a esas mismas pruebas de Trepador por poseer un movimiento de trepar.

Adiestrar a un perro trepador: adiestrar a un perro trepador como animal de caza o guardián requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 10 joven, CD 17 adulto). Los cachorros de perro trepador valen 30 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 125 po por criar o adiestrar a un perro trepador.

Cazador retumbante

Bestia Mediana

Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30', excavar 10'

CA: 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16

Ataques: 2 garras, +7 cuerpo a cuerpo y mordisco, +2 cuerpo a cuerpo

Daño: garra 1d6+4, mordisco 1d8+2

Frente/Alcance: 5x5'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, retumbo

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 19, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Habilidades: Avistar +8, Saltar +12

Clima/Terreno: cualquier terreno templado o cálido

Organización: manada (5-10)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)

Estos depredadores de color azul oscuro y gruesa piel sin pelaje cazan criaturas excavadoras. Sus pisadas retumban por el suelo alterando el sentido de la vibración de sus presas y forzándolas a salir a la superficie, donde las asaltan.

Tras lograr abatir una presa, la manada se da un festín, a menudo durmiendo durante días después de terminar. Un estómago lleno puede sustentar a un cazador retumbante hasta dos semanas. Aunque a los cazadores retumbantes les gustan las piezas grandes, también pueden sobrevivir con una dieta de pequeños animales excavadores.

Los cazadores retumbantes se adaptan bien a la domesticación, aunque necesitan frecuentes ejercicios para mantenerse en buena forma para la caza. Los cazadores más ricos a menudo mantienen manadas entrenadas de estas bestias únicamente para alguna cacería ocasional de terrarones.

Los cazadores retumbantes miden 2 1/2' de alto hasta sus hombros y pesan más de 100 lb.

Combate: a diferencia de la mayoría de los depredadores los cazadores retumbantes son ruidosos y notorios. Mientras cazan en manada, mantienen sus narices en forma de pala

pegadas al suelo. Sus pisadas resuenan en un radio de un cuarto de milla o más a través del aire, y más lejos a través del subsuelo, mientras intentan hacer salir a sus presas. Una vez que alguna criatura excavadora aparece en la superficie, los cazadores retumbantes más cercanos la atacan con sus garras y la apresan para evitar que escape mientras otros excavan para acercarse por debajo. Junta, la manada muerde y desgarrar a la víctima hasta su muerte.

Agarrón mejorado (Ex): si un cazador retumbante golpea con una garra, causa daño normal e intenta iniciar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Tiene la opción de resolver la presa de forma habitual o simplemente emplear la garra para retener al rival (-20 a las pruebas de presa, aunque el cazador retumbante no se considera apresado). Cada prueba de presa subsiguiente que realice con éxito en asaltos sucesivos causa automáticamente el daño dado para el ataque de garra.

Retumbo (Ex): sus gruesas y achaparradas patas pisotean con estruendo el suelo cuando los cazadores retumbantes salen de caza. Las criaturas con sentido de la vibración en un radio de 120' se ven distraídas por las molestas vibraciones y forzadas a salir a la superficie a menos que superen una salvación de Voluntad (CD 16). Una vez que salen a la luz deben superar una segunda salvación de Voluntad (CD 16) o quedar aturdidas durante un asalto.

Habilidades: los cazadores retumbantes reciben un bonificador +5 racial a sus pruebas de Saltar.

Adiestrar a un cazador retumbante: adiestrar a un cazador retumbante como bestia de caza o guardián requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 22 joven, CD 29 adulto). Las crías de cazadores retumbantes valen 200 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 500 po por criar o adiestrar un cazador retumbante.

MONTURAS

Tener monturas cerca es genial. Te llevan a donde quieras con rapidez y te ayudan en combate, además de que las más listas pueden proporcionar amistad y consejo en tiempos inciertos. Las monturas también generan muchos problemas. Son grandes, comen mucho, son quisquillosas y requieren unos conocimientos y equipamientos específicos. Básicamente, son miembros del grupo, pero sin manos.

Casi cualquier criatura puede ser una montura para un jinete avispado y tenaz. La regla general es que las monturas deben ser como mínimo una categoría de tamaño mayores que sus jinetes. Por lo tanto

un gnomo (Pequeño) puede montar un tejón terrible (Mediano), un elfo (Mediano) puede montar un águila gigante (Grande) y un ogro (Grande) puede montar un elefante (Enorme).

Una criatura puede llevar a tantos pasajeros como permita su espacio y capacidad de carga. Un jinete o pasajero Pequeño o Mediano cabe en cada casilla de 5x5' que ocupe la criatura y aún tendrá espacio para moverse o luchar si es necesario. Los jinetes, por supuesto, deben colocarse de acuerdo con la forma de la criatura.

Cuidados y alimentación

Las monturas varían tanto que no sería práctico crear una regla única para determinar cuánto comen o cuánta atención necesitan por parte de un mozo de cuadras. Muchos DM ni siquiera se preocupan por los detalles de los cuidados y la alimentación de las monturas, y por una buena razón: es aburrido. Sin embargo merece la pena tener en cuenta algunas guías.

Las monturas exóticas necesitan cuidados exóticos. En las zonas civilizadas, los establos, comida y aseo de un caballo o perro de monta cuestan 5 pp al día. Si una montura es mayor, de forma extraña o tiene una dieta inusual, el encargado de un establo puede duplicar o cuadruplicar ese precio. Si la criatura come algo difícil de obtener será el dueño el encargado de proporcionárselo.

En las zonas salvajes o subterráneas se da por sentado que el dueño debe pasar alrededor de una hora al día en varias tareas de "mantenimiento de monturas". Si no hay ninguna consideración inusual a tener en cuenta se puede suponer que el personaje lleva a cabo estas tareas durante el momento en que los magos y clérigos preparan sus conjuros diarios. Por otra parte, tener un empleado dedicado al cuidado de la montura puede ser una idea a tener en cuenta. Para las monturas animales sería adecuada la tarifa de 15 pc al día que se indica en el Capítulo 5 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Para bestias y bestias mágicas con aptitudes o necesidad de cuidados especiales el precio puede duplicarse con facilidad, hasta 3 pp al día. Las monturas más grandes o peligrosas pueden alcanzar 1 o 2 po diarias, ya que el cuidado de estos seres requiere conocimientos y habilidades especiales equiparables a las de un alquimista o sabio.

Nuevo equipo

La mayoría del equipo y objetos mágicos que siguen están creados para su uso con caballos. A menos que se indique lo contrario las referencias a "caballos" incluyen mulas, burros y ponis. Presumiblemente cualquier artesano o lanzador de conjuros que pueda crear un objeto para su uso por un caballo podría crear un objeto similar para monturas más exóticas.

Bardas: el Capítulo 7 del *Manual del jugador* ofrece reglas, peso y precios de las bardas para monturas Medianas o Grandes. Para criaturas de tamaño mayor la barda a menudo tiene un precio prohibitivo y es innecesaria, además de que las criaturas con tipos de movimiento especial (excavar, volar, nadar) se ven especialmente entorpecidas por el peso y volumen añadidos. Sin embargo abundan las excepciones. Para monturas mayores o más extrañas que la media consulta la tabla siguiente, aplicando el multiplicador adecuado al coste de la armadura indicado en la Tabla 7-5: armadura, del *Manual del jugador*.

BARDAS PARA MONTURAS INUSUALES

Naturaleza inusual	Precio	Peso
Enorme	x8	x4
Gargantuesco	x16	x16
Colosal	x32	x256
Forma extraña	x2	x1

Howdah: una howdah (N. del T.: silla para elefantes) es un asiento o cajón, normalmente con un dosel y una barandilla,

Límites de carga para monturas voladoras

Las criaturas voladoras pueden volar a su velocidad normal si no llevan más que carga ligera (esto representa un cambio respecto al *Manual de monstruos*). El peso del jinete, así como el de su armadura y equipo, cuentan a efectos de este límite.

que se coloca sobre el lomo de criaturas Enormes o mayores y puede acomodar hasta cuatro jinetes de tamaño Mediano. Las más ornamentadas son símbolos de estatus para la gente rica o noble, pero las versiones descubiertas también pueden ser excelentes plataformas de combate. Además de colocar a sus ocupantes lejos del alcance de la mayoría de la infantería, una howdah proporciona una cobertura de 1/2. **Precio:** 200 po; **Peso:** 100 lb.

Silla de montar lateral: una montura larga que sea al menos dos categorías de tamaño superior a su jinete puede llevar sillas de montar laterales. Este tipo de silla exótica cuelga del costado del animal, permitiéndole llevar pasajeros sin molestar al jinete. Si una montura es sólo dos categorías de tamaño mayor que su jinete (como un caballo que lleve a un mediano), las sillas de montar laterales deben colocarse y compensarse por parejas para evitar que la montura se desequilibre. Si la montura es tres o más categorías de tamaño mayor que el jinete (como un semiorco sobre un dragón de bronce venerable) el peso añadido es despreciable para la montura y no la desequilibra. Los jinetes sobre una silla de montar lateral obtienen automáticamente una cobertura de 1/2 contra los ataques procedentes del otro lado de la montura. **Precio:** 60 po; **Peso:** 40 lb.

Objetos mágicos

Alforjas de abastecimiento: cada bolsa de esta pareja de alforjas sirve para una función distinta. Cada mañana la bolsa derecha contiene suficiente comida para alimentar durante un día a la criatura sobre la que se encuentre. Para los caballos habitualmente esto será avena y unos pocos terrones de azúcar; para los grifos, varias libras de carne de caballo cruda. Si se saca de la bolsa y no se come, el alimento se pierde tras 24 horas. La comida no aparece si se coloca cualquier otra cosa dentro de la bolsa.

La bolsa izquierda contiene un juego de herramientas de acicalamiento y reparación de cuero de gran calidad. Las herramientas de acicalamiento son apropiadas para cualquier criatura sobre la que se encuentre la bolsa. Además, la bolsa izquierda contiene 10' cúbicos de espacio libre para los efectos personales del jinete, y en todos los demás aspectos actúa como una *bolsa de contención*. Ambas bolsas pesan lo mismo que unas alforjas normales vacías, sin importar su contenido.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, crear comida y bebida, *cofre secreto de Leomund*; **Precio de mercado:** 8.000 po; **Peso:** 16 lb.

Alforjas de contención: estas alforjas se abren a un espacio dimensional, lo cual les permite albergar mucho más de lo que parecería posible. Las *alforjas de contención* siempre se presentan por parejas. Cada una contiene 30' cúbicos de espacio y puede contener hasta 250 lb. de peso. Por lo demás

funcionan de forma idéntica a la *bolsa de contención* descrita en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*; **Precio de mercado:** 5.000 po; **Peso:** 30 lb.

Anteojeas de escudamiento: este juego de anteojeas es negro con glifos bordados en oro que cubren la parte exterior. Un caballo que lleve las *anteojeas de escudamiento* está protegido completamente contra ataques de mirada.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *oscuridad*; **Precio de mercado:** 12.000 po; **Peso:** 2 lb.

Brazalete de la amistad: más que un objeto lanzador único, se trata de una aplicación especial del *brazalete de la amistad* que se describe en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Tiene el mismo coste y prerrequisitos, pero en lugar de basar sus conjuros en la gente el portador puede elegir su montura, compañero animal o criatura guardián como receptor del hechizo y llamar a la criatura esté donde esté.

Bridas de comodidad: estas bridas mágicas otorgan a los adiestradores un bonificador +5 de competencia a sus pruebas de Trato con animales cuando estén entrenando a una montura.

Existen versiones de este objeto para monturas exóticas.

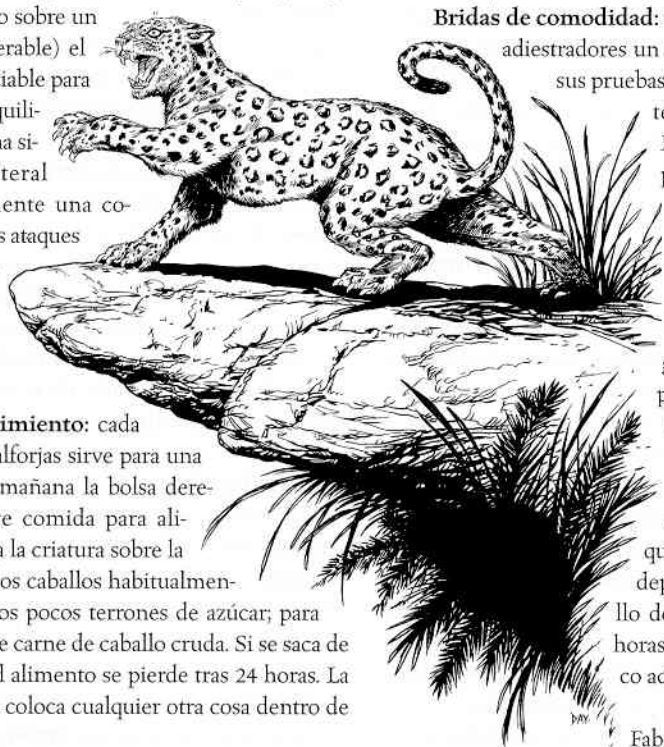
Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *hechizar monstruo*; **Precio de mercado:** 500 po; **Peso:** 1 lb.

Bridas de ingenio: este juego de bocado y su brida siempre parece limpio y nuevo. Cuando un caballo las lleva puestas, las *bridas de ingenio* le conceden la capacidad de aprender tres, seis o nueve trucos adicionales a los que podría aprender normalmente dependiendo de la versión. El caballo debe llevar la brida durante ocho horas al día para retener cualquier truco adicional que aprenda.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *amistad con los animales*; **Precio de mercado:** 3 trucos 1.000 po, 6 trucos 4.000 po, 9 trucos 9.000 po; **Peso:** 1 lb.

Collar de encogimiento: en lugar de cambiar de tamaño para ajustarse a su portador, como hacen la mayoría de objetos mágicos que deben ponerse en el cuerpo, este collar de metal de media pulgada de ancho engarzado con diminutas joyas hace cambiar de tamaño a su usuario. Cuando se pone el collar crece hasta dos pulgadas de ancho y sus joyas se agrandan hasta ocupar casi toda su superficie. Sin importar su tamaño original, el portador mengua hasta ser de tamaño Pequeño, con unos 3' de alto y un peso no superior a 60 lb. Ninguno de los demás atributos de la criatura cambia. Los usuarios involuntarios reciben un TS de Fortaleza (CD 11) para resistirse. Si se supera la salvación, el collar se parte y queda destruido.

Una criatura con Inteligencia 2 o menor debe superar una salvación de Voluntad (CD 11) o quedar desprovista por la



transformación. Los compañeros animales no deben realizar este TS, ni las criaturas a las que se les haya explicado el funcionamiento del collar de antemano de alguna forma, quizá por medio de la telepatía o un *hablar con los animales*.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *reducir*; **Precio de mercado:** 10.000 po; **Peso:** 1 lb.

Herraduras tronantes: una vez al día, con el caballo al galope, si el jinete pronuncia la palabra de mando, estas herraduras emiten una detonación sonora atronadora. Cualquier criatura en un radio de 20' (excepto la montura, el jinete y cualquier pasajero) queda bajo el efecto de un conjuro de *alarido* lanzado por un lanzador de nivel 7.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *alarido*; **Precio de mercado:** 10.080 po; **Peso:** 1 lb. cada una.

Látigo de obediencia: esta fusta de cuero de gran calidad concede al usuario un bonificador +10 de circunstancia a sus pruebas de Trato con animales. Este bonificador se aplica únicamente con criaturas de Inteligencia 2 o menor.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *amistad con los animales*; **Precio de mercado:** 2.000 po; **Peso:** 2 lb.

Silla de montar sin caballo: cuando se pronuncia la palabra de mando, esta silla de montar salta en el aire y se ajusta sobre un *corcel fantasmal*, igual que el conjuro homónimo lanzado por un lanzador de nivel 8. Si el corcel muere, la silla de montar no puede volver a emplearse durante 24 horas.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *corcel fantasmal*; **Precio de mercado:** 43.200 po; **Peso:** 25 lb.

Silla ecuestre: cualquiera que se siente sobre esta silla de montar militar se sentirá más cómodo y capacitado para la equitación. La silla de montar concede un bonificador +10 de circunstancia a las pruebas de Montar caballos.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso; **Precio de mercado:** 2.000 po; **Peso:** 30 lb.

Otras monturas animales

Los caballos no son los únicos animales que pueden servir de montura. Muchos animales diversos pueden servir como bestias de monta excelentes, algunas veces incluso mejor que los caballos, dependiendo del clima y las preferencias regionales.

Cada uno de los epígrafes siguientes ofrece información sobre una criatura particular que sirve como montura. Al final de cada una se lista su capacidad de carga, CD de la prueba de Trato con animales para educar criaturas jóvenes y adultas, el precio de mercado de un huevo o cría y la tarifa de un adiestrador por criar o adiestrar a la criatura.

¿Cuánto cobra un adiestrador?

Los adiestradores con el equipo y los conocimientos para adiestrar monturas exóticas son escasos, y lo saben. Pueden poner el precio se les antoje por sus servicios, pero sin embargo no será un precio desorbitado. Adiestrar es un trabajo largo y pesado. Especialmente en el caso de tener que educar crías de criaturas, el precio que cobre un adiestrador bien podría ser sus ingresos totales del año.

La siguiente tabla muestra algunas guías generales de lo que podría cobrar un adiestrador. Se trata simplemente de un punto de partida; los DMs pueden ajustar los precios al alza o a la baja.

Condiciones de de adiestramiento	Coste de adiestramiento
CD 15-19	125 po
CD 20-24	250 po
CD 25-29	500 po
CD 30-35	1.000 po
Movimiento inusual (volar, nadar, excavar)	500 po
Aptitud especial difícil	500 po
Criatura agresiva	1.000 po
Requiere un ayudante	100 po c/u
Pergamino de <i>hechizar monstruo</i>	700 po

Los adiestradores cobran mucho menos por animales que presentan menos riesgos o conocimientos especializados. Por otra parte las criaturas con mentalidades o ecologías de otro mundo (como las que vienen de otros planos), con diferencias radicales de alineamiento respecto al adiestrador, o las que necesiten material único pueden elevar los precios aún más.

Camello

Los camellos son las monturas predilectas en los desiertos. Cuando está bien abastecido un camello puede viajar hasta una semana con poca comida y nada de agua. Más aún, los camellos no requieren herrajes ni cuidados meticulosos como los caballos. Los dromedarios (una sola joroba) son buenos como montura, mientras que los camellos bactrianos (dos jorobas) rinden mejor para transporte de carga. Los camellos tienen reputación de ser malhumorados y guardar rencor hacia las personas que los maltratan, vengándose a base de coces y escupitajos. En realidad, aunque a ninguna criatura le gusta ser maltratada, los camellos son bastante pacientes y unos trabajadores abnegados.

Capacidad de carga: ligera 300 lb., media 600 lb., pesada 900 lb.; **CD joven/adulto:** 11/18; **Precio de joven:** 50 po; **Coste de adiestramiento:** 10 po.

Elefante

Los elefantes son plataformas de combate móviles. Listo, paciente y más fuerte que algunos gigantes, un elefante es a menudo la mejor arma convencional sobre el campo de batalla. Un elefante equipado con una howdah (ver más arriba) puede llevar hasta cuatro pasajeros de tamaño Mediano además de su jinete. Un complemento típico son tres guerreros con armas de asta y un clérigo cuyo principal cometido es mantener al elefante con vida. En tierras donde abundan los elefantes salvajes estos animales son capturados en cacerías anuales y adiestrados en masa de cara a la siguiente estación.

Capacidad de carga: ligera 3.192 lb., media 6.384 lb., pesada 9.600 lb.; **CD joven/adulto:** 23/31; **Precio de joven:** 500 po; **Coste de adiestramiento:** 40 po.

Jabalí terrible

Los jinetes de jabalí deben prestar especial atención a sus monturas durante una lucha. Debido a su ferocidad innata un jabalí terrible no da ninguna señal de estar herido o cercano a la muerte en combate. Un jinete absorto en su propia batalla puede sufrir una caída especialmente dura cuando su montura se derrumbe bajo él, sufriendo 1d6 puntos adicionales de daño por caída al ser arrojado lejos por el abrupto frenazo del jabalí.

Los jabalís terribles son omnívoros voraces y socavan tenazmente el suelo en busca de raíces o gorgojos. Siempre que el jabalí permanezca al aire libre, cerca de vegetación de buen tamaño, su dueño no necesita llevar comida para él, sino que la montura forrajea en la medida de sus necesidades.

Capacidad de carga: ligera 1.038 lb., media 2.076 lb., pesada 3.120 lb.; **CD joven/adulto:** 20/27; **Precio de joven:** 400 po; **Coste de adiestramiento:** 75 po.

Llama

Las llamas son parientes lejanos del camello. Habitualmente son tranquilas, adiestrables y curiosas ante las novedades. Se elevan unos 4' de alto hasta la grupa y pesan de media unas 350 lb. Las llamas son excelentes animales de carga y también se las puede entrenar para tirar de carretas. Algunos jinetes pequeños las consideran monturas agradables. Las llamas poseen unas estadísticas parecidas a las de los camellos (NdC: y tam-

bién escupen), excepto porque son de tamaño Mediano, tienen 2 DG y poseen una puntuación de 12 en Fuerza.

Capacidad de carga: ligera 129 lb., media 258 lb., pesada 390 lb.; *CD joven/adulto:* 10/17; *Precio de joven:* 50 po; *Coste de adiestramiento:* 10 po.

Marsopa/Delfín

Las razas acuáticas de todo tipo montan sobre marsopas. En lugar de colocar una silla de montar sobre ella, los jinetes visten algas marinas sujetas a unos arneses. Entonces enrollan lazos de algas y plantas marinas trenzadas alrededor del hocico de la marsopa como bridas, y las unen al arnés. Este arnés tiene los mismos beneficios que una silla de montar militar.

Las marsopas constituyen una excepción a las restricciones normales del tamaño de una montura. Gracias al principio de flotación del agua las criaturas de tamaño Mediano pueden montar sobre marsopas, aunque no hay espacio para pasajeros. Las marsopas se sobrecargan con facilidad, por lo que los jinetes intentan evitar cualquier carga innecesaria.

Aunque sean criaturas distintas, las marsopas y los delfines son lo bastante similares como para compartir las mismas estadísticas.

Capacidad de carga: ligera 57 lb., media 114 lb., pesada 173 lb.; *CD joven/adulto:* 15/22; *Precio de joven:* 100 po; *Coste de adiestramiento:* 20 po.

Murciélago terrible

Los murciélagos terribles ya cargan con tal cantidad de malos prejuicios que difícilmente se puede pensar en añadir además un jinete. Aún así, son unas monturas excelentes. Algunos jinetes prefieren los murciélagos terribles a las más voluntariosas águilas o lechuzas gigantes, aunque no sea por más razón que la de no compartir el mismo y molesto alineamiento bueno.

Montar un murciélago es difícil ya que normalmente se hace en medio de la oscuridad, y la vista ciega del murciélago posee mucho mayor alcance que la visión en la oscuridad de la mayoría de sus jinetes. Los jinetes deben prestar mucha atención a los movimientos de su montura y permitir que comparta las decisiones de los giros. En condiciones de poca visibilidad el DM puede decidir incrementar la CD de la prueba de Montar, dado que el murciélago reacciona ante cosas de las que el jinete no es consciente.

Capacidad de carga: ligera 258 lb., media 519 lb., pesada 780 lb.; *CD joven/adulto:* 17/24; *Precio de joven:* 150 po; *Coste de adiestramiento:* 100 po.

Perro, de monta

Los perros de monta de los medianos son trabajadores infatigables, famosos por su ferocidad y lealtad en el campo de batalla. A pesar de ser animales estoicos, los perros de monta odian que se les deje amarrados "con las monturas". Prefieren repantingarse junto al fuego por la noche junto a sus dueños. En zonas salvajes a menudo es un modo de actuar aconsejable. No obstante, en ocasiones demasiada socialización no es lo más adecuado para un perro laborioso, ya que puede llegar a olvidar su adiestramiento. A pesar de ello algunos dueños son

muy permisivos e incluso les permiten vivir dentro de casa. Hacer que un perro de monta entre por la fuerza en una casa cuenta como un truco.

Capacidad de carga: ligera 100 lb., media 200 lb., pesada 300 lb.; *CD joven/adulto:* 10/17; *Precio de joven:* 50 po; *Coste de adiestramiento:* 10 po.

Rinoceronte

Muchos enanos adoran el sólido tacto de los rinocerontes de guerra bajo ellos. La predisposición de los rinocerontes a cargar contra sus enemigos no hace sino ahondar este cariño. Un rinoceronte posee un labio superior casi prensil que emplea principalmente para comer. Con adiestramiento, no obstante, un rinoceronte puede agarrar y transportar con sus labios objetos delicados, como un vial de una poción.

Capacidad de carga: ligera 918 lb., media 1.839 lb., pesada 2.760 lb.; *CD joven/adulto:* 21/28; *Precio de joven:* 200 po; *Coste de adiestramiento:* 50 po.

Tejón terrible

En comunidades donde los gnomos son la raza predominante, los soldados de élite cabalgan sobre tejones terribles. Estas unidades de "caballería" gnomas están especialmente bien coordinadas ya que los jinetes pueden hablar con sus monturas empleando su aptitud innata de *hablar con los animales*. Las conversaciones nunca son largas ni densas, pero jinete y montura aprenden a comunicarse brevemente durante el minuto que tienen diariamente para hablar de la agenda del día, los avances del combate y los estados emocionales y físicos de cada uno.

Capacidad de carga: ligera 87 lb., media 174 lb., pesada 263 lb.; *CD joven/adulto:* 16/23; *Precio de joven:* 100 po; *Coste de adiestramiento:* 15 po.

Monturas bestiales mágicas y animales

Estas criaturas se parecen bastante a los animales normales y generalmente son buenas monturas. No obstante requieren un trato especial en su adiestramiento y cuidados.

Deinónico/Megarraptor

Estos dinosaurios son las monturas favoritas de las tribus remotas de bárbaros. Capturar una montura propia suele formar parte de los ritos de madurez de los miembros jóvenes de esas tribus. Ya que tales criaturas son difíciles de

Llevar a un amigo

Por cuestión de simplicidad se coloca al jinete en el cuadrado trasero de un caballo que ocupe dos casillas de 5x5'. Sin embargo, a veces un caballo lleva un jinete y un pasajero. Las monturas realmente grandes pueden llevar a un jinete y a todo un grupo de pasajeros. ¿Qué ocurre entonces?

Un jinete es la persona que controla la montura (o al menos la que intenta controlarla). Un pasajero es cualquier otro que viaje sobre la montura. Siempre que un pasajero deba ocupar la misma cuadrícula de 5x5' que el jinete, obstaculizará la capacidad de este para hacer otra cosa que no sea dirigir la montura. Las pruebas de Montar sufren un penalizador -5 en estas circunstancias.

En la mayoría de los casos el jinete tiene su asiento lo más adelante posible o en el lugar que tenga mejor visibilidad. Para las monturas exóticas puedes dar por sentado que el jinete ocupa la cuadrícula más cercana a la cabeza de la criatura. El resto de pasajeros se sienta detrás del jinete. Si todos los pasajeros tienen una cuadrícula propia sobre la montura, el jinete no se verá estorbado.

Los pasajeros que deseen luchar en lugar de esperar sentados, deben realizar una prueba de Montar (CD 5). Un fallo significa que el pasajero no puede atacar y sólo podrá sujetarse bien durante el resto del asalto. Sin importar dónde estén sentados los pasajeros, se aplican los penalizadores habituales de combate al uso de armas a distancia desde una montura en movimiento. Los pasajeros con la dote Disparar desde una montura obtienen los beneficios de la dote. Cualquier otra dote que tenga la habilidad Montar como prerrequisito sólo puede ser empleada por el jinete, no por los pasajeros.

Cuando tu montura es más lista que tú

Imaginemos que un paladín de nivel 5 tiene Inteligencia 5. Aunque es valeroso y honorable, su caballo de guerra es más listo que él. ¡Qué embarazoso! ¿Qué pensarán los demás caballos de guerra?

Tener a alguien que es a todas luces menos inteligente con mando sobre un subordinado más inteligente puede ser frustrante para ambas partes. Si el amo tiene la dote de Liderazgo, la criatura reconocerá de forma natural su supremacía y nunca causará ningún problema. Si no, considera a la criatura como un allegado con el que no se reparte la experiencia ganada.

Las criaturas legales normalmente trabajan dentro de los límites de una buena relación y si se les ordena hacer algo alocado intentarán razonar con su dueño. Las criaturas caóticas suelen ser impacientes y levantiscas. Las criaturas buenas habitualmente siguen el juego y aceptan la situación como otra más de las pruebas de la vida. Las criaturas malignas se aprovechan de la situación e intentan manipular a su inepto amo. Las criaturas neutrales intentan hacerlo lo mejor que puedan sin realizar nada suicida ni claramente estúpido.

Las criaturas con puntuaciones altas en Carisma son más sociables y tienden a desviar diplomáticamente la atención de la carencia de sesos de su amo. Aquellas con una puntuación media de Carisma soportan pacientemente el punto flaco de su dueño, pero co-tillean y se quejan en cuanto éste se va. Una criatura con un Carisma bajo puede suspirar ostentosamente y ser muy sarcástica incluso a la cara de su amo (pero aún así obedecerá).

adiestrar en su madurez, el ritual a menudo gira en torno al robo de sus huevos. No obstante, enfrentarse a un adulto (o a una manada) es en ocasiones la prueba del valor que se requiere de algún extranjero.

El deinónico normalmente lleva a un solo jinete, aunque también puede transportar a un pasajero con facilidad. El megarraptor es una montura rara y difícil de controlar. Cuando se lo adiestra puede transportar hasta cinco pasajeros de tamaño Mediano, además de su jinete, en largas jornadas de caza.

Un truco frecuente que los jinetes/adiestradores enseñan a estos dinosaurios es el de las técnicas de caza en manada. Uno o más dinosaurios aprenden a atraer a sus presas hacia trampas preparadas por sus jinetes. Con este truco las monturas también aprenden cómo flanquear junto a sus jinetes en combate.

Aunque técnicamente son bípedos, debido a su complexión y fuerza en las patas ambos tipos de dinosaurio poseen las capacidades de carga de un cuadrúpedo. Los huevos y crías de estos dinosaurios son inusualmente caros debido a las largas distancias y penurias que conlleva traerlos desde sus aisladas moradas.

Deinónico: Capacidad de carga: ligera 348 lb., media 699 lb., pesada 1.050 lb.; CD joven/adulto: 22/29; Precio de joven: 10.000 po; Coste de adiestramiento: 1.500 po.

Megarraptor: Capacidad de carga: ligera 918 lb., media 1.836 lb., pesada 2.760 lb.; CD joven/adulto: 26/33; Precio de joven: 13.000 po; Coste de adiestramiento: 2.000 po.

Huargo

Trasgos y huargos son una combinación poderosa, pero no la única. Se sabe que algunas tribus de orcos y grandes trasgos también crían huargos Grandes como monturas.

Los aventureros a menudo pasan por alto el hecho de que los huargos pueden hablar. Su lenguaje único de aullidos y gruñidos puede ser comprendido a mayor distancia (por alguien que sepa el idioma) que las voces normales, y no dudan en emplearlo para coordinar sus tácticas y comunicar la información de sus exploraciones. Los aventureros confiados sólo oyen aullidos de lobo cuando se intercambian esta importante información. Como montura, los huargos también pueden compartir esa información con su jinete. Esta habilidad permite que las bandas de humanoides malignos parezcan extraordinariamente bien informadas de lo que ocurre en las zonas rurales.

Capacidad de carga: ligera 258 lb., media 519 lb., pesada 780 lb.; CD joven/adulto: 22/29; Precio de joven: 1.000 po; Coste de adiestramiento: 1.500 po.

Lagarto, de monta

Estos lagartos carnívoros son monturas casi exclusivas de la Infraoscuridad, raras veces vistas en la superficie, y guardadas celosamente por sus criadores. Están tan bien protegidas porque tienen almohadillas adhesivas en sus zarpas que les permiten escalar muros; una ventaja a la hora de desenvolverse en los impredecibles pasadizos subterráneos. Estas criaturas miden 4' hasta la grupa y pesan unas 600 lb.

Capacidad de carga: ligera 300 lb., media 600 lb., pesada 900 lb.; CD joven/adulto: 20/27; Precio de joven: 300 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Oso lechuza

Sólo los valientes o los idiotas montan osos lechuza, pero la idiotez, por lo menos, nunca escasea.

El método de adiestramiento principal para un oso lechuza es el dolor. La mayoría de los miembros buenos de las razas más comunes consideran cruel esta práctica, incluso para un oso lechuza. Aún así sólo las palizas constantes y desmedidas han surtido un efecto demostrable, primero para enseñarle que no debe atacar al adiestrador y más tarde para que acepte a un jinete. La magia logra amansar a un oso lechuza durante un corto período de tiempo. A diferencia de otras criaturas, cuando finaliza el encantamiento el oso lechuza revierte a su estado anterior y olvida todo lo que haya aprendido.

Si importar la severidad o frecuencia de las palizas, los osos lechuza están irremediabilmente llenos de odio y atacarán a sus jinetes ante el primer indicio de debilidad. En cualquier ocasión que un jinete sufra más de 15 puntos de daño en un mismo asalto, éste deberá realizar una prueba de Montar (CD 20) para seguir controlando a su montura en combate. Si fracasa, el oso lechuza intentará tirarlo al instante (prueba de Montar CD 20 para permanecer sobre la silla de montar) e ignorará a cualquier otro oponente. Si el jinete llega a caer de su silla el oso lechuza le atacará de inmediato.

Capacidad de carga: ligera 459 lb., media 918 lb., pesada 1.380 lb.; CD joven/adulto: 23/30; Precio de joven: 3.000 po; Coste de adiestramiento: 2.000 po.

Perro intermitente, de monta

Los paladines medianos que llaman a una montura a menudo se ven recompensados con un voluntarioso perro intermitente, que obtiene todas las aptitudes de la montura de un paladín pero retiene su Inteligencia más alta. Se sabe que los perros intermitentes también sirven a otros amos bondadosos que hayan hecho un gran favor a sus manadas. Con el tiempo, un perro intermitente de monta comienza a pensar en la compañía de aventureros con la que viaja como en su nueva manada y puede llegar a desafiar a algún miembro para demostrar su supremacía. Un perro intermitente siempre considera a su jinete como el líder de la manada.

Si el jinete de un perro intermitente lleva puesto un anillo de intermitencia, el perro y el anillo se armonizan entre sí por medio de un efecto empático mágico para que perro y jinete realicen su intermitencia al unísono. No se ha descubierto ningún efecto que permita a un perro intermitente teletransportarse con su jinete mediante una puerta dimensional. Sin em-

bargo los perros intermitentes y sus jinetes a menudo desarrollan tácticas de flanqueo y métodos de huida rápida que sacan buen provecho de esta aptitud.

Capacidad de carga: ligera 99 lb., media 198 lb., pesada 300 lb.; **CD joven/adulto:** 22/29; **Precio de joven:** 10.000 po; **Coste de adiestramiento:** 1.000 po.

Tricerátopo

Trabajar con tricerátopos es cuestión de trabajo en equipo. Un grupo de cuatro a seis enanos educa a la cría de tricerátopo, normalmente con dispositivos de adiestramiento mágicos; es la única forma de asegurar buenos resultados. Una vez que el dinosaurio se encuentra en el campo de batalla, el trabajo en equipo continúa. Un jinete se sienta en lo alto del cuello de la criatura, con lo que obtiene una cobertura de 1/2 contra la mayoría de los ataques gracias a las placas óseas que sobresalen por encima y alrededor de su cabeza. Mientras tanto, hasta cuatro enanos más armados con ballestas y armas de asta atacan a los rivales desde el lomo de la bestia. A menudo se emplea una howdah para este propósito.

Capacidad de carga: ligera 798 lb., media 1.596 lb., pesada 2.400 lb.; **CD joven/adulto:** 36/41; **Precio de joven:** 7.000 po; **Coste de adiestramiento:** 10.000 po.

Nuevas monturas

Estas nuevas criaturas pueden ser adiestradas como monturas.

Hachapico

Animal Grande

Dados de golpe: 3d10+6 (22 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 65' *

CA: 14 (-1 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 11, desprevénido 12

Ataques: picotazo, +3 cuerpo a cuerpo y 2 patadas, -2 cuerpo a cuerpo

Daño: picotazo 1d8+2, patada 1d4+1

Frente/Alcance: 5x5'/10'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +5, Vol +0

Características: Fue 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 9, Car 6

Habilidades: Avistar +5**, Escondarse -2, Escuchar +5, Saltar +6

Clima/Terreno: desierto y estepas templadas y cálidas

Organización: bandada (5-20)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)

Estas grandes aves incapaces de volar son como los avestruces, solo que más grandes y peligrosas.

No es ninguna sorpresa que el arma principal de un hachapico sea su pico con forma de hacha. Los estudiosos

no se ponen de acuerdo sobre si es un desarrollo natural o el producto de algún experimento mágico. Sea como sea, se ajusta bien a la dieta omnívora de esta bestia. Un hachapico puede derribar a casi cualquier presa sobre terreno llano y abrirse paso a través de la maleza tupida en la que se suelen ocultar las presas pequeñas.

Los hachapicos son atraídos por las cosas brillantes tales como joyas, anteojos o *pedras ioun*. Las picotean obsesivamente si se les da la oportunidad, y todos los criadores tienen alguna historia que contar sobre un noble o niño desafortunado que ha muerto o quedado gravemente herido por culpa de un hachapico curioso. Debido a este rasgo de su comportamiento, los jinetes de hachapico no suelen pulir sus armas o armadura.

Un hachapico mide 9' de alto y pesa unas 400 lb. En las tierras nativas de los hachapicos sirven como monturas y bestias de carga con tanta frecuencia como los caballos en otros lugares.

***Velocidad:** los hachapicos se mueven a cinco veces su velocidad normal cuando corren, en lugar de a cuatro veces.

****Habilidades:** debido a su aguda vista los hachapicos reciben un bonificador +8 racial a sus pruebas de Avistar durante el día.

Adiestrar a un hachapico: adiestrar a un hachapico como montura requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 11 joven, CD 18 adulto). Los huevos de hachapico valen 20 po en el mercado legal, mientras que los polluelos valen 40 po cada uno. Los adiestradores profesionales cobran 50 po por criar o adiestrar a un hachapico.

Montar un hachapico adiestrado requiere una silla de montar exótica.



ca. Un hachapico puede luchar mientras lleve a un jinete, pero el jinete no puede atacar a la vez a menos que supere una prueba de Montar. Debido a su complexión y fuerza en las patas un hachapico posee la capacidad de carga de un cuadrúpedo.

Capacidad de carga: ligera 198 lb., media 399 lb., pesada 600 lb.

Hipocampo

Bestia mágica Grande (acuática)

Dados de golpe: 4d10+12 (34 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: Nadar 60'

CA: 16 (-1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14

Ataques: coletazo, +8 cuerpo a cuerpo o mordisco, +3 cuerpo a cuerpo

Daño: coletazo 1d6+5, mordisco 1d8+3

Frente/Alcance: 5x10'/5'

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 20, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones +5, Avistar +8,

Escondarse -2, Escuchar +8, Nadar +13, Supervivencia +5

Clima/Terreno: aguas templadas y cálidas

Organización: solitario, pareja o grupo (5-20)

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre caótico bueno

Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)

Un hipocampo es un corcel de pura raza del entorno marino. Es muy apreciado como montura subacuática, y sirve gustosamente a las causas buenas.

Un hipocampo parece un caballo adaptado a la vida nativa submarina, con colores que van desde el negro al aguamarina. La mitad frontal se asemeja a un caballo con pelaje corto, excepto por las aletas que reemplazan a sus cascos y crines. Los cuartos traseros son los de un gran pez, con escamas y una cola muscular que se estrecha hasta desplegarse en una gran aleta.

Los hipocampos salvajes vagan a gran velocidad por las aguas abiertas en una vida libre y salvaje. Aunque son bastante inteligentes también son criaturas sencillas. Disfrutan de las carreras y las demostraciones de fuerza o resistencia. No se aburren o inquietan siempre que sigan moviéndose y puedan gozar de un desafío o competición. Ganar tampoco parece ser lo más importante para un hipocampo; el mero esfuerzo es su placer. Los maratones de relevos y las búsquedas de tesoros a gran distancia parecen ser sus formas favoritas de competición.

Aunque no se adaptan de forma natural a una vida domesticada, los hipocampos pueden ser convencidos de que vivir junto a una civilización submarina es una buena idea. Incluso cuando está domesticado, un hipocampo intenta convertir en competición cualquier tarea cotidiana. Si hay algún otro hipocampo cerca que pueda aceptar el desafío, tanto mejor. Sus dueños intentan desalentar este comportamiento, ya que los hipocampos pueden volverse bastante imprudentes en el fragor de la carrera.

Los hipocampos hablan acuano.

Adiestrar a un hipocampo: adiestrar a un hipocampo como montura requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 22 potro, CD 29 adulto). Los potros de hipocampo valen 2.500 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 1.000 po por criar o adiestrar a un hipocampo.

Montar un hipocampo adiestrado requiere una silla de montar exótica. Un hipocampo puede luchar mientras lleve a un jinete, pero el jinete no puede atacar a la vez a menos que supere una prueba de Montar.

Capacidad de carga: ligera 459 lb., media 918 lb., pesada 1.380 lb.

Monturas monstruosas

Las criaturas más extrañas a menudo requieren tácticas más extrañas para montarlas y mantenerlas con éxito. Estas monturas nunca pueden dejarse al cuidado de un mozo de cuadra.

Caballo esquelético

Los nigromantes, liches y otros seres oscuros piensan que los caballos vivos son asustadizos y su mantenimiento engorroso. Cuando necesitan una montura es más oportuno y característicamente macabro matar un caballo y lanzar un reanimar a los muertos sobre el cadáver.

Emplea las estadísticas de un esqueleto Grande del *Manual de monstruos*, excepto que la velocidad de un ca-



ballo esquelético es de 60', ataca con dos pezuñas en lugar de garras (causando la misma cantidad de daño) y su frente y alcance son los de una criatura larga en lugar de una alta (5x10'/5'). Los caballos esqueléticos no pueden domesticarse.

Capacidad de carga: ligera 174 lb., media 348 lb., pesada 525 lb.; *CD joven/adulto:* —/—; *Precio de joven:* —; *Coste de adiestramiento:* —.

Couatl

Incluso los más poderosos y benefactores de entre los paladines pueden perder su caballo de guerra en justa lid. Cuando esos paladines llaman a una nueva montura para continuar la lucha contra los expolios de los malvados, en ocasiones les responde un couatl, que les servirá como montura y como consejero. Cuando sirve de esta forma, un couatl no recibe los DG bonificados, armadura natural o ajuste de Fuerza de la montura de un paladín. Retiene su Inteligencia natural, pero gana aptitudes especiales de acuerdo al nivel del paladín al que se una.

Montar sobre uno de estos magníficos ajenos de forma digna es difícil, pero bien vale el esfuerzo. Todas las CD de las pruebas de Montar son 5 puntos más altas de lo normal debido al sinuoso método de vuelo del couatl. Por otra parte, un couatl no requiere adiestramiento y acepta gustosamente el papel de montura y sirviente en la lucha contra el mal.

Los couatl adoran ofrecer sus consejos sobre temas arcanos, historia, naturaleza o cualquier área en la que posean rangos de Saber. Aunque nunca llegan a ser impertinentes, les gusta demostrar sus conocimientos y en ocasiones ofrecen más consejos de los que son técnicamente necesarios.

En teoría un couatl joven puede ser entregado a un gobernante o templo respetado para su adiestramiento, de la misma forma que unos padres confiarían a su hijo para que fuese criado en un monasterio. Un bandido desvergonzado también podría abrirse paso hasta los planos celestiales y robar un huevo. En tales casos, un couatl podría ser adiestrado en un lugar alejado de su plano natal. Los adultos no serán propensos a tolerar tal comportamiento, no obstante, y nunca podrán considerarse domesticados.

Capacidad de carga: ligera 100 lb., media 200 lb., pesada 300 lb.; *CD joven/adulto:* 27/—; *Precio de un huevo:* 20.000 po; *Coste de adiestramiento:* 2.000 po.

Cubo gelatinoso

Los cubos gelatinosos no son monturas para los débiles de corazón o para quienes tengan una prisa excepcional. Un tipo de "caballería" extraña en las guerras de la Infraoscuridad, los cubos gelatinosos se emplean para acorralar a las tropas enemigas y abrirse paso a través de sus líneas digiriéndolas, o para proteger a lanzadores de conjuros valiosos después de que hayan agotado su magia.

Los jinetes de cubos necesitan un equipo especial tan solo para sobrevivir al viaje. La "silla de montar" de un cubo es un objeto mágico especial llamado *amuleto de monta de cienos* (consulta la barra lateral). El amuleto activa una esfera de fuerza cuando el portador entra en contacto con un cieno.

Después, con algo de esfuerzo, el jinete incrusta la esfera en el centro del cubo y "cabalga" con seguridad desde su interior. Lleva un minuto montar o desmontar por completo de un cubo gelatinoso; una vez dentro, un jinete de cubo no puede ser desmontado de ninguna forma normal. Las pruebas de Montar sufren un penalizador -5 de circunstancia si el jinete no ha montado por completo.

Los cubos gelatinosos son permeables al aire, por lo que respirar no es un problema. Sin embargo llevar a un jinete desorienta la aptitud innata del cubo para encontrar a sus presas mediante el olfato; todo le huele a comida cuando una criatura orgánica ocupa el centro de su ser. Con su sentido del olfato anulado, los cubos con algún ocupante detectan a sus presas únicamente por medio de las vibraciones.

Aunque los cubos no son inteligentes (y por lo tanto no son adiestrables), se les pueden dar órdenes. "Girar" con un cubo gelatinoso es un arte estrafalario. Aprovechándose de los sentidos incapacitados del cubo un jinete puede crear vibraciones dentro de su masa dando golpes en la esfera de fuerza. Con práctica, las vibraciones más concretas pueden engañar al cubo para que crea que provienen del exterior. Así, el cubo no deja de perseguir continuamente su "comida" fantasma en la dirección indicada por el jinete.

Un jinete debe salir del cubo rápidamente (al menos más rápido que la velocidad terrestre del cubo, que es 15'), ya que un cubo gelatinoso intentará engullir inmediatamente cualquier comida que aparezca de repente junto a él.

Capacidad de carga: ligera 198 lb., media 396 lb., pesada 600 lb.; *CD joven/adulto:* —/29; *Precio de joven:* 5.000 po; *Coste de adiestramiento:* —.

Draco

A pesar de sus garras y avieso aguijón, un draco (o wyvern) es una montura mucho más segura que uno de sus parientes más inteligentes. Una vez capturado y amansado, un draco se comporta de forma predecible y sigue procedimientos relativamente estándar de adiestramiento.

Aunque según se dice son estúpidos, los dracos se describen mejor como "discapacitados tácticos". Si se le cuida e inculca disciplina de forma apropiada, un draco puede aprender bastantes órdenes distintas y seguir indicaciones complejas incluso lejos de su dueño. Sin embargo, si queda confuso o herido sin un amo que le dé instrucciones, vuelve a actuar por instinto y ataca a la fuente de su malestar. Un draco nunca puede domesticarse.

Capacidad de carga: ligera 696 lb., media 1.398 lb., pesada 2.100 lb.; *CD joven/adulto:* 25/32; *Precio de joven:* 3.000 po; *Coste de adiestramiento:* 3.000 po.

Dragón

Si se le educa desde el huevo, sin que conozca otra vida, un dragón permite que se le adiestre. Tras nacer, ningún nivel de

Nuevo objeto mágico: *amuleto de monta de cienos*

En cualquier momento que el portador de este amuleto entre en contacto con un cieno se activa una esfera de fuerza alrededor del portador. La esfera evita cualquier contacto con el cieno y protege al usuario de los ataques directos de los cienos.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, esfera elástica de Otiluke; *Precio de mercado:* 28.000 po.

habilidad en Trato con animales puede convencer a un dragón para que sirva de montura; la Diplomacia es la única forma de lograr que un dragón preste servicio a otra criatura.

Pueden pasar varios años antes de que un dragón criado desde pequeño sea lo bastante grande como para ser usado de montura. Cada vez que el dragón avanza a una nueva categoría de edad, el adiestrador debe reforzar su dominio realizando una nueva prueba de Trato con animales por cada truco que haya enseñado a su dragón, enfrentada a una prueba de Averiguar intenciones de la criatura. Incluso los dragones más jóvenes tienen una férrea voluntad; si un dragón vence en la prueba enfrentada nunca volverá a realizar ese truco de nuevo.

Los dragones nacen con más inteligencia que la mayoría de la gente. Cualquier dragón con más edad que una cría casi seguramente tendrá sus propios motivos para dejar que alguien lo monte, incluso aunque esté sometido a un riguroso adiestramiento. Un jinete de dragón haría bien en tratar a su montura como a un compañero en vez de cómo a un sirviente. La

mejor forma de mostrar respeto hacia un dragón es, por supuesto, con tesoro. Los jinetes de dragón avisados proporcionan a sus monturas una guarida apropiada para su categoría de edad y un tesoro equivalente a 1.000 po por cada DG del dragón. Eso sería un buen punto de partida, aunque la personalidad del dragón y el poder del jinete determinan si debe hacerse algo más para cimentar la relación.

Las capacidades de carga varían enormemente dependiendo de la edad y tipo del dragón. Las CD de las pruebas de Trato con animales son de 25 + los DG del dragón; las CD de las pruebas de Diplomacia sólo pueden determinarse para cada situación concreta. El precio de un huevo empieza en 10.000 po y sube dependiendo del comprador. No hay ningún "mercado legal" de huevos de dragón. El coste de adiestramiento también oscila enormemente, pero nunca es menor de 5.000 po. Los dragones nunca pueden domesticarse.

Gusano púrpura

Cabalar sobre el exterior de un gusano púrpura es imposible, por lo que los azotamientos lo hacen en su interior. Colocan un agente irritante en la

boca del gusano que causa el crecimiento de un gran quiste. Cuando el quiste llega aproximadamente a unos 6' de diámetro, el ilícido purga su nuevo "quiste-silla de montar" y cabalga cómodamente en la boca del gusano. La membrana del quiste se tensa tanto que es casi transparente. El azotamiento emplea un *hechizar monstruo* para mantener al gusano obediente durante el adiestramiento, pero como quiera que los gusanos púrpura no poseen lenguaje los jinetes ilícidos deben rebajarse a dar sus órdenes verbalmente en infracomún.

Un gusano púrpura con un quiste-silla en su boca sólo puede tragar criaturas Medianas o menores. Si el gusano se traga una criatura entera, dicha criatura puede realizar un ataque de oportunidad contra el quiste (CA 5) mientras pasa

junto a él. Un rival que se abalance contra el gusano o vuele sobre su boca sin ser tragado también puede atacar al quiste. Hasta que quede destruido, el quiste proporciona cobertura total al jinete. Sin embargo la membrana es delicada; tras sufrir 10 puntos de golpe el quiste se rasga y deja expuesto al ilícido de su interior también ante la boca del gusano. Debido a este peligro los jinetes experimentados ordenan a sus monturas que se traguen a los rivales sólo cuando la victoria es evidente y desean ver el rostro deformado por el terror de sus enemigos mientras se dirigen al olvido.

Los gusanos púrpura no tienen espacio para carga. Los jinetes deben llevar cualquier mercancía consigo mismos.

Capacidad de carga: la del jinete; **CD joven/adulto:** 34/41; **Precio de joven:** 15.000 po; **Coste de adiestramiento:** — (nadie excepto los azotamientos ha adiestrado jamás a un gusano púrpura).

Hidra

Las hidras son perturbadoramente difíciles de entrenar, mucho más de lo que un adiestrador experimentado podría imaginar. Cada cabeza debe ser adiestrada por separado, y las cabezas no entrenadas no suelen esperar pacientemente su turno. Los adiestradores deben emplear ayuda mágica agresiva para siguiera comenzar el proceso de adiestramiento; un lanzador de conjuros puede ganarse bien la vida simplemente lanzando un *hechizar monstruo* cada pocos días para mantener mansas al resto de cabezas mientras el adiestrador trabaja con una única cabeza. Adiestrar a las hidras más grandes puede llevar años, y las pruebas de Trato con animales fallidas pueden ser desastrosas. Por esta razón, cualquier adiestrador que acepte siquiera intentar esta tarea normalmente se negará a adiestrar a una hidra con más de cinco o seis cabezas.

Capacidad de carga: ligera 516 lb., media 1.038 lb., pesada 1.560 lb.; **CD joven/adulto:** 23/30 (cinco cabezas), 24/31 (seis cabezas); **Precio de un huevo:** 4.000 po (cinco cabezas), 4.500 po (seis cabezas); **Coste de adiestramiento:** 1.500 po por cabeza, 2.000 po por cabeza (pirohídrida o criohídrida).

Hieracoesfinge

Estas esfinges se parecen mucho más a los grifos, y ambos pueden confundirse con facilidad a cierta distancia. Una hieracoesfinge es más dura y fuerte que un grifo, pero la mayor diferencia es su naturaleza maligna. Un grifo sólo ataca cuando se le irrita o tiene hambre, y es una montura voladora excelente si está adiestrado. Una hieracoesfinge disfruta de la lucha en sí misma y es una montura beligerante a pesar de cualquier adiestramiento.

Por muy temible que pueda ser un enemigo, una hieracoesfinge seguramente se distraerá ante la aparición de una ginoesfinge. Los ilusionistas astutos guardan este as en su manga contra cualquier jinete que monte una de estas bestias mágicas.

Capacidad de carga: ligera 459 lb., media 918 lb., pesada 1.380 lb.; **CD joven/adulto:** 27/34; **Precio de un huevo:** 5.500 po; **Coste de adiestramiento:** 2.500 po.

Monstruo corrosivo

Aunque son bastante simplones los monstruos corrosivos son monturas sorprendentemente buenas. Cuando se les ali-

Valor de desafío y monturas

Al emplear las reglas de NE, descritas en el Capítulo 4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, considera a un personaje y su montura como una pareja mixta. Así, el NE del grupo es 1 punto mayor que el VD del personaje si el VD de su montura es 3 puntos menor que su nivel. Esta sería una regla general válida hasta aproximadamente nivel 8.

Las criaturas con más de 5 DG poseen suficiente variedad de tácticas y usos como para que el DM las deba tener en cuenta como miembros del grupo. A menos que la montura no haga nada más que transportar a los personajes y ayudar de vez en cuando en una lucha, probablemente sea buena idea comenzar a considerarla un allegado.

menta generosamente y se les trata bien se vuelven amistosos e incluso afectivos, correteando por el lugar, emitiendo un *staccato* a base de sonoros *chit-chit-chit* y dando ágiles golpecitos con sus antenas en la cara de sus adiestradores cuando éstos se acercan con bolsas de chatarra.

Los gnomos son la raza que con más frecuencia domestica a los monstruos corrosivos, pero algunos ejércitos enanos crían especímenes Grandes para crear unidades especiales de caballería. Cubiertos con armaduras de pieles y armados con martillos de piedra, los enanos de una unidad montada en monstruos corrosivos pueden poner en fuga a un ejército enemigo en cuestión de minutos.

Capacidad de carga: ligera 99 lb., media 198 lb., pesada 300 lb.; *CD joven/adulto:* 23/30; *Precio de joven:* 1.000 po; *Coste de adiestramiento:* 1.200 po.

Pesadilla

Las pesadillas son inadiestrables. Hacen lo que les place y no soportan a los idiotas. Incluso las criaturas malignas más poderosas deben doblegar a las pesadillas para emplearlas como monturas, bien mágicamente o a base de fuerza de voluntad. Después de eso una pesadilla sirve voluntariamente, pero siempre que crea que su amo es un medio para obtener más poder y deleite para sí misma. Dado que el mayor placer de una pesadilla es propagar el mal y el miedo, eso es algo fácil de lograr.

Capacidad de carga: ligera 300 lb., media 600 lb., pesada 900 lb.; *CD joven/adulto:* 28/35; *Precio de joven:* 5.000 po; *Coste de adiestramiento:* —.

Zarcículos

La única forma conocida de adiestrar zarcículos es criarlos desde que son una semilla, cultivándolos en una mezcla especial de tierra que les prive de sus jugos digestivos paralizantes. Esto hace al zarcículo completamente dependiente de su amo ya que no puede digerir la comida. El zarcículo necesita a alguien que le alimente con carne reducida a pulpa. Si se lo abandona morirá de hambre.

Con sus ácidos digestivos neutralizados de tal forma, el estómago de un zarcículo es un nicho perfecto para los jinetes y la carga. Un artilugio parecido a una trampa para osos sirve como brida para que mantenga su boca abierta o cerrada (para ofrecer al jinete visibilidad o protección, respectivamente) a la vez que se usa de anclaje para las riendas. Con este artefacto en uso, el zarcículo no puede emplear su ataque de mordisco.

En su adiestramiento el zarcículo aprende a no tragarse enteros a sus enemigos, ya que eso dejaría al enemigo en su interior junto al jinete. Aún así, estas feroces plantas no se pueden controlar. En batalla un jinete debe realizar una prueba con éxito de Montar (CD 20) para frenar este instinto devorador la primera vez que el zarcículo atrape a una criatura.

Capacidad de carga: ligera 2.400 lb., media 4.800 lb., pesada 7.200 lb.; *CD joven/adulto:* 27/—; *Precio de una semilla:* 3.000 po; *Coste de adiestramiento:* 2.000 po.

Nuevas monturas exóticas

Estas nuevas criaturas pueden ser empleadas como monturas.

Gólem equino

Constructo Grande

Dados de golpe: 6d10 (33 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 50'

CA: 15 (−1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenido 14

Ataques: 2 pezuñas, +8 cuerpo a cuerpo y mordisco, +3 cuerpo a cuerpo

Daño: Pezuña 1d8+5, mordisco 1d4+2

Frente/Alcance: 5×10'/5'

Ataques especiales: estallar

Cualidades especiales: constructo, reducción de daño 5/+1, inmunidad a la magia

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 21, Des 13, Con —, Int —, Sab 11, Car 1

Clima/Terreno: cualquier terreno y subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-12 DG (Grande)

Los gólem equinos son gólem con la forma de caballos de guerra pesados en lugar de humanoides. Un gólem equino es más rápido y ágil que un gólem normal, pero menos duradero.

El material estándar empleado para los gólem es demasiado pesado para fabricar un buen caballo, y los elementales de tierra tienen un paso demasiado lento para ser monturas veloces. En su lugar los gólem equinos son tallados en gruesa madera dura y el espíritu que los anima es un elemental de aire.

Los gólem equinos no dejan olor. Crujen quedamente mientras se mueven, pero pueden galopar incansablemente y moverse a plena carrera durante un día completo (180 millas al día con carga ligera). Dado que el gólem no se flexiona acompasadamente con el jinete, cabalgar sobre uno al galope durante todo un día es una tarea dolorosa. Los jinetes que intenten cabalgar más de ocho horas al día comienzan a sentir los mismos efectos de una marcha forzada (consulta el Capítulo 9 del *Manual del jugador*).

Ya que estas monturas son constructos, no requieren adiestramiento. Se limitan a hacer lo que sus dueños les dicen lo mejor que pueden.

Combate: un gólem equino ataca como un caballo de guerra, arremetiendo con sus ataques de pezuña contra cualquier cosa que su dueño le indique. Puede luchar mientras lleve a un jinete, pero el jinete no puede atacar a la vez a menos que supere una prueba de Montar.

Estallar (St): tres veces al día un gólem equino puede emitir un relincho que perfora los tímpanos, con los mismos efectos que un conjuro de *estallar* lanzado por un hechicero de nivel 10.

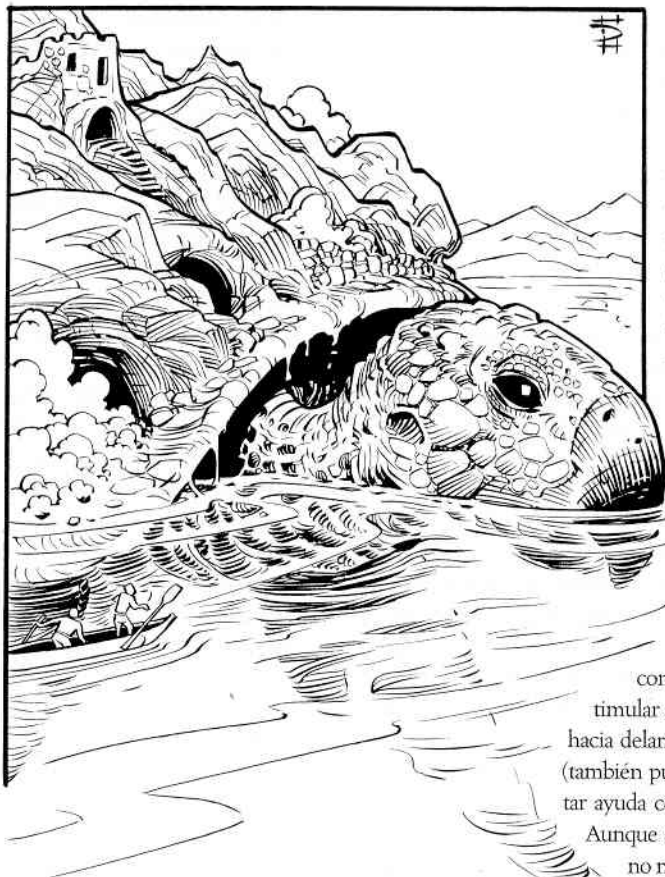
Inmunidad a la magia (Ex): un gólem equino es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales con las siguientes excepciones. Un conjuro de *deformar madera* o *transformar madera* lo ralentiza (igual que el conjuro *ralentizar*) durante 2d6 asaltos. Un conjuro de *repeler madera* lo hace retroceder de forma normal, pero si el gólem resiste el conjuro puede permanecer en su sitio. Este conjuro nunca astilla o rompe ninguna parte del gólem. Los efectos de fuego y electri-

ciudad chamuscan al gólem, pero no lo dañan.

Construcción: el cuerpo de un gólem equino debe ser tallado a partir de un único árbol de madera dura de al menos 100 años de antigüedad. La creación del gólem cuesta 20.000 po, lo cual incluye las 400 po del cuerpo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Arte (carpintería) con éxito (CD 13).

El creador debe ser de nivel 12 y ser capaz de lanzar conjuros arcanos. Completar el ritual drena 750 PX del creador y requiere animar objetos, geas/empeño, deseo limitado, corcel fantasmal y estallar.

Capacidad de carga: ligera 459 lb., media 918 lb., pesada 1.380 lb.



Zaratán

Bestia mágica Colosal

Dados de golpe: 38d10+345 (554 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 10', nadar 30'

CA: 32 (-8 tamaño, +30 natural), toque 2, desprevenido 32

Ataques: mordisco, +46 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 4d6+24

Frente/Alcance: 80'x100'/40'

Ataques especiales: barrido de aletas

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +30, Ref +21, Vol +16

Características: Fue 43, Des 11, Con 28, Int 6, Sab 19, Car 12

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +12, Nadar +24

Dotes: Alerta, dureza

Clima/Terreno: acuático templado

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 39-76 DG (Colosal)

Estas enormes tortugas sedentarias pueden ser confundidas con facilidad con islas pequeñas. Los grupos de gente lista o afortunada que encuentren una podrán cabalgarla.

Las zaratán a menudo se mueven por las corrientes oceánicas cálidas con la boca abierta, permitiendo que la comida y los restos marinos entren a raudales. Los marineros naufragados terminan en ocasiones viviendo sobre el lomo de

una zaratán. Algunos ni siquiera saben que están sobre una tortuga.

No menos de cuatro personas pueden intentar gobernar a una zaratán. El jinete principal debe permanecer sobre el caparazón cerca de la cabeza, y gritar o cantar en voz alta a la criatura, para darle instrucciones y motivación de cara a superar su apatía natural. Los jinetes pueden realizar pruebas de Diplomacia.

Interpretar o Intimidación (CD 31) para conseguir que la zaratán haga su voluntad. El resto de jinetes deben permanecer equidistantes alrededor de la circunferencia del caparazón y darle fuertes pisotones o golpearlo

con un arma contundente para estimular a la zaratán a que se mueva solo hacia delante y en ninguna otra dirección (también pueden realizar acciones de prestar ayuda con alguna habilidad adecuada).

Aunque el jinete más adelantado puede no necesitar ayuda para convencer a la zaratán de que se mueva, ésta no

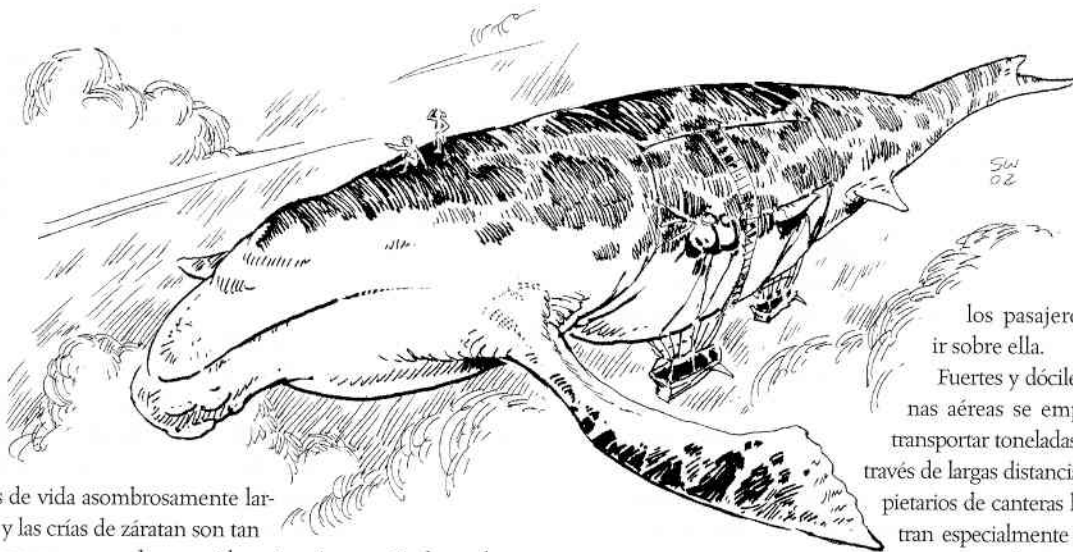
recibe la suficiente motivación sin las vibraciones.

El rocoso caparazón de una zaratán mide unos 80' de largo y otros 80' de ancho, con una capa exterior arenosa en la que las semillas y el polen pueden germinar hasta llegar algunas veces a crecer algún arbolillo. Se ha oído hablar de zaratán mayores en boca de viejos marineros que cuentan sus historias alrededor del fuego.

Combate: si es atacada una zaratán prefiere huir en lugar de luchar, aunque es capaz de defenderse bien. Ante el primer signo de agresión una zaratán oculta su cabeza y aletas dentro de su caparazón a la espera de que termine el ataque. Si el asalto prosigue durante más de dos asaltos, la criatura ataca violentamente con su mordisco y realiza barridos con sus aletas durante un asalto para después alejarse al asalto siguiente. Continuará alternando estos ataques y retiradas hasta que el oponente se desanime o muera. Si una zaratán sabe que transporta jinetes no se sumergirá a menos que su vida esté en peligro.

Barrido de aleta (Ex): la zaratán golpea duramente con sus cuatro aletas al mismo tiempo, afectando a cualquier cosa que esté en el agua en un radio de 40'. Los objetos y criaturas dentro de la zona batida sufren de forma automática 2d8+16 puntos de daño contundente. Las criaturas afectadas pueden realizar una salvación de Reflejos (CD 38) para reducir a la mitad el daño.

Adiestrar a una zaratán: las zaratán no parecen ser adiestrables. Son lo bastante inteligentes como para llevar a cabo instrucciones complejas bajo órdenes directas (si se comunican con el vigor suficiente) pero caen en un profundo sopor cuando las órdenes dejan de llegar. Estas criaturas poseen esperan-



zas de vida asombrosamente largas y las crías de záratan son tan escasas que se pueden considerar inexistentes. En lugar de capturar y adiestrar a una záratan los exploradores simplemente se limitan a usar una cuando se presenta la oportunidad. Las záratan pueden comprender las órdenes más básicas en la mayoría de idiomas, incluido el común, pero sólo hablan acuano.

Capacidad de carga: ligera 76.800 lb., media 153.600 lb., pesada 230.400 lb.

Ballena aérea

Bestia mágica Colosal

Dados de golpe: 32d10+291 (467 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: volar 20' (buena)

CA: 14 (-8 tamaño, +12 natural), toque 2, desprevenido 14

Ataques: coletazo, +38 cuerpo a cuerpo

Daño: coletazo 2d6+21

Frente/Alcance: 40'x80'/15'

Ataques especiales: arma de aliento

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +27, Ref +18, Vol +12

Características: Fue 39, Des 10, Con 29, Int 1, Sab 14, Car 6

Habilidades: Avistar +3, Escuchar +3

Dotes: Dureza

Clima/Terreno: territorios templados y cálidos

Organización: solitario, pareja o grupo (5-20)

Valor de desafío: 15

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 33-70 DG (Colosal)

Las ballenas aéreas se parecen a cetáceos inusualmente grandes que nadan a través del aire en lugar del agua. Se domestican con facilidad y son empleadas profusamente como transportes de carga por las civilizaciones que habitan lugares elevados.

Una ballena aérea es un cruce entre un vehículo y una criatura. No se la cabalga como un caballo sino que más bien se la gobierna como una nave. Habitualmente se cuelga una barquilla bajo las ballenas aéreas para llevar pasajeros, aunque en ocasiones se la equipa con una howdah gigantesca para que

los pasajeros puedan ir sobre ella.

Fuertes y dóciles, las ballenas aéreas se emplean para transportar toneladas de carga a través de largas distancias. Los propietarios de canteras las encuentran especialmente útiles para entregar piedra a sus compra-

dores a cientos de millas. Las ballenas aéreas también se emplean como plataformas de asalto por parte de piratas aéreos, o como Yates para los más pudientes.

En estado salvaje las ballenas aéreas se contentan con flotar pausadamente. En apariencia no necesitan comer, y no tienen enemigos naturales. Su arma de aliento es bastante efectiva para mantener a raya a los depredadores. Los sabios están de acuerdo en que la posibilidad de que tal criatura evolucione de forma natural es pequeña, pero si las ballenas aéreas se vieron alguna vez involucradas en experimentos mágicos ocurrió hace tanto o en un lugar tan remoto que nadie tiene constancia de ello.

Arma de aliento (Sb): una ballena aérea puede vaciar rápidamente sus vejigas internas de aire como método de defensa. Esta pérdida de flotabilidad hace que la ballena aérea descienda 100', dejando tras de sí una nube de gas paralizante en un radio de 10' de su anterior posición. Cualquier criatura envuelta por el gas debe realizar con éxito una salvación de Fortaleza (CD 35) o quedar paralizada durante 2d4 asaltos.

Adiestrar a una ballena aérea: adiestrar a una ballena aérea como montura o bestia de carga requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 18 joven, CD 25 adulta). Las crías de ballena aérea valen 10.000 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 500 po por criar o adiestrar a una ballena aérea. Montar una ballena aérea adiestrada requiere una barquilla o howdah. Una ballena aérea puede luchar mientras lleva a un jinete. Los jinetes y pasajeros pueden luchar sin necesidad de realizar pruebas de Montar.

Capacidad de carga: ligera 44.736 lb., media 89.568 lb., pesada 134.400 lb.

Sabandijas como monturas

Las sabandijas que cumplan el papel de criaturas domesticadas son un concepto tan ajeno que los jinetes de sabandijas son, o bien individuos extraordinarios, o parte de una sociedad muy inusual que emplea a las sabandijas en su vida diaria. La carencia de inteligencia de estas criaturas hace su domesticación complicada, pero no imposible.

Los jinetes de sabandijas deben permanecer junto a sus monturas casi constantemente para mantener su vínculo.

Montura y jinete llegan incluso a dormir en la misma sala en barracones o establos contruidos expresamente. Como resultado, su unión es profunda: los jinetes crecen cerca de sus monturas y conectan con sus sutiles personalidades. Se han iniciado venganzas que duran generaciones por la muerte de alguna de estas sabandijas montura.

Nueva poción: preparado de feromonas regias

Cuando se consume, esta poción hace que el bebedor exude feromonas que imitan a las de una hormiga reina. Como respuesta 1d4 hormigas gigantes en un radio de 60' deberán realizar una salvación de Voluntad (CD 13). Si fallan se volverán dóciles y seguirán en fila al bebedor, tranquila y sumisamente, durante una semana. Pasado ese tiempo los efectos de la poción desaparecen y el bebedor deberá consumir otra para retener a las hormigas. Las hormigas que superen su salvación de Voluntad, u otras dentro del radio de acción que no sucumban a sus efectos, atacarán a la falsa "reina" con ferocidad.

Nivel de lanzador: 3; Prerrequisitos: Elaborar poción; Precio de mercado: 300 po.

Araña monstruosa

Al igual que los escorpiones monstruosos, las arañas Grandes son demasiado flacas y tienen un perfil demasiado bajo como para ser buenas monturas. Se necesitan especímenes de al menos tamaño Enorme. Quienes puedan domesticar realmente a arañas de este tamaño se encontrarán con que las cazadoras son mejores monturas que las tejedoras, ya que son más propensas a moverse y acechar que a tejer sus telarañas y esperar. Aún así, y de forma idéntica a las mantis religiosas gigantes, las arañas tejedoras son buenas para cometidos estacionarios como vigilar una puerta.

Capacidad de carga: ligera 696 lb., media 1.398 lb., pesada 2.100 lb.; CD joven/adulto: —/35; Precio de un huevo: 1.000 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Avispa gigante

"Mezquino como una avispa" es una frase acuñada por una buena razón. Cuando una avispa gigante sufra daño en combate intentará atacar exclusivamente a la persona que la hirió. Como acción equivalente a moverse, un jinete debe superar con éxito una prueba de Montar (CD 20) para hacer que la avispa se retire o ataque a otro enemigo. Un

jinete involucrado en tales refriegas a menudo lo tiene más fácil si se deja llevar a donde la avispa quiera. Las avispas gigantes son excelentes monturas de ataque rápido para soldados de élite.

Capacidad de carga: ligera 300 lb., media 600 lb., pesada 900 lb.; CD joven/adulto: —/30; Precio de una larva: 800 po; Coste de adiestramiento: 750 po.

Escorpión monstruoso

Los escorpiones monstruosos Grandes tienen un perfil demasiado bajo como para ser buenas monturas para criaturas Medianas. Los humanos y sus semejantes encuentran más adecuados a los escorpiones Enormes o mayores. Sin embargo una sabandija de este tamaño es extraordinariamente difícil de domesticar en su madurez, y las consecuencias del fracaso son espantosas. Es casi una obligación comprar un escorpión de un adiestrador acreditado antes que intentar entrenarlo por cuenta propia.

Capacidad de carga: ligera 918 lb., media 1.836 lb., pesada 2.760 lb.; CD joven/adulto: —/41; Precio de un huevo: 2.000 po; Coste de adiestramiento: 1.000 po.

Hormiga gigante

Las hormigas obreras son animales de carga infatigables, y las hormigas soldado son monturas rápidas y audaces. Ambas poseen también la útil aptitud de escalar superficies verticales

junto a su jinete. Debido a su conexión con la reina, no obstante, puede resultar complicado separar a las hormigas de su colonia para domesticarlas. Para resolver este problema los alquimistas han desarrollado un preparado que hace que el bebedor huela como una hormiga reina (ver la barra lateral).

Capacidad de carga: ligera 50 lb., media 99 lb., pesada 150 lb. (obrero); ligera 87 lb., media 174 lb., pesada 263 lb. (soldado); CD joven/adulto: —/27; Precio de una larva: 200 po; Coste de adiestramiento: 100 po.

Mantis religiosa gigante

Son las sabandijas predilectas para ser guardianes de palacios, murallas o ceremonias debido a su tendencia natural a permanecer quietas largos periodos de tiempo. Las mantis empleadas como monturas ceremoniales a menudo se tiñen de colores exóticos para causar un efecto más impactante y hacerlas más sencillas de encontrar en caso de que una se separe de su jinete.

Capacidad de carga: ligera 696 lb., media 1.398 lb., pesada 2.100 lb.; CD joven/adulto: —/29; Precio de una larva: 500 po; Coste de adiestramiento: 300 po.

Nuevas sabandijas de monta

Estas nuevas sabandijas se pueden emplear como monturas.

Libélula gigante

Sabandija Grande

Dados de golpe: 3d8+3 (16 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20', volar 60' (buena)

CA: 14 (–1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13

Ataques: mordisco, +5 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d8+6

Frente/Alcance: 5x10'/5'

Cualidades especiales: sabandija, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 18, Des 12, Con 13, Int –, Sab 12, Car 12

Habilidades: Avistar +7, Escondarse –3, Intuir la dirección +7

Clima/Terreno: pantanos o aguas templadas y cálidas

Organización: solitario, pareja o enjambre (5-20)

Valor de desafío: 1

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)

Los incursos y bandidos que montan sobre sabandijas voladoras prefieren las libélulas gigantes antes que otras monturas, ya que son menos agresivas que las avispas pero más que las abejas. También emiten un tamborileo distintivo en vuelo, que produce miedo en la gente corriente.

Los jinetes prefieren emplear libélulas hembra, ya que los machos son muy territoriales. Una libélula gigante mide 10' de largo y tiene una envergadura de alas de 10'. Su cuerpo tiene únicamente 2' de ancho.

Adiestrar a una libélula gigante: adiestrar a una libélula gigante como montura requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 30). Los huevos de libélula gigante

valen 500 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 300 po por amaestrar a una libélula gigante.

Montar una libélula gigante requiere una silla de montar exótica. Una libélula gigante puede luchar mientras lleve a un jinete, pero el jinete no puede atacar a la vez a menos que supere una prueba de Montar.

Capacidad de carga: ligera 300 lb., media 600 lb., pesada 900 lb.

Luciérnaga gigante

Sabandija Grande

Dados de golpe: 3d8+6 (19 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20', volar 50' (buena)

CA: 13 (-1 tamaño, +2 Des, +2 natural), toque 11, desprevénido 11

Ataques: mordisco, +4 cuerpo a cuerpo

Daño: mordisco 1d3+4

Frente/Alcance: 5'x10'/5'

Cualidades especiales: sabandija, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 16, Des 15, Con 14, Int -, Sab 12, Car 13

Habilidades: Avistar +7, Escondarse -2, Intuir la dirección +7

Clima/Terreno: bosques y colinas templadas

Organización: solitario o enjambre (5-20)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-6 DG (Grande); 7-9 DG (Enorme)

Estas sabandijas son excelentes criaturas de búsqueda y rescate. Sus abdómenes brillan con un suave tono amarillo o verde y emiten luz en un radio de 10'.

Un truco corriente que los jinetes enseñan a hacer a sus luciérnagas gigantes es "Ilumina". Con ello mantienen el abdomen fosforescente de la luciérnaga encendido indefinidamente mientras los jinetes buscan objetivos en el suelo. Las luciérnagas gigantes son malas combatientes, por lo que sus jinetes huyen de la batalla tan pronto como sea posible. Una luciérnaga gigante mide 9' de largo.

Adiestrar a una luciérnaga gigante: adiestrar a una luciérnaga gigante como montura requiere una prueba con éxito de Trato con animales (CD 30). Los huevos de luciérnaga gigante valen 300 po en el mercado legal. Los adiestradores profesionales cobran 300 po por amaestrar a una luciérnaga gigante.

Montar una luciérnaga gigante requiere una silla de montar exótica. Una luciérnaga gigante puede luchar mientras lleve a un jinete, pero el jinete no puede atacar a la vez a menos que supere una prueba de Montar.

Capacidad de carga: ligera 228 lb., media 459 lb., pesada 690 lb.

Monturas humanoides

Si se fuerzan los límites de lo que se puede considerar una montura, algunas criaturas con forma humanoide sirven como tal. Debido a su forma y capacidad de carga estas monturas a menudo son dos categorías de tamaño mayores que sus jinetes. La silla de montar para semejantes seres se parece a una mochila descubierta con orificios para las pier-

nas. Cuando cubren grandes distancias los jinetes prefieren ir encarados hacia delante, mirando por encima del hombro de su montura. En combate los jinetes normalmente encuentran más cómodo el luchar espalda con espalda con su montura, lo cual es equivalente a montar de espaldas.

Desgarrador gris

Un desgarrador gris no necesita una silla de montar. Sus gibosos hombros proporcionan una superficie plana y amplia para sentarse, y cuando lleva a un pasajero su modo de andar es sorprendentemente suave. Algunos jinetes Pequeños incluso se incorporan y pasean mientras montan uno.

Todo esto depende de que el desgarrador gris consienta que lo monten, por supuesto. Nadie comprende cómo o por qué un desgarrador gris toma sus decisiones sobre a quien "adoptar", sino que se limita a aceptar el poderoso regalo que se le otorga. Una vez que un desgarrador gris ha aceptado a una persona puede ser adiestrado de forma normal. Si es su jinete adoptivo quien intenta adiestrarlo, la CD de la prueba de Trato con animales es 10. Intentar adiestrar a un desgarrador gris involuntario se puede considerar un intento de suicidio. Estas bestias son inusualmente difíciles de entrenar, incluso alguna rara cría que pueda ser robada del lado de su padre es salvaje y desafiante. El coste del adiestramiento que se indica a continuación parte de la base de que el desgarrador gris no está vinculado a su adiestrador.

Capacidad de carga: ligera 400 lb., media 800 lb., pesada 1.200 lb.; *CD joven/adulto:* 33/40; *Precio de joven:* 6.000 po; *Coste de adiestramiento:* 20.000 po.

Guiralón

Aunque estas criaturas son salvajes en libertad, los guirales capturados de jóvenes pueden ser monturas amistosas para los pueblos primitivos. No obstante, los jinetes deben mantenerlos bien vigilados, ya que es imposible eliminar mediante adiestramiento la agresividad y territorialidad de un guiralón. Aunque no son tan implacablemente perversos como los osos lechuza, los guirales necesitan muchas de las mismas estrategias de adiestramiento.

Capacidad de carga: ligera 612 lb., media 1.226 lb., pesada 1.840 lb.; *CD joven/adulto:* 25/32; *Precio de joven:* 4.000 po; *Coste de adiestramiento:* 3.000 po.

Ogro

Un ogro puede, en ocasiones, amarrar a un trasco con una balles- ta a su espalda y emplear al pequeño desgraciado como artillero de cola. Los trasgos listos (de los que hay pocos) fomentan esta relación, alabando a su nueva "montura" y haciendo cosas agradables en su favor. Con el tiempo el trasco puede llegar a manipular al ogro lo suficiente como para que éste no solo haga lo que el trasco quiera, sino que además crea que ha sido idea suya.

En ocasiones alguna comunidad de gente Pequeña ha educado a una cría de ogro como uno de los suyos. Crece con gran amistad hacia su familia adoptiva y deja gustosamente que se le suban a cuestras, especialmente si así puede deambular por ahí con sus amigos.

Capacidad de carga: ligera 306 lb., media 612 lb., pesada 920 lb.; *CD joven/adulto:* 22/29; *Precio de joven:* 1.000 po; *Coste de adiestramiento:* 1.500 po.

CAPÍTULO 5

OBJETOS MÁGICOS

Aquí se presentan nuevos objetos mágicos a añadir a los descritos en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Los objetos de este capítulo siguen el mismo formato allí empleado a menos que se especifique lo contrario.

ARMADURAS

Los bonificadores de las armaduras mágicas son bonificadores de mejora que se apilan con los bonificadores normales de armadura y con los bonificadores de armadura y mejora de los escudos. Toda armadura mágica es de gran calidad, por lo que los penalizadores de armadura se reducen en 1.

Las armaduras también pueden poseer aptitudes especiales, que cuentan como bonificadores adicionales a la hora de calcular el precio de mercado de un objeto pero que no mejoran la CA.

Aptitudes especiales de las armaduras y escudos

Un juego de armadura o escudo con una aptitud especial debe tener al menos un bonificador +1 de mejora.

Absorbente: las armaduras y escudos *absorbentes* siempre son de color negro apagado y parecen poseer una profundidad imposible. Un juego de armadura o escudo con esta aptitud absorbe los ataques de consunción de característica y consunción de energía. Puede absorber cada día un número de puntos de daño de característica o niveles consumidos igual a su bonificador de mejora. También permite realizar salvaciones de Fortaleza contra ataques de consunción de energía que normalmente no permitirían tales tiros. Una salvación con éxito reduce el efecto a la mitad. Las armaduras y escudos *absorbentes* no modifican las salvaciones contra ataques que ya las permitan de por sí.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *restablecimiento*; *Precio de mercado:* bonificador +3.

Ácida: un juego de armadura o escudo con esta aptitud posee un lustroso brillo y está cubierto en todo momento con una capa de ácido que humea levemente. El portador (y cualquier cosa que lleve) es inmune al ácido, incluido el producido por la armadura. Una *armadura ácida* causa 2d4 puntos de daño por ácido cada asalto de contacto durante una presa; los ataques de toque más breves no tienen ningún efecto. Los objetos que no transporte el usuario pueden dañarse mediante un contacto directo con la armadura durante un asalto completo.

Nivel de lanzador: 6; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*, *resistencia a los elementos*; *Precio de mercado:* bonificador +4.

Acuática: estas armaduras tienen una apariencia aerodinámica y un brillo verdoso. Una *armadura acuática* permite a su portador moverse libremente a través del agua sin necesidad de pruebas de Nadar. Las reglas de ahogamiento siguen vi-

gentes (consulta 'Reglas de ahogarse' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*) a menos que el portador pueda respirar agua. Algunas versiones más raras de *armaduras acuáticas* incluyen un efecto de *respiración acuática* permanente (igual que el conjuro, pero con efecto sólo sobre el portador).

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento*, *respiración acuática* (cuando se incluya); *Precio de mercado:* bonificador +2 (+3 con *respiración acuática*).

Atrapaflechas: un escudo con esta aptitud atrae hacia sí las armas a distancia. Concede un bonificador +1 de desvío a la CA contra armas a distancia porque los proyectiles y armas arrojadas se desvían hacia él, no hacia el portador. Además, cualquier proyectil o arma arrojada con destino a un objetivo a 5' del portador del escudo se desvía de su objetivo original para dirigirse contra el portador del escudo (si el portador tiene cobertura total con respecto al atacante, el proyectil o arma arrojada no se desvía). Los proyectiles y armas arrojadas que tengan un bonificador de mejora más alto que el bonificador total a la CA del escudo no se desvían, pero el bonificador a la CA del escudo sigue aplicándose en estos ataques contra el portador.

Quienes ataquen al portador con armas a distancia ignoran cualquier probabilidad de fallo que pudiera aplicarse normalmente debido a cobertura o efectos mágicos. El portador activa esta aptitud con una palabra de mando y puede desactivarla repitiéndola.

Nivel de lanzador: 8; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de entropía*; *Precio de mercado:* bonificador +1.

Azote cegador (de): favorita entre los exploradores y cazadores de recompensas, la *armadura de azote cegador* concede al portador *invisibilidad mejorada* contra un tipo de criatura concreta que se elige cuando se crea la armadura. Las criaturas afectadas por un *azote cegador* descubren que su aptitud de olfato es asimismo incapaz de detectar al portador, aunque el oído, el sentido de la vibración u otros métodos de detección funcionan correctamente. Se puede elegir cualquier categoría de criatura de la lista de enemigos predilectos del explorador como objetivo de un efecto de *azote cegador*.

La siguiente lista determina qué tipo de criatura se ve afectada por un juego de *armadura de azote cegador* creado al azar.

d%	Tipo de criatura
01-10	Aberaciones
11-15	Animales
16-30	Bestias
31-31	Construtos
33-34	Elementales
35-37	Fatas
38-47	Gigantes
48-57	Humanoides (el DM elige la raza concreta)
58-67	Bestias mágicas
68-77	Humanoides monstruosos (el DM elige la raza concreta)
78-79	Cienos
80-81	Ajenos caóticos (el DM elige la raza concreta)
82-83	Ajenos legales (el DM elige la raza concreta)
84-86	Ajenos malignos (el DM elige la raza concreta)
87-89	Ajenos buenos (el DM elige la raza concreta)
—	Plantas 1
90-94	Cambiaformas
95-97	Muertos vivientes
98-100	Sabandijas

¹ No hay tipos de *armadura de azote cegador* diseñados para su uso contra plantas.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad mejorada*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Danzante: El portador puede soltar un *escudo danzante* como acción estándar y ordenarle que proteja a un solo personaje (normalmente el propio portador). El *escudo danzante* flota en el aire delante del personaje protegido, situándose en el camino de las armas de los rivales y otorgando cobertura contra los ataques de un oponente cada asalto. Considera los bonificadores de armadura del escudo (incluidos sus bonificadores de mejora) como bonificadores de cobertura a la CA. Después de cuatro asaltos el *escudo danzante* cae al suelo. Debe recogerse y dársele la orden de activación para que funcione de nuevo. Dejará de danzar antes de que hayan pasado los cuatro asaltos si así se le ordena.

Sólo un *escudo danzante* puede proteger a un personaje a la vez. Es la mitad de efectivo (sólo ofrece la mitad de su bonificador a la CA) si protege a una criatura Grande, y no es capaz de proporcionar una cobertura significativa a criaturas Enormes o mayores. Un *escudo danzante* sólo funciona en manos de un personaje que sea competente con los escudos.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar objetos*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Distracción (de): los juegos de armadura o escudos con esta aptitud brillan y resplandecen de forma hipnótica. Cualquiera trabado en combate con el portador debe superar una salvación de Voluntad cada asalto o verse afectado por un conjuro de *atontar*. Una vez al día el portador puede activar una *pauta hipnótica* (igual al conjuro homónimo lanzado por un mágico de nivel 9).

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *atontar*, *pauta hipnótica*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Emplumada: un juego de armadura o escudo con esta aptitud parece estar hecho de cientos de plumas iridiscentes. Esta característica no tiene efecto en el peso, penalización por armadura o demás estadísticas. Una *armadura emplumada* o un *escudo emplumado* permiten al portador volar hasta 50 minutos diarios (como el efecto del conjuro *volar*).

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *volar*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Envolvente: un escudo con esta aptitud entorpece a los enemigos que son golpeados por él. Tras un ataque de golpe con el escudo con éxito, el portador de un *escudo envolvente* puede hacer que el escudo se ligue mágicamente a su oponente. No se moverá hasta que se pronuncien las palabras de mando (a menudo "liberar escudo"), el objetivo muera o el escudo sea arrancado mediante una prueba con éxito de Fuerza (CD 20). El portador pierde cualquier beneficio a su CA mientras su escudo esté adherido al objetivo. Un *escudo envolvente* no funciona contra criaturas Enormes o mayores, ni contra enemigos incorpóreos. El portador puede librarse del escudo con normalidad.

Es difícil para el rival llevar a cabo cualquier acción física mientras tenga el escudo adherido, y es igualmente difícil para el portador del *escudo envolvente* hacer algo mientras alguien está retorciéndose contra el escudo. Ambos sufren un penalizador -5 adicional por armadura (que se aplica a cual-

quier penalizador por armadura existente, pero que se aplica únicamente a las pruebas de habilidad) y un penalizador -2 de circunstancia a sus tiradas de ataque.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *integrar*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Luz del día (de): una armadura o escudo con este encantamiento brilla con la resplandeciente luz de un conjuro de *luz del día* hasta 30 minutos diarios. Una palabra de mando, normalmente inscrita en el interior de la armadura o en el reverso del escudo, activa y desactiva el efecto. Excepto cuando brilla, esta armadura o escudo parece completamente normal.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Mando (de): esta armadura (o escudo) siempre parece brillante y reluciente sin importar las condiciones y a pesar de todo intento por pintarla u oscurecerla. Codiciada por líderes militares de todo tipo, posee una poderosa aura que otorga un bonificador +4 de competencia a las pruebas basadas en Carisma y las pruebas de actitud. Además, todos los aliados en un radio de 30' del portador obtienen un bonificador +2 de moral a sus salvaciones de Voluntad. Las armaduras y escudos de *mando* hacen a sus portadores muy visibles, imponiendo un penalizador -6 a sus pruebas de esconderse.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, 5 niveles de aptitud de lanzador de conjuros; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Sagrada: un juego de armadura o escudo con esta aptitud sólo será de utilidad a portadores que posean la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes. Una *armadura sagrada* o un *escudo sagrado* aumenta el nivel efectivo del portador en dos niveles a efectos de la prueba de expulsión. Las armaduras y escudos con esta aptitud siempre son específicos de una deidad y muestran claramente el símbolo de la misma.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Temible: este juego de armadura o escudo crea un aura de miedo alrededor del portador (igual al conjuro de *miedo* lanzado por un lanzador de nivel 7). Esta aura afecta a todos los rivales en un radio de 40' del portador. La armadura o escudo parece completamente normal, excepto para aquellos que fallen su salvación, que verán a una criatura sacada de sus peores pesadillas en el lugar del portador.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Armaduras y escudos específicos

Los siguientes juegos de armadura y escudos por lo general se construyen de antemano exactamente con las características descritas aquí.

Afinidad con la piedra (de): esta *armadura completa* +1 de tamaño adecuado para un enano está bellamente tallada con imágenes de canteros enanos practicando su arte. Los humanos que lleven la armadura ganan la aptitud de Afinidad con la piedra. Los enanos que lleven la armadura obtienen un bonificador +4 de circunstancia a cualquier prueba de Afinidad con la piedra, que se aplica con su bonificador racial. Además un enano podrá emplear *transformar piedra* y *piedra parlante* una vez al día.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *piedra parlante*, *transformar piedra*; **Precio de mercado:** 32.130 po; **Coste de creación:** 16.890 po + 1.220 PX.

Armadura de creación de armas: esta armadura de placas y mallas +1 posee púas integradas en la armadura e incluye guanteletes armados (consulta 'Descripción de las armaduras' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*). Como acción estándar, la armadura puede crear cualquiera de las siguientes armas sencillas de cuerpo a cuerpo: daga, puñal, maza ligera, hoz, media lanza, maza pesada o maza de armas. El arma se crea a partir de la propia armadura en la mano elegida por el portador. El portador también puede elegir crear un arma en cada mano, aunque se requiere otra acción para llevarlo a cabo. El tipo de arma puede cambiarse cada asalto.

Las armas creadas por la armadura no pueden soltarse, y el usuario no puede ser desarmado de tales armas. Las armas creadas duran indefinidamente o hasta que el usuario decida deshacerse de ellas. Si un arma es destruida la armadura no puede crear una nueva en las siguientes 24 horas.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *creación mayor*; **Precio de mercado:** 42.305 po; **Coste de creación:** 21.555 po + 1.660 PX.

Armadura teselada: este curioso objeto se presenta habitualmente como una ornamentada caja lacada que contiene cientos de figuras metálicas idénticas. Existen numerosas variaciones para estas figuras, entre ellas lagartos, escarabajos, jinetes montados y soles de Pelor. Cuando se pronuncia la palabra de mando, las figuras emergen de la caja y fluyen sobre el cuerpo del usuario, entrelazándose de forma perfecta para crear una única y fina armadura completa +2. Esta armadura es más ligera y flexible que las armaduras completas normales, por lo que se considera una armadura intermedia en lugar de pesada. Su penalizador por armadura es de -4, y tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 25%. Una vez al día, a una orden del portador, las formas culebrean y se mueven sobre su cuerpo creando un efecto de *pauta hipnótica*.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *pauta hipnótica*; **Precio de mercado:** 11.560 po; **Coste de creación:** 6.605 po + 397 PX.

Azote de miradas: creada para el explorador Arilus, esta armadura le ayudó a eliminar varios nidos de medusas que se habían infiltrado en su pantanoso hogar. Este *camisote de mallas* +1 está extremadamente pulido, permitiendo de forma efectiva que cualquiera vea su reflejo en sus anillas. Tres veces al día el portador puede ignorar los efectos de cualquier ataque de mirada.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado*; **Precio de mercado:** 74.050 po; **Coste de creación:** 37.150 po + 2.952 PX.

Azote de plantas: esta armadura de cuero +1 es del color de las hojas secas y la madera muerta. Es perfecta para abrir camino a través de terreno con maleza densa, aunque va dejando un rastro evidente de plantas muertas y marchitas. Los druidas, elfos y otros amantes de la naturaleza ven con malos ojos el uso incontrolado de esta armadura. Produce de forma continua un efecto de *reducir plantas* y una vez al día el portador puede lanzar un *caparazón antivegetal* (igual al conjuro de un lanzador de nivel 7).

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *caparazón antivegetal*, *reducir plantas*; **Precio de mercado:** 41.240 po; **Coste de creación:** 20.700 po + 1.643 PX.

Broquel provechoso: este broquel +1 posee la aptitud de transformarse en varias herramientas diferentes a una orden. Para determinar qué herramientas posee el broquel, tira cinco veces en la siguiente tabla e ignora los resultados repetidos:

d10	Herramienta
1	Sierra, para madera
2	Llave inglesa, ajustable
3	Garfio de escalada
4	Sierra, para metales
5	Garfio de escalada
6	Cizalla
7	Pico/cinzel
8	Berbiquí de mano
9	Pala, pequeña
10	Pinzas, grandes

Hay pequeñas representaciones de las herramientas en las que se puede convertir el broquel grabadas en el reverso del mismo. El portador pronuncia una palabra de mando para transformar el escudo en una herramienta o para cambiar de herramienta, aunque debe estar tocando el escudo (o herramienta) para activar esta aptitud. Las herramientas también están hechas de metal y tienen el mismo punto de ruptura que el escudo (dureza 10, 5 pg).

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *elaborar*; **Precio de mercado:** 10.265 po; **Coste de creación:** 5.215 po + 404 PX.

Cazavampiros: esta *cota de bandas* +3 fue creada para ayudar a los valientes aventureros en su lucha contra los vampiros. Se puede encontrar normalmente en las armerías de las iglesias dedicadas a la erradicación de los chupasangres. Símbolos protectores de dioses bondadosos cubren la armadura cazavampiros, que posee una notoria protección para el cuello.

A una orden, la armadura emite *luz del día* y *protección contra el mal*. Una vez al día puede emitir *explosión solar* y *castigo divino* de forma idéntica a los conjuros de un clérigo de nivel 15.

La armadura cazavampiros concede un bonificador +4 de moral a las salvaciones de Voluntad contra los intentos de *dominación*. Los ataques de consunción de energía llevados a cabo por vampiros (y sólo vampiros) se reducen de dos niveles negativos a uno solo. La armadura cazavampiros también posee brazaletes fabricados en madera que pueden "cultivar" estacas de madera que aparecen sobre el antebrazo. Estas estacas se pueden coger y emplear como armas +1 (daño 1d3, rango de amenaza 19-20, perforantes). Se necesita un asalto completo para generar otra estaca tras retirar una del brazal.

La armadura impone un nivel negativo a cualquier criatura no buena que se la ponga. Este nivel negativo persiste mientras se lleve puesta la armadura y desaparece en cuanto se quita. El nivel negativo nunca tiene como resultado una pérdida real de nivel, pero no puede ser anulado de ninguna forma (incluidos los conjuros de *restablecimiento*) mientras se lleve puesta la armadura.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, *creación menor*, *explosión solar*, *luz*

del día, *protección contra el mal*; Precio de mercado: 100.000 po; Coste de creación: 50.200 po + 3.984 PX.

Desarmadura: esta *cota de escamas* +2 posee un patrón de superposición de las escamas completamente irregular. Las escamas se superponen hacia arriba, abajo y de lado de forma aparentemente indiscriminada. Tres veces al día el portador puede ordenar a la armadura que lleve a cabo un intento de desarme cuando un rival le impacte con un arma de cuerpo a cuerpo. Las escamas parecen cobrar vida e intentan arrebatar el arma de la mano del rival como si el usuario de la armadura tuviese la dote *Desarme mejorado* y hubiese preparado una acción de desarme. Cuando realiza un desarme de esta forma la armadura emplea el ataque base cuerpo a cuerpo su portador con un bonificador +5 adicional.

Nivel de lanzador: 6; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio de mercado: 10.875 po; Coste de creación: 5.538 po + 427 PX.

Escudo arácnido: un dibujo de una estilizada araña roja atravesada por una púa adorna este *escudo pequeño de acero* +2. La púa gotea constantemente veneno de araña (herida; CD 11, 1d3 Fue/1d3 Fue). Una vez al día se puede ordenar al escudo que se convierta en una araña monstruosa Pequeña que lucha de parte de su portador. La araña es una criatura normal a todos los efectos.

Si la araña muere, inmediatamente recupera su forma de escudo y no puede volver a activarse de nuevo en 24 horas. Si la araña muere por el efecto de un *desintegrar* queda destruida por completo y no vuelve a convertirse en escudo.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfizar cualquier cosa*, *veneno*; Precio de mercado: 40.809 po; Coste de creación: 20.489 po + 1.626 PX.

Escudo de enjambre: este escudo parece ser un simple brazal cuando se pone por primera vez. Cuando se pronuncia la palabra de mando, miles de insectos voladores se arremolinan alrededor del brazal creando una forma circular del tamaño de un escudo pequeño. Los insectos se mueven junto al brazo del portador y actúan como un *escudo pequeño* +1. Una vez al día, si el portador pronuncia una segunda palabra de mando, los insectos salen disparados desde su brazo hacia un objetivo, de forma idéntica a un *convocar plaga o enjambre* (con el tipo de enjambre de escarabajos voladores). Este enjambre volador se mantendrá mientras el portador se concentre pero mientras esté activo, el portador no tendrá escudo.

Nivel de lanzador: 3; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar plaga o enjambre*; Precio de mercado: 6.160 po; Coste de creación: 3.155 po + 241 PX.

Escudo variable: un *escudo variable*, que normalmente es un *escudo pequeño de acero* +1, puede cambiar su tamaño mediante una orden mental. Como acción estándar el escudo puede menguar o crecer desde un broquel hasta un escudo pavés. Se aplicarán todas las reglas sobre transporte de objetos con escudo dependiendo del nuevo tamaño del mismo (consulta 'Descripción de las armaduras' en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*). No puedes usar un arma en una mano que lleve un escudo pequeño, y debes soltar el objeto de esa mano si llevas un escudo grande o pavés. Los personajes no competentes con los escudos sufren un penalizador -2 de ar-

madura adicional durante el siguiente asalto si el tamaño de un *escudo variable* cambia durante un combate.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *agrandar*; Precio de mercado: 6.560 po; Coste de creación: 3.360 po + 257 PX.

Ojo del gran mal: esta *armadura de placas y mallas* +2 está cubierta por completo con grabados de ojos de mirada siniestra. Tres veces al día el portador puede lanzar un conjuro de *arrebato emocional* (sólo miedo) igual que un hechicero de nivel 11. El portador también obtiene un bonificador +4 de moral a las salvaciones de Voluntad contra los efectos del miedo.

Nivel de lanzador: 7; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arrebato emocional*, *quitar el miedo*; Precio de mercado: 38.360 po; Coste de creación: 19.805 po + 1.504 PX.

Pintura epidérmica: la *armadura de pintura epidérmica* fue introducida en la civilización desde las tribus más remotas de bárbaros. Esta pintura mágica se mezcla con raros tintes y hierbas que se encuentran únicamente en las zonas más alejadas del mundo y se presenta en pequeños tarros. Un tarro contiene tres dosis; cada dosis dura 24 horas. La pintura imbuye a su portador con un bonificador +5 de armadura a su CA. Se considera armadura ligera y no tiene límite máximo al bonificador por Destreza ni penalizador por armadura. Su peso es despreciable. Lleva cuatro minutos aplicarse una *armadura de pintura epidérmica* (dos minutos si otro personaje se dedica en exclusiva a ayudarte), un minuto para hacerlo de forma acelerada y un minuto para quitársela (30 segundos si otro personaje se dedica en exclusiva a ayudarte).

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, 5 rangos en Alquimia; Precio de mercado: 5.000 po; Coste de creación: 2.500 po + 200 PX.

ARMAS

Las armas mágicas poseen bonificadores de mejora de la misma manera que las armaduras, y todas las armas mágicas son de gran calidad. No obstante, el bonificador +1 de mejora de un arma de gran calidad no se apila con el bonificador +1 de mejora que poseen todas las armas mágicas.

Las armas también tienen aptitudes especiales, que cuentan como bonificadores adicionales a la hora de calcular su precio de mercado pero que no mejoran las tiradas de ataque o daño.

Aptitudes especiales de las armas mágicas

Un arma mágica con una aptitud especial debe tener al menos un bonificador +1 de mejora.

Afortunada: un *arma afortunada* concede a su portador una suerte increíble: un bonificador +1 de suerte a todos sus TS.

Nivel de lanzador: 7; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*; Precio de mercado: bonificador +1.

Ansiosa: un *arma ansiosa* es fácil de desenvainar y permite a su portador reaccionar con rapidez al peligro. Concede un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa del portador, independientemente de que se esté usando o no. Un *arma ansiosa* puede desenvainarse como acción gratuita. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Armonía (de): las armas de armonía ayudan a sus portadores a sacar ventaja de un rival flanqueado. Cuando flanquee a un oponente, el portador de este tipo de arma obtiene un bonificador +4 a sus tiradas de ataque en lugar del bonificador +2 normal por flanqueo. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *detectar pensamientos*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Arredrante: un arma con esta aptitud puede hacer retroceder a sus objetivos. Con un ataque con éxito el objetivo del ataque debe superar una salvación de Fortaleza (CD 19) o retroceder 10'. Si el objetivo no puede retroceder 10' caerá al suelo. Si la primera salvación falla, el objetivo deberá superar otra salvación de Fortaleza (CD 19) o quedar aturdido durante un asalto. Las armas arredrantes sólo tienen efecto sobre criaturas del tamaño del portador del arma o más pequeñas.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *rechazo*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Arrolladora: esta aptitud otorga un bonificador +4 a cualquier prueba de Fuerza que el portador realice como parte de un intento de derribar a un rival con el arma. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Aturdidora: cuando golpea a un enemigo, un arma aturdidora emite un poderoso estallido de energía sónica, que causa +1d6 puntos de daño adicional sónico con cada ataque con éxito. La energía sónica no daña al portador del arma ni a otras criaturas cercanas. Con un golpe crítico con éxito el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 17) o quedar aturdido durante un asalto. Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud traspasan la energía sónica a su munición.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de sonido*, *inmovilizar monstruo*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Aura de energía (de): cualquier arma con esta aptitud puede añadir cierta cantidad de daño adicional de un tipo de energía elegida por el portador (ácido, electricidad, frío, fuego o sónica). Sin importar el tipo de energía seleccionada ésta, no dañará las manos que sujetan el arma. El arma causa +1d6 puntos de daño adicionales del tipo de energía pertinente con cada ataque con éxito. Cambiar el aura de energía del arma es una acción gratuita disponible una vez por asalto. Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud traspasan el tipo de energía a su munición.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *helar metal*, *filo flamígero*, *rayo relampagueante*, *flecha ácida de Melf*, *explosión de sonido*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Buscadorazones: esta arma permite a su portador golpear zonas particularmente vulnerables de un enemigo. De forma muy similar a la aptitud de ataque furtivo de los pícaros, las armas buscadorazones causan daño adicional a los enemigos flanqueados o desprevenidos. Siempre que el objetivo del portador pierda su bonificador por Destreza a su CA, o cuando el portador flanquee al objetivo, esta arma causa 1d6 puntos de daño

adicional. Este daño adicional no surte efecto contra criaturas que sean inmunes a los golpes críticos. Sólo las armas perforantes de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Buscadora: sólo las armas a distancia pueden tener esta aptitud. El arma o proyectil vira en el aire hacia el objetivo negando cualquier posibilidad de fallo que tuviese que aplicarse, como por ejemplo la originada por la ocultación. El portador debe ser capaz de apuntar el arma al sitio correcto. Las flechas disparadas por error a un espacio vacío, por ejemplo, no giran para impactar contra enemigos ocultos, ni siquiera si estaban en las cercanías.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Canalizadora de Ri: este arma sirve como canalizador del ki del portador, permitiéndole usar cualquier ataque especial ki (como el ataque aturdidor, impacto ki o palma temblorosa de un monje, o la dote Puñetazo aturdidor) a través del arma como si fuese un ataque sin armas. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un monje; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Carga rápida (de): sólo las ballestas pueden tener esta aptitud. Una ballesta de carga rápida tiene acceso a un espacio dimensional que puede albergar hasta 100 virote, permitiendo al usuario recargarla con más rapidez de lo normal. Recargar una ballesta de mano o ligera es una acción gratuita (lo cual permite a un personaje con múltiples ataques realizar ataques completos), y recargar una ballesta pesada es una acción equivalente a moverse. Añadir o retirar un virote del espacio dimensional a mano requiere una acción equivalente a moverse. El espacio dimensional puede albergar distintos tipos de virote, y el portador puede elegir libremente de entre ellos cuando recargue su ballesta.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *cofre secreto de Leomund*, *encoger objeto*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Compasiva: el arma causa 1d6 puntos de daño adicional, pero todo el daño que inflige es no letal. A una orden, el arma puede anular esta aptitud hasta que se le ordene reanudarla. Los arcos, ballestas y hondas traspasan este efecto a su munición.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas ligeros*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Competente: el portador de un arma competente nunca sufre penalización por no ser competente cuando ataque con ella.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformación de Tenser*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Corrosiva: a una orden, un arma corrosiva se vuelve resbaladiza por una gruesa capa de fluidos ácidos. El ácido no daña las manos que sujetan el arma. Las armas corrosivas causan +1d6 puntos de daño adicional por ácido con cada ataque con éxito. Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud traspasan la energía ácida a su munición.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bruma ácida*, *flecha ácida de Melf* o *tormenta de venganza*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Demente: esta arma concede a su portador la aptitud de entrar en furia una vez al día como si hubiese sido afectado por un conjuro de *arrebato emocional* (*rabia*), pero sin el apremio de luchar sin preocuparse del peligro. Mientras esté inmerso en la furia, el portador obtiene un bonificador +2 de moral a su Fuerza y Constitución y un bonificador +1 de moral a sus TS de Voluntad, pero sufre un penalizador -1 a su CA. Este efecto no se apila con un conjuro de *arrebato emocional* (*rabia*) ni con la furia del bárbaro. Mientras sea presa de su furia, el portador de un arma *demente* sufre las mismas restricciones al uso de habilidades y dotes que un bárbaro furioso. La furia dura tres asaltos. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden ser *dementes*.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *arrebato emocional*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Desarmante: esta arma tiene un propósito especial: arrebatar sus armas a los rivales. Elimina el bonificador del rival por el tamaño de su arma y por arma a dos manos. Las armas con esta aptitud también conceden al portador un bonificador +1 a la tirada de ataque enfrentada de un intento de desarme; este bonificador no se aplica a ningún otro ataque. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Dominante: un arma *dominante* parece imponente y refuerza la personalidad del portador. Incluso cuando está envainada u oculta esta arma otorga un bonificador +2 de mejora a las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar. Cuando se desenvaina o esgrime, un arma *dominante* concede un bonificador +4 de mejora a las pruebas de Intimidar. Además, el portador puede lanzar *sugestión* una vez al día como un hechicero de nivel 7.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *sugestión*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Equilibrada: un arma *equilibrada* puede ser esgrimida con mayor facilidad por personajes más pequeños. Una criatura una categoría de tamaño menor que el arma podría usarla a una mano. Por ejemplo, un mediano podría blandir un *hacha de batalla equilibrada* a una mano.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *reducir*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Estridente: a una orden, un arma *estridente* emite un profundo zumbido que rechina en los oídos pero que no daña al portador. Si golpea a su objetivo, produce un sonido agudo que causa +1d6 puntos de daño adicional sónico. Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud traspasan la energía sónica a su munición. Las armas *estridentes* no causan este daño adicional si el objetivo está dentro del radio de un conjuro de *silencio*. No tienen ningún efecto dañino adicional sobre criaturas que posean un oído inusualmente delicado, aunque tales criaturas tienen aversión a estas armas.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *alarido* o *explosión de sonido*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Explosiva ácida: un arma *explosiva ácida* actúa como un arma *corrosiva* (ver más arriba) que también salpica de ácido cuando logra un golpe crítico con éxito. El ácido no daña las manos que sujetan el arma. Las armas *explosivas ácidas* causan +1d10 puntos de daño adicional por ácido con un golpe crítico con éxito. Si el multiplicador al crítico del arma es $\times 3$, causan en su lugar +2d10 puntos de daño adicionales por ácido, y si el multiplicador es $\times 4$ causan +3d10 puntos de daño adicionales por ácido. Los arcos, ballestas y hondas con esta aptitud traspasan la energía ácida a su munición.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bruma ácida*, *flecha ácida de Melf* o *tormenta de venganza*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Feroz: si su portador está dispuesto a renunciar a la oportunidad de esquivar a sus enemigos, un arma *feroz* puede asestar golpes tremendos. Permite a su portador transferir parte o todo su bonificador por Destreza a las tiradas de daño (reduciendo su CA en la misma cantidad). Como acción gratuita el portador elige cómo repartir su bonificador de Destreza al inicio de su turno, y el efecto durará hasta su turno siguiente.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Fuerza (de): con un ataque con éxito, un arma *de fuerza* emite una poderosa sacudida de fuerza mágica. La fuerza mágica no daña al portador del arma. Las armas *de fuerza* causan +1d6 puntos de daño adicional con cada ataque con éxito. Si el arma impacta con éxito contra un objetivo protegido por un efecto de fuerza, como un conjuro de *escudo* o unos *brazales de armadura*, puede disipar dicho efecto de fuerza además de dañar a su objetivo. Realiza una prueba de disipación ($1d20+10$) contra el efecto ($CD\ 11 + \text{nivel de lanzador}$). Si se supera la prueba el efecto de fuerza queda disipado (si era un conjuro) o anulado (si era un objeto mágico). Las armas a distancia traspasan esta aptitud a su munición. Las criaturas incorpóreas no se benefician de ninguna posibilidad de fallo contra un arma *de fuerza*.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de fuerza*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Impactante: cualquier arma contundente con esta aptitud doblará su rango de amenaza. Por ejemplo, un *bastón impactante* tendrá un rango de amenaza de 19-20 y un *mangual pesado impactante* tendrá una amenaza de 17-20. Esta aptitud no afecta a las armas cortantes o perforantes.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Impacto seguro (de): un arma *de impacto seguro* causa daño a las criaturas con reducción de daño como si tuviese un bonificador +5 de mejora. Arcos, ballestas y hondas no pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica mayor*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Impacto sombrío (de): un arma *de impacto sombrío* puede extender su alcance a través de la sombra de su portador para coger a sus enemigos con la guardia baja. El portador puede realizar tal ataque una vez al día. El arma alcanza 5' más de lo

normal, y el objetivo pierde su bonificador por Destreza a la CA en ese ataque. Para realizar un ataque de impacto sombrío el arma debe estar iluminada por alguna fuente de luz, o estar al aire libre en un día lo bastante soleado como para proyectar sombra.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *caminar por la sombra, conjuración sombría*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Ligadura (de): esta arma evita el movimiento dimensional de aquellos a quienes impacte. Una vez al día el portador de un arma de ligadura puede realizar un ataque de ligadura. Con una tirada de ataque con éxito el objetivo del ataque de ligadura no podrá moverse entre dimensiones por ningún medio, como si hubiese sido afectado por un conjuro de *ancla dimensional*.

Este efecto dura 13 minutos. Si el ataque falla, el ataque de ligadura de ese día se pierde.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ancla dimensional*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Maliciosa: cuando un arma maliciosa golpea a un rival, crea un destello de energía destructiva que resuena entre el rival y el portador. Esta energía causa 2d6 puntos de daño adicional al oponente y 1d6 puntos de daño adicional al portador. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *energación*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Menguante: esta arma puede menguar, como si fuese afectada por un conjuro de *encoger objeto*, a una orden.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Precisa: sólo las armas a distancia pueden tener esta aptitud. Un arma precisa puede dispararse o arrojarse contra un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo sin sufrir la penalización -4 habitual. El arma no concede ningún beneficio adicional a un portador que ya posea la dote Disparo preciso.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Disparo preciso; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Prensil: un arma prensil es más efectiva cuando se intenta derribar o desarmar a un rival. Concede a su portador un bonificador +2 de circunstancia en los intentos de derribo y desarme. Los intentos de desarme realizados con armas prensiles no provocan ataques de oportunidad. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden tener esta aptitud.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *telaraña*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Radiante: un arma radiante puede emitir una luz fulgurante. A voluntad, emite luz del día como el conjuro homónimo lanzado por un clérigo de nivel 9.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Siempre brillante: estas armas son tan brillantes y lustrosas como la plata pulida. Nunca se empañan y son inmunes a los ataques corrosivos. El arma destella con una luz fulgurante hasta dos veces al día a una orden del portador. Todo el mundo en un radio de 20' a excepción del portador debe su-

perar una salvación de Reflejos (CD 14) o quedar cegado durante 1d4 asaltos.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera/sordera, luz abrasadora*; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Armas mágicas específicas

Las siguientes armas específicas por lo general se construyen de antemano exactamente con las características descritas aquí.

Abrojos esmeralda: estos abrojos mágicos se disuelven para formar pequeños charcos de ácido cuando se pisan. Al igual que los abrojos normales, los abrojos esmeralda se esparcen por el suelo para ralentizar a los enemigos, pero el hecho de diseminarlos también activa su magia. Una bolsa de 2 lb. sirve para cubrir una zona de 5x5'. Cada vez que una criatura entre en una zona cubierta por abrojos esmeralda realiza una tirada de ataque (con un bonificador +1) siguiendo las reglas para abrojos descritas en el Capítulo 7 del *Manual del jugador*. Cualquier criatura impactada por los abrojos sufre +1 punto de daño adicional y +1d6 puntos de daño por ácido. Los abrojos esmeralda se convierten en vapor una hora después de haber sido extraídos de su recipiente original.

Nivel de lanzador: 4; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*; **Precio de mercado:** 166 po; **Coste de creación:** 86 po + 7 PX.

Alabarda de salto: esta alabarda +2 permite a su usuario realizar poderosos brincos para atacar. La alabarda de salto otorga a su portador un bonificador +30 a las pruebas de Saltar y elimina los máximos habituales en las distancias de salto. Siempre que el portador realice una carga puede intentar un salto de carga. Si el portador puede realizar un salto vertical a la carrera de al menos 5' de alto durante su carga, dicha carga causará doble daño. Para hacer un salto de carga el portador debe tener un campo aéreo despejado hacia su objetivo; en una zona de techo bajo u obstrucciones colgantes podría no ser viable un salto de carga.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *saltar*; **Precio de mercado:** 20.310 po; **Coste de creación:** 10.310 po + 800 PX.

Alabarda vigilante: cada lado del filo de esta alabarda +4 defensora está grabado con la débil imagen de un ojo incorporado que flota sobre un escudo sin adornos. La alabarda vigilante es una poderosa arma del bien. Cuando un paladín emplee su aptitud de castigar al mal y ataque con éxito con la alabarda vigilante, el castigo causará 2 puntos de daño por nivel en lugar de 1 punto de daño por nivel.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo o escudo de la fe, palabra sagrada*; **Precio de mercado:** 72.310 po; **Coste de creación:** 36.155 po + 732 PX.

Alfange de certeza: las propiedades mágicas de esta espada corta +2 hacen que sea imposible desarmar a su portador. La espada no concede ningún bonificador a los intentos de desarme iniciados por el portador.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica*; **Precio de mercado:** 18.310 po; **Coste de creación:** 9.310 po + 720 PX.

Alfanjón de escudo contra conjuros: este *alfanjón* +2 es particularmente efectivo contra los lanzadores de conjuros. En cualquier asalto en el cual el portador realice una acción de defensa total, los conjuros que le tengan por objetivo serán rebotados hacia el lanzador. Esta aptitud funciona de la misma forma que si un conjuro de *retorno de conjuros* le estuviese protegiendo contra 7 niveles de conjuro. Esta protección se aplica sólo en los asaltos en los que el portador declare una acción de defensa total y se renueva al inicio de cada asalto de este tipo.

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *retorno de conjuros*; *Precio de mercado:* 38.708 po; *Coste de creación:* 19.541 po + 1.533 PX.

Arco a vapor gnomo: cubierto de palancas y pequeños depósitos para fluidos alquímicos, y con un sistema de tensado a base de poleas, este *arco corto* +1 ofrece varias ventajas. El usuario puede elegir una de entre las siguientes opciones, cada una de las cuales requiere una acción equivalente a moverse para ser activada. El portador puede anular cualquier penalizador al daño causado por una baja puntuación de Fuerza en el siguiente disparo del arco. El portador puede añadir su modificador de Inteligencia a la tirada de ataque del siguiente disparo del arco. Por último, el portador puede duplicar el incremento de distancia del arco en el siguiente disparo con él. Ninguna de estas acciones provoca un ataque de oportunidad. Si el portador emplea el tiempo necesario, es posible preparar un disparo que combine las tres aptitudes.

Nivel de lanzador: 8; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *clariaudiencia/clarividencia*, *impacto verdadero*, *fuerza de toro*; *Precio de mercado:* 18.530 po; *Coste de creación:* 9.430 po + 728 PX.

Arco de fuerza: este *arco largo compuesto* +2 reforzado (+3) imbuye cada flecha que dispara con fuerza mágica. Las flechas disparadas con un *arco de fuerza* se convierten en ataques de fuerza que no tienen posibilidad de fallo contra objetivos incorpóreos y eluden cualquier reducción de daño, pero no causan daño a criaturas inmunes a efectos de fuerza.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyector mágico*; *Precio de mercado:* 32.700 po; *Coste de creación:* 16.700 po + 1.280 PX.

Arco de las estepas: las propiedades mágicas imbuidas en este *arco corto compuesto* +2 reforzado (+2) lo hacen más fácil de usar mientras se cabalga. Los disparos efectuados con un *arco de las estepas* mientras se monta sólo sufren un penalizador -2 al ataque si la montura del portador realiza un movimiento doble. Los disparos realizados cuando la montura del portador va a la carrera sólo sufren un penalizador -4 al ataque.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *corcel fantasmal*; *Precio de mercado:* 18.525 po; *Coste de creación:* 9.525 po + 720 PX.

Arco de los solares: este *arco largo compuesto* +2 reforzado (+5) Grande convierte cualquier flecha que dispara en una *flecha asesina* del tipo de criaturas que el portador elija.

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *dedo de la muerte*; *Precio de mercado:* 100.100 po; *Coste de creación:* 50.500 po + 3.968 PX.

Arco de mejora empática: además de su propia mejora mágica, este *arco corto* +2 concede un bonificador temporal de mejora a cualquier flecha que se dispare con él. Las flechas disparadas con un *arco de mejora empática* se consideran *flechas* +1 durante un asalto. Las flechas que ya fuesen mágicas en origen no obtienen beneficios adicionales.

Nivel de lanzador: 10; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica mayor*; *Precio de mercado:* 32.330 po; *Coste de creación:* 16.330 po + 1.280 PX.

Arco de poder arcano: este *arco largo compuesto* +1 reforzado (+2) está cubierto de intrincadas runas. El *arco de poder arcano* permite a su portador canalizar la energía de conjuros arcanos a su través para realizar ataques más dañinos con el arco. Como acción equivalente a moverse, que no provoca ataques de oportunidad, el portador puede sacrificar de su memoria un conjuro arcano preparado (o un espacio de conjuro no usado, si es un lanzador de conjuros arcanos espontáneo). Al hacer tal cosa añade un bonificador al daño al siguiente ataque realizado con el *arco de poder arcano* igual al nivel del conjuro sacrificado. Este bonificador al daño se apila con el bonificador de mejora normal del arco y de cualquier flecha mágica empleada en el ataque.

Nivel de lanzador: 15; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica mayor*; *Precio de mercado:* 8.600 po; *Coste de creación:* 4.600 po + 320 PX.

Arco de tensado poderoso: fabricado de gruesa pero flexible madera, este *arco corto compuesto* +3 permite a su portador aplicar toda su fuerza a un único disparo. Cuando use el *arco de tensado poderoso* el portador puede gastar una acción equivalente a moverse para tensar el arco. Esto le permite aplicar su modificador total por Fuerza al daño del siguiente disparo efectuado, siempre que dicho disparo se realice antes de que transcurra un asalto desde el tensado.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; *Precio de mercado:* 26.375 po; *Coste de creación:* 13.375 po + 1.040 PX.

Arco del canto: fabricado con maderas exquisitas por manos elfas, este *arco corto* +2 combina con efectos mortales la música con cada disparo. Como acción equivalente a moverse que no provoca ataques de oportunidad, el portador puede gastar un uso diario de su música de bardo para sumar su bonificador de Carisma a las tiradas de ataque y daño del siguiente disparo efectuado con el *arco del canto*.

Nivel de lanzador: 8; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser elfo, el creador debe poseer la aptitud de música de bardo, *esculpir sonido*; *Precio de mercado:* 32.330 po; *Coste de creación:* 16.330 po + 1.280 PX.

Arco del cielo: este *arco largo* +2 sirve como arma de azote contra todas las criaturas de tierra. Además, una vez al día el portador puede lanzar una flecha contra cualquier blanco que sepa está dentro de su alcance y la flecha volará hasta su objetivo esquivando todo tipo de cobertura, incluso doblando esquinas. Esta aptitud es a todos los efectos como el rasgo de clase *flecha buscadora* de un arquero arcano de nivel 4, excepto porque el portador de un *arco del cielo* debe estar a cielo abierto para emplearla.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *impacto verdadero*, *ráfaga de viento*; *Precio*

de mercado: 25.975 po; Coste de creación: 13.175 po + 1.024 PX.

Arco guardián: las propiedades mágicas imbuidas en este arco largo compuesto +2 reforzado (+3) protegen a su portador cuando los enemigos están cerca. El arco guardián provoca ataques de oportunidad sólo del objetivo de su ataque. Si alguien dispara el arco guardián mientras está rodeado de enemigos sólo el rival objetivo del disparo puede realizar un ataque de oportunidad, incluso si el resto de enemigos también amenazan al arquero.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, intermitencia; Precio de mercado: 797 po; Coste de creación: 402 po + 32 PX.

Arco radiante: a una orden, este arco largo +2 irradia luz a una distancia de 60' igual que el efecto de un conjuro de luz del día. Más aún, cualquier flecha disparada desde un arco radiante emite luz igual que el conjuro homónimo. No hay límite al tiempo en que el arco puede irradiar luz, pero la luminosidad generada por las flechas disparadas con él dura sólo 10 minutos.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, luz, luz del día; Precio de mercado: 40.375 po; Coste de creación: 20.375 po + 1.600 PX.

Atarraga de la construcción: este martillo de guerra +2 Grande otorga a su portador un gran poder sobre la piedra. Debido a su tamaño, una atarraga de la construcción causa 2d6 puntos de daño, pesa 16 lb. y los personajes Medianos deben emplearla a dos manos. La atarraga permite a su portador lanzar *transformar la piedra* y *muro de piedra* una vez al día cada uno, como los conjuros de un lanzador de nivel 15.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, muro de piedra, transformar la piedra; Precio de mercado: 51.824 po; Coste de creación: 26.224 po + 2.048 PX.

Bala del nido de araña: esta bala de honda extrañamente diseñada consiste en una apretada masa de pequeñas esferas en lugar de una única bola. Tras un ataque con éxito la bala del nido de araña crea una telaraña, igual que el conjuro de un lanzador de nivel 7, y libera 2d4 arañas monstruosas Pequeñas. Las arañas se mueven con libertad por la telaraña y se abalanzan sobre cualquier criatura atrapada

en ella. Las arañas no abandonarán la telaraña mágica y serán destruidas si ésta lo es. La telaraña y las arañas duran 10 minutos.

Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, convocar monstruo III, telaraña; Precio de mercado: 1.057 po; Coste de creación: 532 po + 42 PX.

Ballesta con cuchillas: esta ballesta pesada +2 está reforzada mágicamente y equipada con afiladas hojas de metal. Además de servir como ballesta pesada +2, la ballesta con cuchillas puede emplearse como arma de cuerpo a cuerpo con un bonificador +2 de mejora que causa 1d8+2 puntos de daño (crítico $\times 2$). A menos que el portador adquiera la dote Competencia con un arma exótica (ballesta con cuchillas), los ataques cuerpo a cuerpo realizados con esta arma sufren el penalizador -4 por falta de competencia.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, barrena de cuchillas; Precio de mercado: 32.350 po; Coste de creación: 16.350 po + 1.280 PX.

Ballesta de carga automática: esta ballesta pesada +1 es mucho más fácil de cargar que las ballestas mundanas. Tras disparar, la cuerda de la ballesta se tensa de nuevo mágicamente y se necesita únicamente que el portador coloque un virote en el arma para que ésta quede cargada de nuevo. Cargar la ballesta de carga automática sólo requiere una acción equivalente a moverse.

Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, animar objetos; Precio de mercado: 12.350 po; Coste de creación: 6.350 po + 480 PX.

Ballesta de llamas rastreadoras: hecha a partir de una madera de intenso matiz rojo, esta ballesta de repetición +1 flamígera está reforzada con bandas de hierro forjado y tallada con profundas marcas que representan llamas titilantes. Siempre que una ballesta de llamas rastreadoras sea disparada más de una vez en el mismo asalto, se activará su propiedad adicional. Cada disparo después del primero del asalto causa +1 punto acumulativo de daño por fuego. Por ejemplo, el segundo disparo de un asalto causará 1d8+1 puntos de daño normal más 1d6+1 puntos de daño por fuego; el tercer disparo del mismo asalto causará 1d8+1 puntos de daño normal más 1d6+2 puntos de daño por fuego.

Nivel de lanzador: 13; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, filo flamígero, descarga flamígera o bola de fuego; Precio de mercado: 18.550 po; Coste de creación: 9.550 po + 720 PX.

Ballesta de recuperación: esta ballesta de mano +2 tiene una culata diestramente tallada para que se asemeje a una mano haciendo señas. Cualquier objeto inanimado que sea golpeado por un virote de la ballesta de recuperación queda afectado por un conjuro de mano del mago. Consulta 'Ataques a objetos', en el Capítulo 8 del Manual del jugador, para ver las reglas completas de ataques a objetos inanimados.

Nivel de lanzador: 7; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, mano del mago o telequinesia; Precio de mercado: 13.400 po; Coste de creación: 6.900 po + 520 PX.

Ballesta de varita mortal: los dos estrechos huecos que tiene la culata de esta ballesta ligera +2 poseen una afinidad mágica con las varitas. Se considera que el portador de la ballesta de varita mortal está sujetando ambas varitas cuando empuña la ballesta, y puede emplear con normalidad cualquiera de las dos sin soltar el arma. Extraer o introducir una varita en los habitáculos de la ballesta requiere una acción equivalente a moverse. Si la ballesta es destruida cualquier varita en su interior queda también destruida.

Nivel de lanzador: 11; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cofre secreto de Leomund; Precio de mercado: 10.335 po; Coste de creación: 5.335 po + 400 PX.

Ballesta inevitable: la culata y brazo de esta ballesta ligera +1 están cubiertos de tallas que representan cada una un ojo ligeramente distinto. Si un virote de la ballesta inevitable falla, el siguiente disparo del portador, si se apunta al mismo objetivo, obtiene un bonificador +1 introspectivo a la ti-

Las ballestas de carga automática y la dote Recarga rápida

Si el portador posee la dote Recarga rápida descrita en *Puño y espada*, cargar una ballesta de carga automática es una acción gratuita, y además el arma no restringirá la habilidad del portador para realizar múltiples ataques en un asalto.

rada de ataque. Si el segundo disparo falla, el bonificador introspectivo se incrementa a +2. Mientras el portador siga disparando al mismo objetivo y fallando, los disparos siguientes obtendrán bonificadores introspectivos mayores, aumentando un +1 de cada vez hasta un máximo de +5. Esta secuencia de disparos debe producirse en asaltos consecutivos; si pasa un asalto sin que el portador dispare al mismo objetivo el bonificador introspectivo de la ballesta vuelve a ser +0.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *impacto verdadero*; **Precio de mercado:** 18.335 po; **Coste de creación:** 9.335 po + 720 PX.

Ballesta machacadora de los enanos: esta ballesta pesada +2 Grande está cubierta de runas enanas, y la elaborada culata ha sido tallada para asemejar la cabeza de un martillo. Debido a su abultado tamaño la *machacadora de los enanos* causa 1d12 puntos de daño con cada impacto con éxito. El incremento del tamaño no afecta al tiempo de recarga de la ballesta. Más aún, contra todos los gigantes y trasgoides el multiplicador de crítico de la *machacadora de los enanos* se incrementa a x4.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser enano; **Precio de mercado:** 18.700 po; **Coste de creación:** 9.700 po + 720 PX.

Bastón-arco: como acción equivalente a moverse el usuario puede convertir este flexible y delgado bastón +2 en un *arco largo* +2, o viceversa. Ambas formas del arma funcionan exactamente igual que las armas mágicas de dicho tipo.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfizar cualquier cosa*; **Precio de mercado:** 10.975 po; **Coste de creación:** 5.975 po + 400 PX.

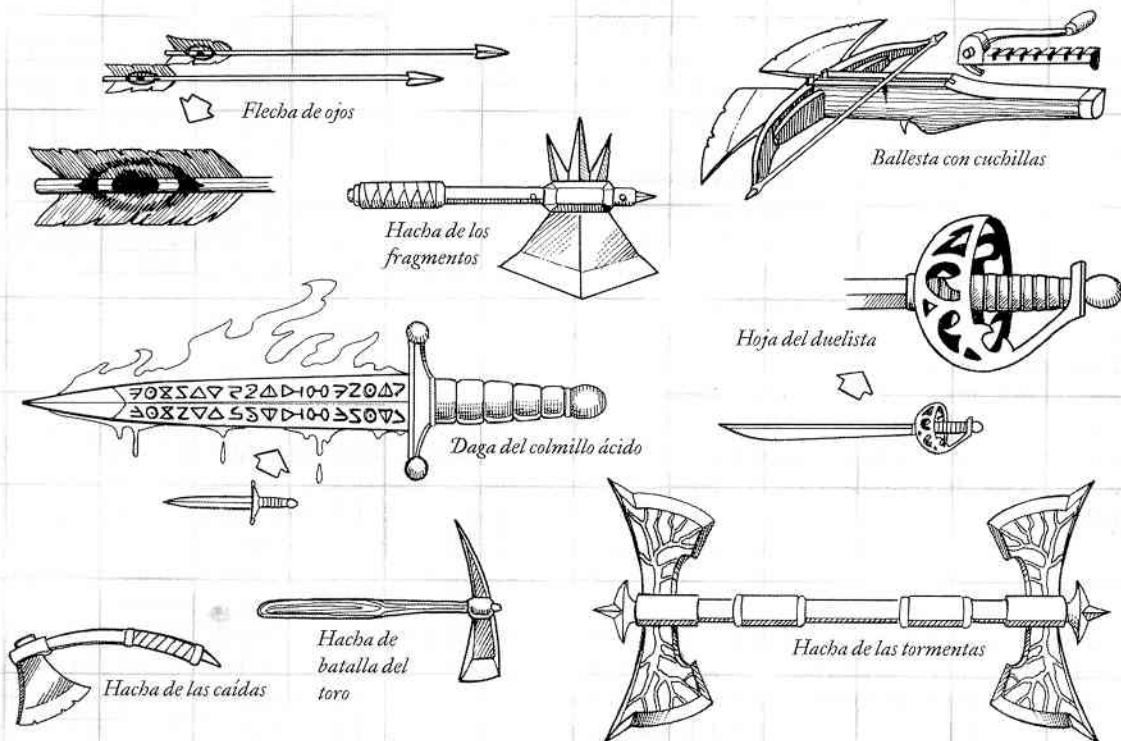
Bastón de disciplina: este bastón +2 legal refuerza las habilidades marciales de un monje. Mientras esgrime el *bastón de disciplina* un monje puede realizar ataques empleando su número incrementado de ataques sin armas. Puede usar el *bastón de disciplina* como arma doble y seguir obteniendo los beneficios de su número incrementado de ataques, pero sufrirá el resto de penalizaciones normales al hacerlo.

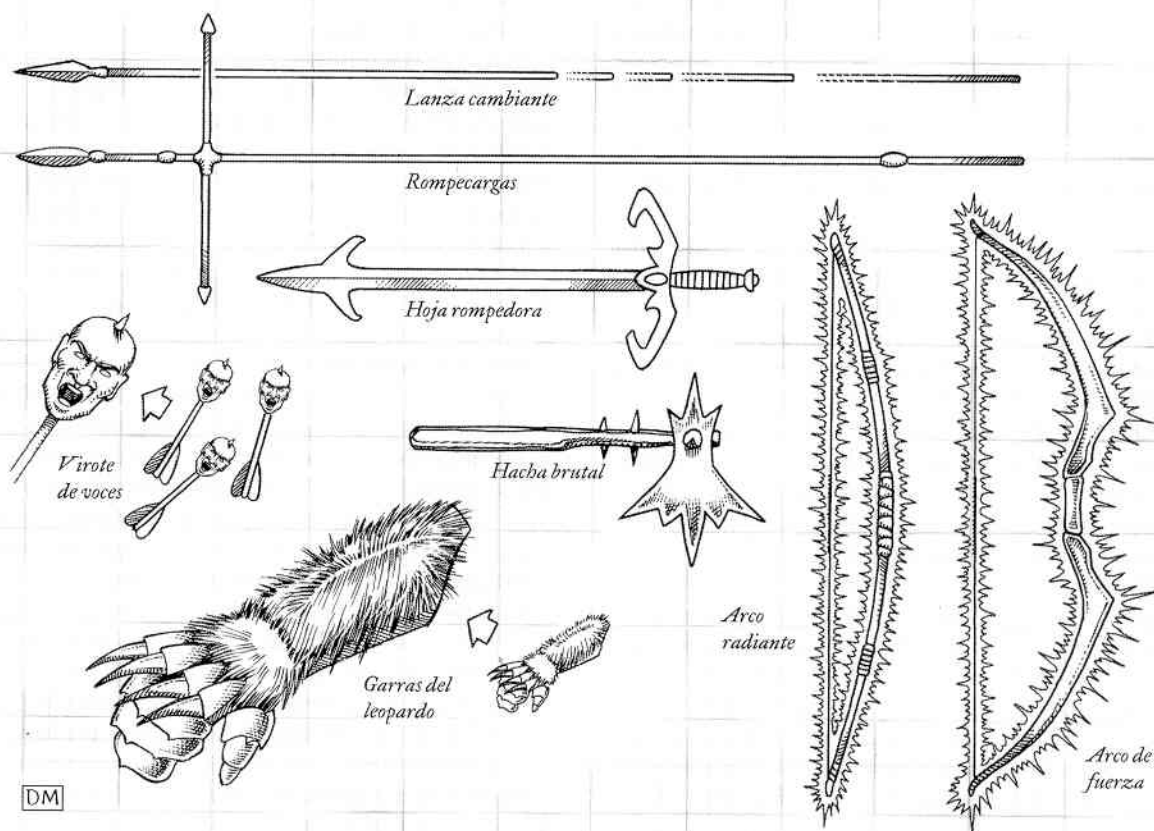
Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser legal, *ira del orden*; **Precio de mercado:** 50.600 po; **Coste de creación:** 25.600 po + 2.000 PX.

Bastón de equilibrio: más largo y delgado que la mayoría, este bastón +2 mejora el sentido del equilibrio del portador. En cualquier asalto en el cual el portador sostenga el *bastón de equilibrio* con sus dos manos y no realice ningún ataque cuerpo a cuerpo, el bastón concederá un bonificador +10 de mejora a las pruebas de Equilibrio. Mientras se sostenga el bastón de esta forma el portador podrá moverse a su velocidad máxima de movimiento sin penalización a las pruebas de Equilibrio durante dicho asalto. Además, el portador obtiene un bonificador +4 de mejora a las pruebas de Fuerza realizadas para evitar ser derribado.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*; **Precio de mercado:** 26.600 po; **Coste de creación:** 13.600 po + 1.040 PX.

Bastón de memoria: más bien herramienta de mago que de guerrero, este sólido bastón +1 puede mejorar la me-





moria de su portador. Una vez al día el portador puede sacrificar un conjuro memorizado para recordar algún conjuro de nivel inferior que ya haya lanzado. El conjuro recordado se considera exactamente igual que si el lanzador de conjuros lo hubiese preparado normalmente. Intercambiar conjuros de esta forma es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser de al menos nivel 12, *mnemotecnia de Rary*; **Precio de mercado:** 32.600 po; **Coste de creación:** 16.600 po + 1.280 PX.

Bisarma de las caídas prolongadas: el filo curvo del extremo de esta bisarma +2 tiene una forma de garfio más acusada que el de las bisarmas normales, y puede causar caídas particularmente embarazosas. Siempre que el portador emplee la bisarma de las caídas prolongadas para realizar un ataque de derribo con éxito, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 16) o quedar aturdido durante un asalto.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *telequinesia*; **Precio de mercado:** 18.309 po; **Coste de creación:** 9.039 po + 720 PX.

Cachiporra aturridora: esta cachiporra +2 asesta golpes aturridores a los desprevenidos, haciéndolos fáciles de doblegar. Siempre que el objetivo de un ataque realizado con la cachiporra aturridora pierda su bonificador por Destreza a la CA, la cachiporra causará un ataque aturridor. Con cada ataque aturridor el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedar aturdido durante un asalto.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de sonido*; **Precio de mercado:** 32.301 po; **Coste de creación:** 16.301 po + 1.280 PX.

Cadena de enmarañar: esta cadena armada +2 con ganchos se enrolla alrededor de los enemigos, atrapándolos y causándoles daño continuo. Tras un ataque con éxito, la cadena de enmarañar permite a su portador que intente apresar al objetivo. En ataques posteriores el portador puede intentar inmovilizar al objetivo con la cadena. Considera el ataque como un intento de inmovilización normal que causa el daño de la cadena armada en lugar de daño sin armas. El objetivo puede intentar romper la presa de forma normal.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *tentáculos negros de Evard*; **Precio de mercado:** 32.325 po; **Coste de creación:** 16.325 po + 1.280 PX.

Cadena siempreardiente: a una orden, esta cadena armada +2 flamígera se convierte en una columna de fuego. Al igual que con otras armas flamígeras, este fuego no daña al portador. Como acción estándar el portador puede agitar la cadena sobre su cabeza, esparciendo llamas en un radio de 10'. El ataque causa 1d6 puntos de daño a las criaturas dentro del área de efecto (TS Reflejos CD 13 para mitad de daño) y puede hacer que los objetos inflamables prendan. Los ataques de derribo realizados con una cadena siempreardiente pueden hacer arder la ropa del objetivo si es inflamable.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *manos ardientes*, *bola de fuego*; **Precio de mercado:** 22.725 po; **Coste de creación:** 11.525 po + 896 PX.

Calamidad del Pomarj: un extremo de este mangual doble +2/+2 es de azote (*humanoides monstruosos*) y el otro es de azote (*trasgoides*). Mientras esgrima la calamidad del Pomarj el portador podrá comprender (pero no hablar) orco y trasgo.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *comprensión idiomática*, *convocar monstruo I*; **Precio de mercado:** 68.690 po; **Coste de creación:** 34.690 po + 2.720 PX.

Cimitarra de colores: a una orden, el filo de esta cimitarra +3 queda envuelto por una brillante neblina de energías mágicas multicolores, que poseen diversidad de efectos similares en naturaleza al poderoso conjuro *rociada prismática*. Siempre que el portador realice un ataque con éxito con la cimitarra de colores consulta la siguiente tabla para ver qué efecto adicional se aplica:

d8	Color	Efecto
1	Rojo	Causa 2 puntos de daño adicional por fuego
2	Naranja	Causa 4 puntos de daño adicional por ácido
3	Amarillo	Causa 8 puntos de daño adicional por electricidad
4	Verde	Veneno que causa 1d2 Con/1d2 Con (CD 15)
5	Azul	Causa 2 puntos de daño adicional por frío
6	Añil	Causa confusión, Voluntad (CD 15) niega
7	Violeta	Causa 2 puntos de daño adicional sónico
8	Dos colores	Tira de nuevo dos veces, ignorando cualquier resultado de "8".

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *rociada prismática*; **Precio de mercado:** 36.515 po; **Coste de creación:** 18.415 po + 1.448 PX.

Cimitarra del esfuerzo: esta cimitarra +2 permite a su portador llevar a cabo tremendas hazañas de fuerza. Una vez al día y mediante una palabra de mando el portador puede invocar la aptitud de la cimitarra. En el mismo asalto en que se pronuncie la palabra de mando el portador obtendrá un bonificador +2 a su Fuerza. Dos asaltos después el bonificador asciende a +4. Dos asaltos después de este último el bonificador desciende a +2, y dos asaltos más tarde el bonificador desaparece por completo. Durante los siguientes 10 asaltos el portador perderá 2 puntos temporales de Fuerza cada asalto alterno. Una vez que se haya pronunciado la palabra de mando, la progresión de incremento y descenso de Fuerza tendrá lugar sin importar que el portador siga usando, o incluso mantenga en su posesión, la cimitarra del esfuerzo.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:** 18.315 po; **Coste de creación:** 9.315 po + 720 PX.

Clava del retoño: esta irregular clava +1 siempre tiene una o dos hojas decorándola, y la madera retiene la elasticidad de una rama recién cortada. Al emplear una acción de asalto completo en mantener la clava del retoño pegada al suelo, el portador puede hacer que ésta se transforme en un ent. El ent actúa como una criatura invocada y atacará al enemigo más cercano si el portador de la clava no le ordena lo contrario. Una clava del retoño puede pasar 12 asaltos al día transformada en un ent, aunque dichos asaltos no tienen por qué ser consecutivos. En cualquier momento el dueño de la clava puede pronunciar una palabra de mando para de-

volver a la clava del retoño a su forma original. Si muere mientras se encuentra en forma de ent, la clava del retoño quedará destruida.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bastón cambiante*; **Precio de mercado:** 32.540 po; **Coste de creación:** 16.420 po + 1.290 PX.

Comearmas: esta clava +3 puede hacer que la mayoría de armas de metal se oxiden al instante. Para activar la aptitud oxidante, el portador de una comearmas debe atacar el arma de su rival. A menos que el portador tenga la dote Romper arma esto provocará un ataque de oportunidad por parte del objetivo. Si el portador logra golpear un arma de metal de esta forma el objetivo deberá superar una salvación de Fortaleza (CD 16) o el arma impactada se convertirá automáticamente en polvillo. Las armas mágicas golpeadas de esta forma conceden un bonificador al TS de su portador igual a su bonificador de mejora. Tras 50 usos de esta aptitud oxidante, la propia comearmas se convertirá en polvo.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto herrumbroso*; **Precio de mercado:** 58.300 po; **Coste de creación:** 29.300 po + 2.320 PX.

Corazón del desierto: el oscuro metal de este alfanjón +2 flamígero está imbuido con un profundo tinte rojo. Cualquier criatura que esgrima el corazón del desierto es inmune al daño por fuego y sufre doble daño de los efectos de frío. Las criaturas con el subtipo de frío no obtienen este beneficio; en su lugar el corazón del desierto les impone un nivel negativo, que persiste durante todo el tiempo que sostengan el arma. Este nivel negativo nunca tiene como resultado una pérdida real de nivel, pero no puede ser anulado de ninguna forma (incluidos los conjuros de *restablecimiento*) mientras se empuñe el arma.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego*, *protección contra los elementos*; **Precio de mercado:** 71.175 po; **Coste de creación:** 35.775 po + 2.832 PX.

Daga de defensa: esta daga +4 defensora posee una delgada hoja larga y una guarda ancha, y es un arma de parada excelente. Siempre que el portador sostenga una daga de defensa en su mano torpe no podrá ser flanqueado. Los pícaros de nivel 16 o superior pueden flanquear al portador de forma normal.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*; **Precio de mercado:** 58.302 po; **Coste de creación:** 29.302 po + 2.320 PX.

Daga de entrada: muy apreciada por pícaros y otras gentes con el latrocinio en sus mentes, una daga de entrada parece una daga sencilla, aunque bien forjada. La única singularidad de esta daga +1 es su extraña empuñadura, que se asemeja a una llave enorme. La daga es capaz de abrir casi cualquier puerta ya que permite a su poseedor lanzar una *apertura* una vez al día como un lanzador de nivel 9. Además la daga permite a su poseedor lanzar *encontrar trampas* y *detectar puertas secretas* una vez al día (ambos conjuros como los de un lanzador de nivel 9).

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *apertura*, *detectar puertas secretas*, *encontrar*

trampas; Precio de mercado: 18.502 po; Coste de creación: 9.402 po + 728 PX.

Daga del colmillo ácido: grabada al ácido con un dibujo aparentemente aleatorio de finas líneas, esta *daga* +1 se halla cubierta constantemente de una fina capa de ácido. Aunque la magia del arma evita que el portador sufra daño, una *daga del colmillo ácido* causa +1d6 puntos de daño adicional por ácido en cada impacto. Además, el portador obtiene poder sobre los reptilianos, incluidas las serpientes. Una vez al día la daga puede lanzar una versión especializada de *amistad con los animales* que afecta únicamente a serpientes y reptiles. El portador de la daga puede trabar amistad con criaturas que sumen en total un máximo de 8 DG de cada vez. Mientras sujete la daga, el portador puede hablar con los reptiles de la misma forma que mediante un conjuro de *hablar con los animales*.

Nivel de lanzador: 4; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *amistad con los animales*, *hablar con los animales*, *flecha ácida de Melf*; Precio de mercado: 19.102 po; Coste de creación: 9.702 po + 752 PX.

Daga del fragmento de escarcha: esta *daga* +1 completamente translúcida irradia frío y parece estar esculpida en hielo. A pesar de su apariencia, la daga es tan resistente como el acero normal hasta que se emplea para realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con éxito. El primer ataque realizado con una *daga del fragmento de escarcha* la hace estallar con una explosión de fría energía que causa 3d6 puntos de daño por frío a todo el mundo a 5' del objetivo. Todas las criaturas, a excepción del objetivo original, pueden realizar una salvación de Reflejos (CD 17) para sufrir mitad de daño. La *daga del fragmento de escarcha* queda destruida después de su primer ataque con éxito.

Nivel de lanzador: 3; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *cono de frío*; Precio de mercado: 1.052 po; Coste de creación: 677 po + 30 PX.

Dardo de sujeción: aunque se parece más a una larga aguja que a un instrumento de guerra, este *dardo* +2 posee la letal aptitud de dejar inmóvil a un enemigo. Los objetivos impactados por un *dardo de sujeción* deben superar una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedar paralizados como si hubiesen sido afectados por el líquido cerebral de un carroñero reptante (consulta 'Venenos' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). El efecto dura siete asaltos.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo*; Precio de mercado: 18.300 po; Coste de creación: 9.300 po + 720 PX.

Descanso del soldado: las propiedades mágicas de esta *guja* +1 son de gran ayuda para quienes se embarquen en largas marchas, batallas prolongadas o algún otro esfuerzo físico extenso. Mientras empuñe el *descanso del soldado*, el portador ignora los efectos de la fatiga. En cualquier situación que el portador se considere fatigado, no sufrirá ninguna de las penalizaciones asociadas con dicho estado. Aunque útil, el *descanso del soldado* no permite realizar esfuerzos ilimitados. Si el personaje llega a quedar exhausto sufrirá las penalizaciones normales de dicho estado.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *aguante*; Precio de mercado: 4.808 po; Coste de creación: 2.558 po + 180 PX.

Diente de dragón: fabricado a partir de un diente de un dragón azul venerable, este *estoque* +2 *electrizante* proyecta una temible aura alrededor de su portador. Los enemigos en un radio de 5' del portador deben superar una salvación de Voluntad (CD 16) o sufrir los efectos de un conjuro de *miedo* equivalente al de un lanzador de nivel 8. Una vez los enemigos hayan superado con éxito la salvación contra esta aura de *miedo* serán inmunes al efecto del aura durante un día.

Nivel de lanzador: 8; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*, *rayo relampagueante*; Precio de mercado: 40.720 po; Coste de creación: 20.520 po + 1.616 PX.

Espada castigadora de los bálor: Esta *espada bastarda* +5 *sacrilega* Grande permite a su portador castigar el bien una vez al día. El portador añade su modificador por Carisma (si es positivo) a su tirada de ataque y causa +10 puntos de daño, además de los +2d6 puntos de daño sacrilego que causa normalmente el arma. Este ataque especial de castigo se suma a cualquier otra aptitud de castigo que pueda tener el portador, pero éste no puede emplear dos aptitudes de castigo distintas en el mismo ataque. Esta arma parece un relámpago de color rojo.

Dado que el precio de mercado de este objeto es muy similar al de una *espada llameante de los bálor*, puede ser sustituida por esa arma sin realizar ningún ajuste al tesoro del bálor.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrilego*, el creador debe ser maligno y poseer la aptitud de castigo; Precio de mercado: 118.670 po; Coste de creación: 59.670 po + 4.720 PX.

Espada contrarrestadora: esta *espada larga* +1 es temida por los lanzadores de conjuros por su capacidad de arruinar sus conjuros. Tres veces al día una *espada contrarrestadora* puede emplear un *disipar magia* para contraconjurar, como si fuese el conjuro de un lanzador de nivel 13. La *espada contrarrestadora* es incapaz de disipar efectos activos.

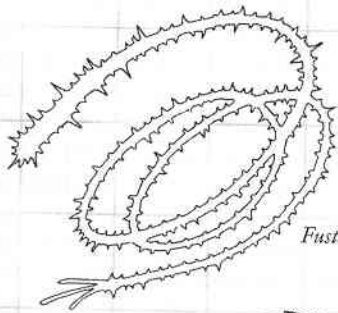
Nivel de lanzador: 13; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia*; Precio de mercado: 33.905 po; Coste de creación: 17.110 po + 1.344 PX.

Espada de caballero: esta *espada bastarda* +2 es extremadamente efectiva a lomos de un caballo. Cuando se cabalga sobre una montura y se realiza una carga, el portador puede duplicar el daño causado por la *espada de caballero* en ese ataque.

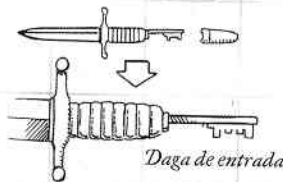
Nivel de lanzador: 7; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *corcel fantasmal*; Precio de mercado: 18.335 po; Coste de creación: 9.335 po + 720 PX.

Espada de elusión: también llamada *espada del cobarde*, esta *espada larga* +3 concede a su portador una mejor oportunidad de evitar los contratiempos de todo tipo. Siempre que el portador declare una acción de defensa total mientras empuñe la *espada de elusión* obtendrá un bonificador +4 de suerte a su CA y a todos los TS. Estos bonificadores duran hasta el inicio del siguiente turno del portador.

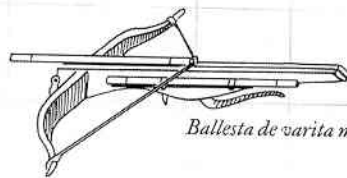
Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*; Precio de mercado: 38.315 po; Coste de creación: 19.315 po + 1.520 PX.



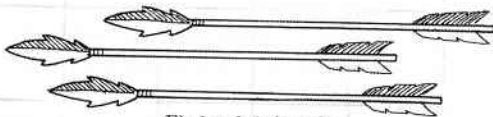
Fusta eléctrica



Daga de entrada



Ballesta de varita mortal



Flechas de hojas élficas



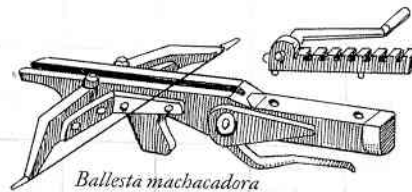
Ballesta de llamas rastreadoras



Diente de dragón



Corazón del desierto



Ballesta machacadora de los enanos

DM

Espada de huida: Esta espada corta +2 permite a su usuario escapar de casi cualquier situación de confinamiento. Durante un máximo de 10 asaltos al día el portador puede actuar con normalidad sin importar los efectos mágicos que puedan impedir su movimiento. Este poder es similar al del poder concedido del dominio de Viaje en cuanto a que actúa de forma automática cuando sea pertinente, dura hasta que se agote o ya no sea necesario y puede activarse varias veces al día hasta el límite diario de asaltos. Además, cuando se emplee contra una criatura u objeto que esté apresando al portador, la espada de huida otorga un bonificador +1 al ataque y daño. La espada de huida puede emplearse para atacar durante una presa incluso aunque no sea un arma ligera para el portador (consulta 'Presa' en el Capítulo 8 del Manual del jugador).

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, libertad de movimiento; **Precio de mercado:** 88.310 po; **Coste de creación:** 44.155 po + 3.532 PX.

Espada de la oportunidad: esta espada larga +2 permite a quien la esgrime aprovecharse de los fallos en las defensas de su rival. Una espada de la oportunidad concede a su portador la capacidad de realizar un ataque de oportunidad adicional por asalto. Esta aptitud se apila con la dote Reflejos de combate, pero cualquier condición que evite el empleo de dicha dote también evita el ataque de oportunidad adicional de la espada.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, gracia felina; **Precio de mercado:** 18.315 po; **Coste de creación:** 9.315 po + 720 PX.

Espada de la presteza: el portador de esta espada de dos hojas +2/+2 puede anticiparse a los movimientos de sus enemigos y atacar en consonancia. Cuando se prepare una acción para atacar con la espada de la presteza, el portador puede preparar una acción de ataque completo. El portador no puede hacer nada más en el turno en el que prepare la acción.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, acelerar; **Precio de mercado:** 36.700 po; **Coste de creación:** 18.700 po + 1.440 PX.

Espada de las criptas: el filo de esta elegante espada larga +2 sagrada está inscrito con runas y símbolos sagrados para el clero de Heironeous. Mientras empuñe una espada de las criptas un clérigo ganará un intento de expulsar muertos vivos adicionales al día. Además, si el portador es un clérigo de Heironeous la espada concede un bonificador +2 de mejora a su daño de expulsión en todos sus intentos de expulsar muertos vivos.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser bueno, castigo divino; **Precio de mercado:** 42.315 po; **Coste de creación:** 21.315 po + 1.680 PX.

Espada de los ataques gráciles: esta espada corta +3 permite a los portadores más elegantes causar daño adicional basándose en su agilidad, y no en la fuerza bruta. Todos los ataques cuerpo a cuerpo realizados con la espada de los ataques gráciles suman al daño el modificador de Destreza del portador, en lugar de su modificador de Fuerza. Más aún,

un intento fracasado de desarme realizado con la *espada de los ataques gráciles* no da ocasión al rival para que intente desarmar al portador.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformación de Tenser*; **Precio de mercado:** 72.310 po; **Coste de creación:** 36.310 po + 2.880 PX.

Espada de los solares: esta impresionante arma es una *espada bastarda* +5 *vorpalina danzante Grande*. Siempre brilla con una luz equivalente a la de una antorcha (radio de 20'). El elevado bonificador efectivo de mejora de esta arma la convierte en una espada épica, más allá del alcance de la mayoría de los personajes jugadores. El *Manual de niveles épicos* incluye reglas para la creación de tales armas.

Nivel de lanzador: 18; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar armas y armaduras mágicas épicas, *afiladura*, *animar objetos*, *conjuro de muerte*; **Precio de mercado:** 3.920.335 po; **Coste de creación:** 1.960.335 po + 49.200 PX.

Espada de versatilidad: como acción equivalente a moverse, que no provoca ataques de oportunidad, el portador puede transformar esta *espada de dos hojas* +2/+2 en dos *espadas largas* +1. Recombinar ambas espadas también es una acción equivalente a moverse. Ambas partes de la *espada de versatilidad* se comportan exactamente como *espadas largas* +1 cuando se separan.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *estallar*, *integrar*; **Precio de mercado:** 36.700 po; **Coste de creación:** 18.700 po + 1.440 PX.

Espada del anillo: el estrecho extremo del pomo de esta *espada larga* +3 se acomoda a la perfección a un anillo mágico. Mientras esgrima la *espada del anillo*, el portador obtendrá los beneficios del anillo adherido a la empuñadura sin que afecte a su capacidad de llevar otro anillo mágico en cada mano. Sólo se puede llevar un anillo mágico sujeto a la espada de cada vez. Quitar o colocar un anillo en la *espada del anillo* es una acción equivalente a moverse que no provoca ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar objetos*; **Precio de mercado:** 22.315 po; **Coste de creación:** 11.315 po + 880 PX.

Espada de celo: esta *espada bastarda* +2 *sagrada* es doblemente efectiva en manos de un paladín. Los ataques con la *espada de celo* ignoran la reducción de daño de los ajenos. Además, los paladines que empuñan la *espada de celo* pueden canalizar la energía positiva de su aptitud de imposición de manos a través de la espada para emplearla contra los ajenos malignos y los muertos vivientes. Cuando canalice su aptitud de esta forma, el paladín puede gastar puntos de su asignación diaria de curación para añadir una cantidad equivalente de daño a su siguiente ataque con la *espada de celo*. El paladín decide cuántos puntos de su imposición de manos emplear de esta forma después de que el ataque impacte. El ataque de la *espada de celo* es siempre un ataque estándar cuerpo a cuerpo que causa daño normal además de la energía canalizada de la imposición de manos. Las criaturas que no sean ajenos malignos o muertos vivientes no se ven afectados por la energía canalizada.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir arma*, *castigo divino*; **Precio de mercado:** 72.335 po; **Coste de creación:** 36.335 po + 2.880 PX.

Espada del desquite: esta *espada bastarda* +3 permite a su portador devolver los golpes a quienes lo ataquen con éxito. Siempre que el portador resulte herido en combate cuerpo a cuerpo, la *espada del desquite* sumará un bonificador +2 de moral tanto a la tirada de ataque como a la de daño del siguiente ataque del portador, siempre que esté dirigido contra el oponente que lo hirió. El bonificador dura un solo asalto después de que el portador haya sido golpeado y se pierde si no ataca a quien lo hirió con su siguiente acción de ataque. Si más de un enemigo golpea al portador en combate cuerpo a cuerpo durante el mismo asalto, el bonificador sólo se aplicará a los ataques contra la fuente de su herida más reciente.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder de la justicia*; **Precio de mercado:** 72.335 po; **Coste de creación:** 36.335 po + 2.880 PX.

Espada del diplomático: el pomo de oro de esta *espada corta* +3 *defensora* está laboriosamente tallado para representar las alas plegadas de un pájaro. El poseedor de esta decorada hoja estará protegido por un aura permanente de fuerza mágica. Este efecto de fuerza funciona exactamente igual que una versión permanente del conjuro *armadura de mago*, otorgando un bonificador +4 de armadura a la CA del portador. Al igual que el conjuro *armadura de mago* este bonificador se aplica también contra ataques incorporales.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *armadura de mago*, *escudo*; **Precio de mercado:** 64.310 po; **Coste de creación:** 32.310 po + 2.560 PX.

Espada del juicio: esta *espada larga* +2 *legal* evita que quienes estén cerca de ella mientan. Hasta tres veces al día el portador puede pronunciar una palabra de mando y hacer que la espada emita una *zona de verdad*. Las criaturas dentro de un radio de 25' de la *espada del juicio* deben superar una salvación de Voluntad (CD 13) o ser incapaces de pronunciar ninguna mentira deliberada e intencionada.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *cono de frío*; **Precio de mercado:** 43.115 po; **Coste de creación:** 21.715 po + 1.712 PX.

Espada del mamut: este *espadón* +2 concede a su portador una mayor capacidad para soportar los golpes. Cualquiera que empuñe una *espada del mamut* obtendrá 6 puntos de golpe adicionales. Estos puntos de golpe se añaden a los puntos máximos y actuales del portador. A diferencia de otros puntos de golpe temporales, los otorgados por la *espada del mamut* no se pierden en primer lugar. En vez de ello, si el portador perdiese alguna vez la posesión de la espada, los puntos de golpe se restarían de sus puntos máximos y actuales. La única forma de recuperar estos puntos de golpe en tal situación sería recuperando la espada.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *aguante*; **Precio de mercado:** 18.350 po; **Coste de creación:** 9.350 po + 720 PX.

Espada del santuario: una *espada larga* +2, la *espada del santuario* ofrece a su portador protección temporal en combate. Una vez al día la *espada del santuario* puede crear un

efecto de *santuario* centrado en la espada (como el conjuro intensificado a nivel 3 de un lanzador de nivel 5). Mientras esté protegido por el *santuario* de la espada, cualquier rival que intente atacar al portador deberá superar una salvación de Voluntad (CD 14) para hacerlo. Además la espada puede generar un conjuro de *niebla de oscurecimiento* al día (intensificado a nivel 3 por un lanzador de nivel 5). Si el portador suelta o pierde de alguna otra forma la posesión de la espada del santuario estos efectos dejarán de funcionar.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *niebla de oscurecimiento*, *santuario*; **Precio de mercado:** 19.115 po; **Coste de creación:** 9.715 po + 752 PX.

Espada incandescente: este *espadón* +4 *sagrado* brilla con una radiante luz (radio de 30' equivalente a un cetro solar) cuando es empuñado por un personaje de alineamiento caótico bueno. Es el arma favorita de los eladrines ghaele.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser caótico bueno, *castigo divino*, luz; **Precio de mercado:** 72.400 po; **Coste de creación:** 36.375 po + 2.882 PX.

Espada llameante de los bálor: el arma tradicional de los demonios bálor es una *espada bastarda* +1 *vorpalina* Grande que puede *detectar el bien* de forma idéntica al conjuro de un lanzador de nivel 12, excepto porque su alcance es de 30'. Estas armas a menudo se confunden con *espadas flámigeras* dado que ambas parecen lenguas de fuego.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *conjuro de muerte*, *detectar el bien*, *afiladura*; **Precio de mercado:** 115.870 po; **Coste de creación:** 58.270 po + 4.608 PX.

Espada relampagueante de los bálor: una variación de la espada tradicional de los bálor es esta *espada bastarda* +1 *radiante electrizante* Grande. Esta arma puede *detectar la ley* de forma idéntica al conjuro de un lanzador de nivel 12, excepto porque su alcance es de 30'. Estas armas se parecen a relámpagos.

Dado que el precio de mercado de este objeto es el mismo que el de una *espada llameante de los bálor*, puede ser sustituida por esa arma sin realizar ningún ajuste al tesoro del bálor.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *llama continua*, *detectar la ley*, *forma gaseosa* y *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante*; **Precio de mercado:** 115.870 po; **Coste de creación:** 58.270 po + 4.635 PX.

Espada ladrona de almas de los bálor: el arma más temible esgrimida por los bálor, esta *espada bastarda* +3 *vorpalina* Grande se parece a una restallante llama negra y púrpura. Un precioso zafiro negro se engarza en la empuñadura del arma. Cuando corta la cabeza de una criatura viva, la espada absorbe el alma de la víctima y la aprisiona en el zafiro negro, igual que el conjuro *ligadura del alma*. La víctima recibe una salvación de Voluntad (CD 23) para evitar este efecto de *ligadura del alma*. Si el arma decapita a una criatura con más de 30 DG el zafiro se hace añicos sin aprisionar su alma y debe ser reemplazado. El zafiro sólo puede contener un alma de cada vez, pero se rumorea que los bálor conocen rituales místicos que pueden extraer el alma de la gema y les permiten emplearla para varios fines perversos.

Este objeto es significativamente más caro que el arma estándar de los bálor. Un bálor equipado con una *espada ladrona de almas* normalmente sólo tendrá esta espada y su látigo, sin ningún tesoro adicional.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *conjuro de muerte*, *afiladura*, *ligadura del alma*; **Precio de mercado:** 219.870 po; **Coste de creación:** 125.270 po + 7.568 PX.

Estandarte de Ulek: cada lado de esta *hacha de guerra enana* +2 de mithril está tallado con el rojo símbolo en forma de hacha del principado de Ulek. Los enanos aliados del portador obtienen un bonificador +1 de moral a sus tiradas de ataque mientras se encuentren a menos de 10' de él. El portador no se beneficia de este bonificador de moral.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*; **Precio de mercado:** 23.830 po; **Coste de creación:** 15.830 po + 640 PX.

Flecha convocadora: la cabeza de una *flecha convocadora* está tallada de forma que se parezca a un ave de presa, y sus plumas están fabricadas siempre con las plumas de la misma ave. Cuando se dispara desde un arco, una *flecha convocadora* se transforma en un águila (consulta la sección 'Animales' del *Manual de monstruos*) que ataca al enemigo al que iba dirigida la flecha. Si no se lanza contra un blanco concreto, la *flecha convocadora* se convertirá en un águila cuando se halle a 30' del usuario, y atacará a la criatura más cercana. El águila permanece en existencia durante 5 asaltos o hasta que muera, lo que ocurra antes. Tras 5 asaltos el águila se aleja volando. No regresa a su forma de flecha.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo I*; **Precio de mercado:** 257 po; **Coste de creación:** 132 po + 10 PX.

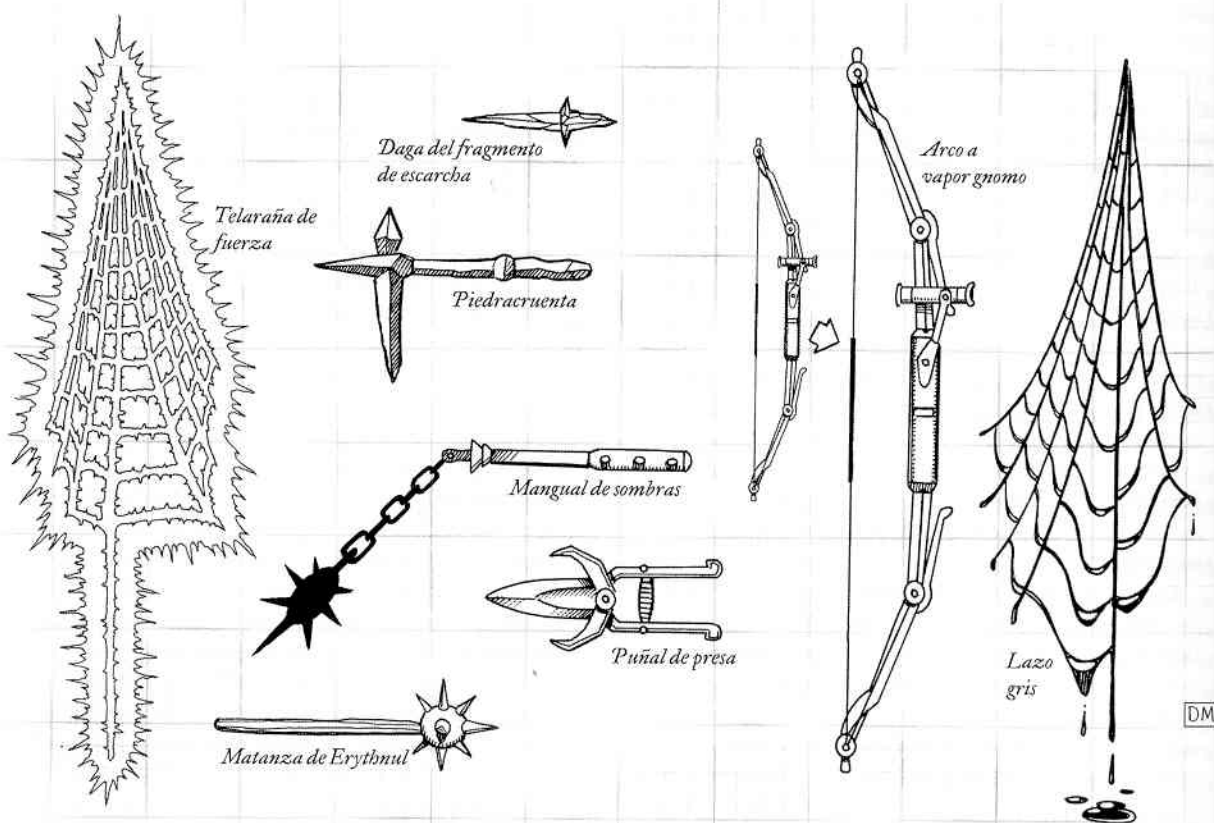
Flecha de desintegración: cuando esta flecha impacta a un objetivo, éste debe superar una salvación de Fortaleza (CD 19) o desvanecerse como si hubiese sido alcanzado por el conjuro *desintegrar*. Al igual que el conjuro, la flecha puede emplearse para desintegrar materia inerte así como criaturas. Una criatura que supere con éxito su salvación sufre 5d6 puntos de daño. La flecha se destruye en el ataque.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*; **Precio de mercado:** 3.307 po; **Coste de creación:** 1.657 po + 132 PX.

Flecha de hojas élfica: estas flechas +2 están rematadas por hojas endurecidas mágicamente en lugar de puntas de metal. Cualquiera que dispare una *flecha de hojas élfica* puede, como acción gratuita, decidir que la flecha cause daño no letal en lugar de daño letal. Además, siempre que una *flecha de hojas élfica* cause daño no letal en un entorno de bosque templado el objetivo debe superar una salvación de Voluntad (CD 11) o quedar hechizado de la misma forma que bajo un *hechizar monstruo* proveniente de un lanzador de nivel 10.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser elfo, *hechizar monstruo*; **Precio de mercado:** 1.167 po; **Coste de creación:** 587 po + 47 PX.

Flecha de las fatas: esta ligera y delgada flecha +1 posee una punta pequeña y plumas de colores vivos. Tras un ataque con éxito, un brillo pálido envolverá al objetivo. Este



brillo actúa exactamente como el conjuro *fuego feérico* de un lanzador de nivel 5, evitando que un objetivo delineado obtenga beneficios del ocultamiento por oscuridad, contorno borroso, desplazamiento, invisibilidad o efectos similares.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuego feérico*; **Precio de mercado:** 297 po; **Coste de creación:** 152 po + 12 PX.

Flecha de ojos: las plumas de esta flecha +1 están decoradas con ojos de colores brillantes. Cuando se dispara, una flecha de ojos permite a su usuario mirar a través de un sensor mágico situado en sus plumas. El sensor se comporta de forma idéntica a un *ojo arcano* lanzado por un hechicero de nivel 10, excepto en que se mueve sólo cuando se mueve la flecha. El usuario debe concentrarse para emplear el sensor mágico, que dura 10 minutos. Si la flecha se clava en un objeto móvil, el sensor se moverá con ella. Ni la flecha ni el sensor proporcionan iluminación por sí mismos. La aptitud de *ojo arcano* funciona una sola vez; si se recupera intacta una flecha de ojos después de ser disparada actuará como una simple flecha +1.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ojo arcano*; **Precio de mercado:** 1.047 po; **Coste de creación:** 527 po + 42 PX.

Fragmento de plata lunar: este dardo plateado se convierte en un pequeño proyectil de fuerza mágica cuando se arroja, e impacta infaliblemente contra su objetivo causando 1d4+1 puntos de daño. Una vez arrojado, un fragmento de plata lunar se comporta a todos los efectos como un pro-

yectil del conjuro *proyectil mágico*, excepto porque posee un alcance de 150'. Un intento de arrojar un fragmento de plata lunar contra un objetivo más allá de dicho alcance hace que el dardo se transforme para disiparse después inofensivamente. Un fragmento de plata lunar se desvanece después de su uso.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*; **Precio de mercado:** 50 po; **Coste de creación:** 25 po + 2 PX.

Fusta eléctrica: el cuero azulado de este látigo +2 electrificante parece chispear con pequeños destellos de energía eléctrica. Tres veces al día el portador de la fusta eléctrica puede realizar un ataque de arco voltaico. Este ataque causa +2d6 puntos de daño adicional eléctrico (para un total de 3d6) al objetivo tras un impacto con éxito. Más aún, la descarga eléctrica "salta" en un arco hacia cualquier otra criatura a 5' del objetivo. Este segundo objetivo sufre la mitad del daño sufrido por la primera criatura. Si hay más de una criatura a 5' del objetivo inicial, debes seleccionar al azar cual de ellas se ve afectada por el arco eléctrico. El daño del ataque de arco voltaico no se multiplica en caso de un golpe crítico.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampagueante*; **Precio de mercado:** 50.301 po; **Coste de creación:** 25.301 po + 2.000 PX.

Garra del tejón: este pico ligero +2 concede a su portador poderosas aptitudes para moldear y desplazar la piedra. Tres veces al día su portador puede hacerlo oscilar sobre piedra e invocar un *transformar piedra* como un lanzador de nivel 5.

Además, el portador puede fundirse con la piedra una vez al día como un lanzador de nivel 5.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, fundirse con la piedra, transformar piedra; **Precio de mercado:** 32.304 po; **Coste de creación:** 16.304 po + 1.280 PX.

Garras del leopardo: este par de guanteletes armados +2 han sido tallados para asemejarse a las garras de un felino de gran tamaño. Además de su bonificador de mejora proporcionan varias ventajas felinas. Mientras lleve puestas las garras del leopardo, el portador obtiene visión en la penumbra y un bonificador +10 de mejora a sus pruebas de Escalar. Durante el primer asalto de un combate el portador puede saltar sobre un enemigo y llevar a cabo un ataque completo con las garras del leopardo incluso aunque ya hubiese realizado una acción de movimiento. Esta aptitud es idéntica a la aptitud de abalanzarse de un leopardo (consulta el Apéndice 1: Animales, del Manual de monstruos).

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, gracia felina; **Precio de mercado:** 38.305 po; **Coste de creación:** 19.305 po + 1.520 PX.

Guardamadriguera: la empuñadura de esta bien forjada espada corta +2 ha sido tallada para representar a un soldado gnomo fuertemente armado en posición de firmes. Los personajes Pequeños que esgriman la guardamadriguera bajo tierra obtendrán un bonificador +1 de moral a su daño cuerpo a cuerpo por cada aliado a menos de 5'. La guardamadriguera también ayuda a su portador a coordinar los golpes con sus compañeros. Si el portador y un aliado flanquean a algún oponente, el portador de la guardamadriguera obtendrá un bonificador +4 de flanco a su tirada de ataque en lugar del bonificador +2 habitual.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, bendecir; **Precio de mercado:** 40.310 po; **Coste de creación:** 20.310 po + 1.600 PX.

Guja del tormento: esta guja +1 hiriente obtiene poder adicional en manos de un barbazú o cualquier otra criatura que posea de forma natural la aptitud de hiriente. Siempre que tal criatura blanda el arma, quienes sean golpeados por ella se verán martirizados por el dolor y sufrirán un penalizador -4 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica, durante tres asaltos. Una salvación con éxito de Fortaleza (CD 16) reduce el penalizador a -2.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, espada de Mordenkainen, lanzar maldición; **Precio de mercado:** 74.308 po; **Coste de creación:** 37.308 po + 2.960 PX.

Guja rompefilas: creada para enfrentarse a formaciones de enemigos que esgriman armas de asta, esta guja +2 carente por completo de adornos parece el arma de un soldado raso. Cuando se emplea en combate se hacen evidentes sus temibles poderes. Cuando use una guja rompefilas el portador podrá actuar como si tuviese la dote Hendedura. Un portador que ya posea dicha dote no obtendrá beneficios adicionales. Siempre que el portador realice una carga con la guja rompefilas causará 1d6 puntos de daño adicionales en cada ataque con éxito.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, poder de la justicia; **Precio de mercado:** 32.308 po; **Coste de creación:** 16.308 po + 1.280 PX.

Hacha brutal: esta hacha de batalla +1 afilada posee un grueso mango y una cabeza pesada y casi desequilibrada. Siempre que un hacha brutal consiga un golpe crítico el portador puede realizar un intento de derribo gratuito contra el objetivo. Si el hacha brutal se usa a dos manos el portador puede aplicar 1 1/2 veces su bonificador de Fuerza en dicho intento de derribo.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, afiladura; **Precio de mercado:** 18.310 po; **Coste de creación:** 9.310 po + 720 PX.

Hacha de batalla del toro: esta hacha de batalla +2 posee una gruesa y pesada hoja y una gran púa en el extremo de su asta que es ideal para cargar contra los enemigos. El hacha otorga la dote Embestida mejorada a cualquiera que lo esgrima. Si se usa con ambas manos, los poderosos golpes del hacha pueden hacer retroceder a los enemigos.

Cuando se emplea para realizar un ataque cuerpo a cuerpo a dos manos, cualquier impacto con éxito obliga al objetivo a alejarse 5' del portador, además de sufrir el daño normal. Las criaturas de tamaño superior a Grande son inmunes a este efecto.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, fuerza de toro; **Precio de mercado:** 32.310 po; **Coste de creación:** 16.310 po + 1.280 PX.

Hacha de la cólera: esta gran hacha +2 permite a su portador traspasar los límites normales de la furia. Siempre que un personaje que esgrima el hacha de la cólera emplee la aptitud de furia del bárbaro, puede mantener esa furia durante dos asaltos adicionales. Además, el personaje furioso no



está limitado por el peso cuando emplee la habilidad de Saltar.

Nivel de lanzador: 14; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe poseer la aptitud de furia, *arrebato emocional*; **Precio de mercado:** 18.320 po; **Coste de creación:** 9.320 po + 720 PX.

Hacha de la danza jovial: esta hacha de mano +3 danzante siempre parece estar bien afilada y nueva, y su filo está cubierto por suaves grabados de sátiros bailando. Una vez al día y mientras esté danzando (atacando por sí misma) el hacha puede, a una orden mental de su dueño, producir terribles carcajadas de Tasha (como el conjuro homónimo de un lanzador de nivel 4) en lugar de realizar un ataque normal. Las criaturas afectadas pueden realizar una salvación de Voluntad (CD 19) para resistir los efectos del hacha.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, animar objetos, terribles carcajadas de Tasha; **Precio de mercado:** 107.906 po; **Coste de creación:** 54.106 po + 4.304 PX.

Hacha de las caídas: esta hacha arrojadiza +2 distante retornante puede ser arrojada normalmente o en un ataque arrollador para derribar a los enemigos. Cuando se realiza un intento de derribo a distancia con un hacha de las caídas el portador hace un ataque de toque y, si tiene éxito, realiza una prueba enfrentada de Fuerza con el objetivo. Esta prueba enfrentada es exactamente igual a la de un intento normal de derribo, pero si el portador pierde la prueba no se podrá hacer ningún intento de derribarlo a él. El hacha de las caídas no otorga ningún bonificador a los ataques de de-

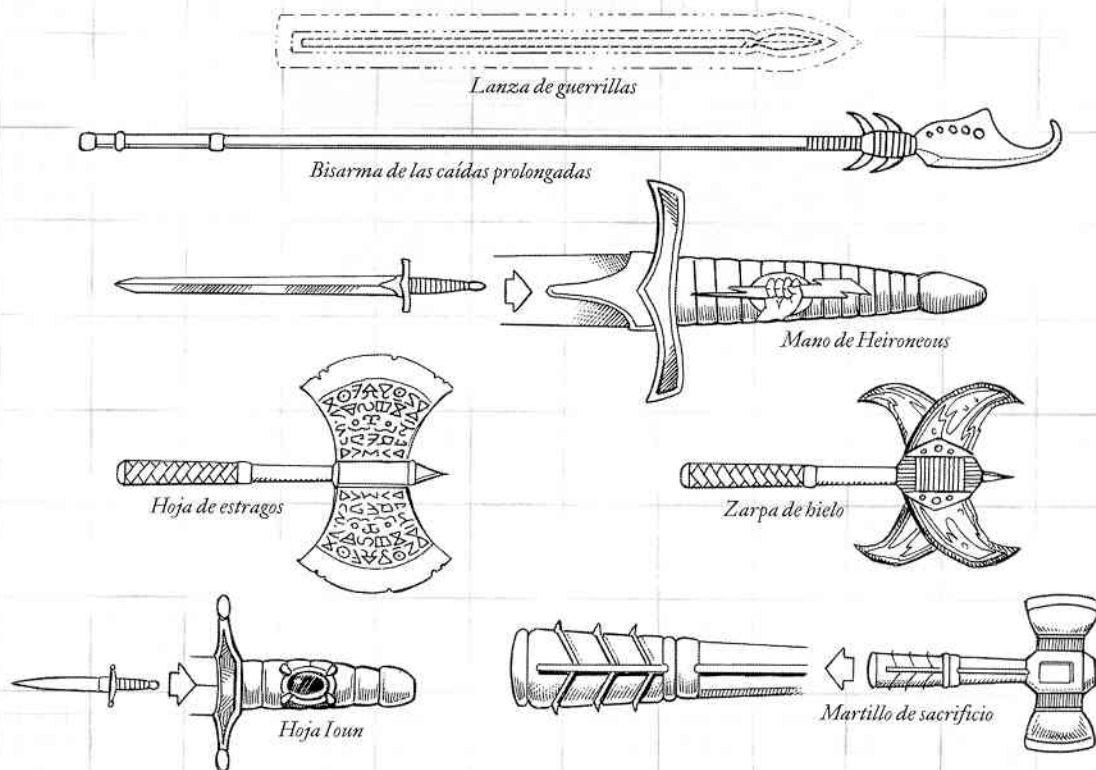
ribo normales. Las dotes que afecten a los intentos de derribo normales, como Derribo mejorado, no se pueden aplicar al ataque de derribo a distancia.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *clariaudiencia/clarividencia*, *grasa*, *telequinesia*; **Precio de mercado:** 50.308 po; **Coste de creación:** 25.308 po + 2.000 PX.

Hacha de las tormentas: esta poderosa hacha doble orca posee dos cabezas elaboradamente talladas, unidas por un asta hecha de una extraña madera de tonos azulados. Cada cabeza alberga una aptitud que da al arma parte de su nombre. Una de las cabezas es tronante y la otra electrizante. Más aún, el hacha está imbuida con un bonificador de mejora entre sus dos cabezas (con un mínimo de +0). Este reparto dura hasta el inicio del siguiente asalto del portador. Por ejemplo, en un asalto el portador puede asignar un +2 a cada una de las cabezas del arma y después cambiar la asignación a +3 electrizante en la mano hábil y +1 tronante en la mano torpe durante el siguiente asalto.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera/sordera*, *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante*; **Precio de mercado:** 98.660 po; **Coste de creación:** 49.660 po + 3.920 PX.

Hacha de los fragmentos: esta hacha de guerra enana +3 posee un filo translúcido y cristalino. Tres púas de cristal sobresalen de la parte trasera de su cabeza. Aparte de que el filo principal es tan duro como el acero normal, las tres púas



de cristal pueden ser extraídas con facilidad por el portador del arma. Cada afilada y equilibrada púa es considerada una daga arrojadiza de gran calidad. Las púas sólo duran un día después de haber sido extraídas del hacha, y no pueden volver a colocarse en ella. Una vez que una púa ha sido retirada otra nueva comienza a crecer lentamente en su lugar. Se necesitan tres días para que crezca una nueva púa, y no puede ser retirada del hacha hasta que se haya formado por completo.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *elaborar*; **Precio de mercado:** 19.330 po; **Coste de creación:** 9.830 po + 760 PX.

Hacha de los vientos: esta *hacha de batalla* +3 da a su dueño un gran poder sobre el viento. El usuario no se ve afectado por los vientos severos, incluidos los efectos mágicos como los del conjuro *ráfaga de viento*. Más aún, tres veces al día el portador puede causar una *ráfaga de viento* si voltea el *hacha de los vientos* sobre su cabeza como acción estándar. Una vez al día el portador puede crear un *muro de viento* de la misma forma. Ambos efectos son iguales a los conjuros de un lanzador de nivel 11.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ráfaga de viento*, *muro de viento*; **Precio de mercado:** 65.830 po; **Coste de creación:** 33.070 po + 2.621 PX.

Hacha del sudario ígneo: fabricada con un metal rojo increíblemente duro (dureza 15, 30 pg), esta *hacha de batalla* +3 *flamígera* puede envolver a su portador con un escudo de fuego protector. Una vez al día el *hacha del sudario ígneo* puede producir un efecto similar al del conjuro *escudo de fuego* (versión gélida) lanzado por un hechicero de nivel 11. Activar la aptitud de *escudo de fuego* del hacha es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego*, *escudo de fuego*; **Precio de mercado:** 51.510 po; **Coste de creación:** 25.910 po + 2.048 PX.

Hacha emparejada: esta *hacha de mano* +2 es más fácil de usar como arma en la mano torpe. Siempre que un *hacha emparejada* se use en dicha mano, su portador podrá realizar un ataque con ella con un penalizador -5. Este penalizador se resta del ataque base más bajo del portador con su mano torpe. Por ejemplo, un guerrero con un ataque base +6/+1 y las dotes *Ambidextrismo*, *Combate con dos armas* y *Combate con dos armas mejorado* que lleve un *hacha emparejada* en su mano torpe tendría cinco ataques. Los dos ataques con el arma principal serían a +4/-1 y los ataques con el *hacha emparejada* de la mano torpe serían a +4/-1/-6.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; **Precio de mercado:** 50.306 po; **Coste de creación:** 25.306 po + 2.000 PX.

Hacha vertiginosa: esta *gran hacha* +2 otorga a su portador la aptitud de realizar tremendos ataques de torbellino. Una vez al día el portador de un *hacha vertiginosa* puede realizar un ataque que tiene la posibilidad de impactar a todos los rivales en un radio de 5'. Funciona de la misma forma que la dote *Ataque de torbellino* y requiere una acción de asalto completo. En lugar de llevar a cabo sus ataques normales el portador realiza un ataque de cuerpo a cuerpo con su ataque base completo contra cada rival adyacente.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; **Precio de mercado:** 18.320 po; **Coste de creación:** 9.320 po + 720 PX.

Hoja celestial: esta *espada bastarda* +3 Grande es el arma favorita de los planotáreos. Siempre brilla con una luz equivalente a la de una antorcha (radio de 20') y su filo está normalmente grabado con los símbolos del dios al que sirve el planotáreo.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas; **Precio de mercado:** 18.335 po; **Coste de creación:** 9.335 po + 720 PX.

Hoja cercana: esta *espada de dos hojas* +3/+2 permite a su portador seguir luchando con efectividad cuando está apresado. Siempre que el portador sea apresado podrá realizar ataques contra la criatura que lo está apresando como si la *hoja cercana* fuese un arma Menuda.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *acción gratuita*; **Precio de mercado:** 58.700 po; **Coste de creación:** 29.700 po + 2.320 PX.

Hoja de embaucamiento: el plano filo de acero de este *estoque* +3 es difícil de seguir en combate. En cualquier momento que el portador emplee la habilidad de *Engañar* para realizar una finta durante una lucha con una *hoja de engaño* obtendrá un bonificador +2 de mejora a la prueba de *Engañar*. La *hoja de embaucamiento* no proporciona ningún bonificador a cualquier otra prueba de *Engañar*. Además, siempre que una finta tenga éxito durante un combate el portador puede moverse libremente sin provocar ataques de oportunidad por parte de la víctima de la finta. Cualquier otro que no sea la víctima de la finta podrá realizar ataques de oportunidad de forma habitual contra el portador.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*; **Precio de mercado:** 19.820 po; **Coste de creación:** 10.070 po + 780 PX.

Hoja de la canción: cada movimiento realizado por este *estoque* +1 llena el aire con dulces melodías. Mientras empuñe la *hoja de la canción* desenvainada el portador obtendrá un bonificador +2 de mejora a sus pruebas de *Interpretar*. Un bardo que esgrima la *hoja de la canción* podrá emplear sus aptitudes de música de bardo una vez adicional al día. El filo está marcado por un bello e intrincado diseño, y el aire que pasa a través de estos grabados mágicos es el que genera la música de una *hoja de la canción*. Por lo tanto las capacidades musicales del arma no funcionan bajo el agua, en el vacío o en otros entornos donde el aire no pueda pasar libremente sobre el filo del estoque.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe poseer la aptitud de música de bardo, *esculpir sonido*; **Precio de mercado:** 6.400 po; **Coste de creación:** 3.360 po + 243 PX.

Hoja de la mantícora: el ondulado filo de este *espadón* +3 brota de una empuñadura de gran tamaño y está adornado por seis púas. Como una acción de ataque el portador puede lanzar una de las púas de la espada contra un objetivo a distancia. Las púas tienen un incremento de distancia de 20', causan 1d6 puntos de daño perforante y conceden un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño. Cuando se realiza un ataque a distancia con una púa el por-

tador aplica su modificador de Destreza al ataque y su modificador de Fuerza al daño. Realizar un ataque a distancia con una púa provoca un ataque de oportunidad de la misma forma que un ataque a distancia normal. La púa se convierte en polvo un asalto después de haber sido lanzada desde la espada. La espada regenera las púas al ritmo de una diaria.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, proyectil mágico; **Precio de mercado:** 20.350 po; **Coste de creación:** 10.350 po + 800 PX.

Hoja de estragos: esta gran hacha +3 caótica afilada es un arma poderosa de la anarquía. Además del resto de sus propiedades una hoja de estragos causa *confusión* (como el conjuro de un lanzador de nivel 5) con cada golpe crítico con éxito. Al objetivo se le permite realizar una salvación de Voluntad (CD 19) para evitar el efecto de la *confusión*. Un objetivo que falle su TS de Voluntad queda confuso durante cinco asaltos. Considerada en el mejor de los casos un arma de aspecto desmañado, una hoja de estragos está formada por remolinos de tres metales diferentes en apariencia parcialmente aleados. El asta también está ligeramente retorcida, como arqueada por una larga exposición a los elementos, aunque puede blandirse sin penalización.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, afiladura, *confusión*, martillo del caos; **Precio de mercado:** 98.320 po; **Coste de creación:** 49.320 po + 3.920 PX.

Hoja del duelista: un arma poderosa en casi cualquier situación, este *estoque* +2 es doblemente efectivo cuando se enfrenta a un único rival cuerpo a cuerpo. Cuando se ve amenazado por un solo enemigo adyacente, el portador obtiene un bonificador +2 introspectivo a su CA, efectivo sólo contra los ataques cuerpo a cuerpo de ese enemigo, y un bonificador +2 a todos los intentos de desarme efectuados con la hoja del duelista. Si en cualquier momento durante el asalto el portador se ve amenazado por más de un rival, perderá estos beneficios hasta el inicio de su siguiente turno. Los ataques y conjuros efectuados desde la distancia no anulan estos beneficios.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, imagen menor, escudo; **Precio de mercado:** 16.320 po; **Coste de creación:** 8.320 po + 640 PX.

Hoja del mágico: esta espada larga +2 de almacenamiento de conjuros está cubierta de símbolos arcanos. Cuando esgrima una hoja del mágico, el portador podrá sacrificar un conjuro arcano preparado en su memoria como una acción equivalente a moverse que no provoca ataques de oportunidad. Al hacerlo eliminará el penalizador por falta de competencia (si lo hubiese) de la hoja del mágico durante un número de asaltos igual al nivel del conjuro sacrificado. Además, si el conjuro sacrificado causaba daño por algún tipo de energía concreta, la hoja del mágico causará 1d6 puntos de daño adicional de ese tipo de energía en cada ataque con éxito. El daño de energía dura un asalto por cada nivel del conjuro sacrificado. Si el conjuro perdido tenía asociado más de un tipo de energía el portador de la hoja del mágico podrá elegir cual emplear.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser de al menos nivel 15;

Precio de mercado: 50.315 po; **Coste de creación:** 25.315 po + 2.000 PX.

Hoja del susurro: tres veces al día, el portador de esta gran hacha +4 puede realizar un ataque especial de silencio. Si el ataque impacta, el objetivo deberá superar una salvación de Voluntad (CD 14) o quedar afectado por el silencio (como el conjuro intensificado a nivel 3 de un lanzador de nivel 5). Si el ataque falla el uso de la aptitud se desperdicia. Por lo demás sin adornos, el recio filo de una hoja del susurro luce unas estilizadas runas enanas en las que se lee "Que las voces discrepantes sean acalladas".

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, silencio; **Precio de mercado:** 48.520 po; **Coste de creación:** 24.420 po + 1.928 PX.

Hoja desgarradora: el portador de esta espada de dos hojas +4/+3 puede realizar un ataque de desgarramiento adicional si consigue atravesar las defensas de su rival. Siempre que el portador impacte al mismo objetivo con el primer ataque realizado con su mano hábil y con el primer ataque realizado con su mano torpe durante el mismo asalto, podrá realizar un ataque adicional con la hoja desgarradora. Este ataque adicional se hará con un penalizador -5 sobre el mejor ataque base del portador.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, acelerar, gracia felina; **Precio de mercado:** 116.700 po; **Coste de creación:** 58.700 po + 4.640 PX.

Hoja desvanecedora: una hoja desvanecedora es un estoque +3 que permite al portador viajar cortas distancias al instante. Una vez al día, tras un ataque con éxito cuerpo a cuerpo, el portador de una hoja desvanecedora puede transferirse instantáneamente a cualquier punto en un radio de 800'. Este efecto funciona exactamente como el conjuro *puerta dimensional* de un lanzador de nivel 10.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, puerta dimensional; **Precio de mercado:** 47.120 po; **Coste de creación:** 23.720 po + 1.872 PX.

Hoja escudo: esta versátil espada corta +2 se emplea a menudo como arma en la mano torpe. Como acción equivalente a moverse el portador puede transformar la hoja escudo en un escudo grande de acero. El escudo otorga bonificador por armadura, pero no de mejora, a la CA del portador y seguirá manteniendo su bonificador +2 de mejora a las tiradas de ataque y daño cuando se emplee para realizar ataques de golpe con el escudo.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, animar objetos, escudo; **Precio de mercado:** 10.630 po; **Coste de creación:** 5.630 po + 400 PX.

Hoja espejo: bruñida hasta lograr unos brillantes reflejos espejados, esta espada larga +2 emite luz mágica en un radio de 20'. La luz cabrillea a lo largo del filo de la espada y por las muchas gemas de su empuñadura, creando una pauta de luz cegadora. Todas las criaturas que permanezcan a menos de 5' del portador durante un asalto completo deben superar una salvación de Voluntad (CD 15) o quedar deslumbradas por la luz de la espada. Las criaturas sin ojos no son sensibles a este efecto.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, luz, llamarada, pauta hipnótica; **Precio de mercado:** 38.315 po; **Coste de creación:** 19.315 po + 1.520 PX.

Hoja gemela: cada lado del filo de esta bisarma +3 lleva un grabado con la imagen de una bisarma diminuta. Dos veces al día el portador de la *hoja gemela* puede crear un arma espiritual (como el conjuro de un lanzador de nivel 8). El arma espiritual posee el ataque base +6 de un clérigo de nivel 8 y el portador de la *hoja gemela* la controla como acción gratuita. Sólo una de las dos compañeras de la *hoja gemela* puede existir cada vez. Invocar la segunda siempre hace que la primera desaparezca sin más.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, arma espiritual; **Precio de mercado:** 29.829 po; **Coste de creación:** 15.069 po + 1.181 PX.

Hoja girante: esta cimitarra +2 arrojadiza retornante es ideal para arrancar las armas de los rivales de sus manos. Además de sus ataques normales el portador puede realizar un ataque especial de desarme a distancia con la *hoja girante*. Es exactamente igual a un intento de desarme cuerpo a cuerpo excepto que no provoca ataques de oportunidad. La *hoja girante* no evita los ataques de oportunidad que su portador provoque por otras razones, tales como atacar con un arma a distancia al estar amenazado cuerpo a cuerpo. Los intentos de desarme a distancia con la *hoja girante* sufren las penalizaciones normales por distancia.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, piedra mágica, telequinesia; **Precio de mercado:** 50.315 po; **Coste de creación:** 25.315 po + 2.000 PX.

Hoja Ioun: esta daga +1 puede albergar cualquier piedra Ioun en un habitáculo especial habilitado en su po-

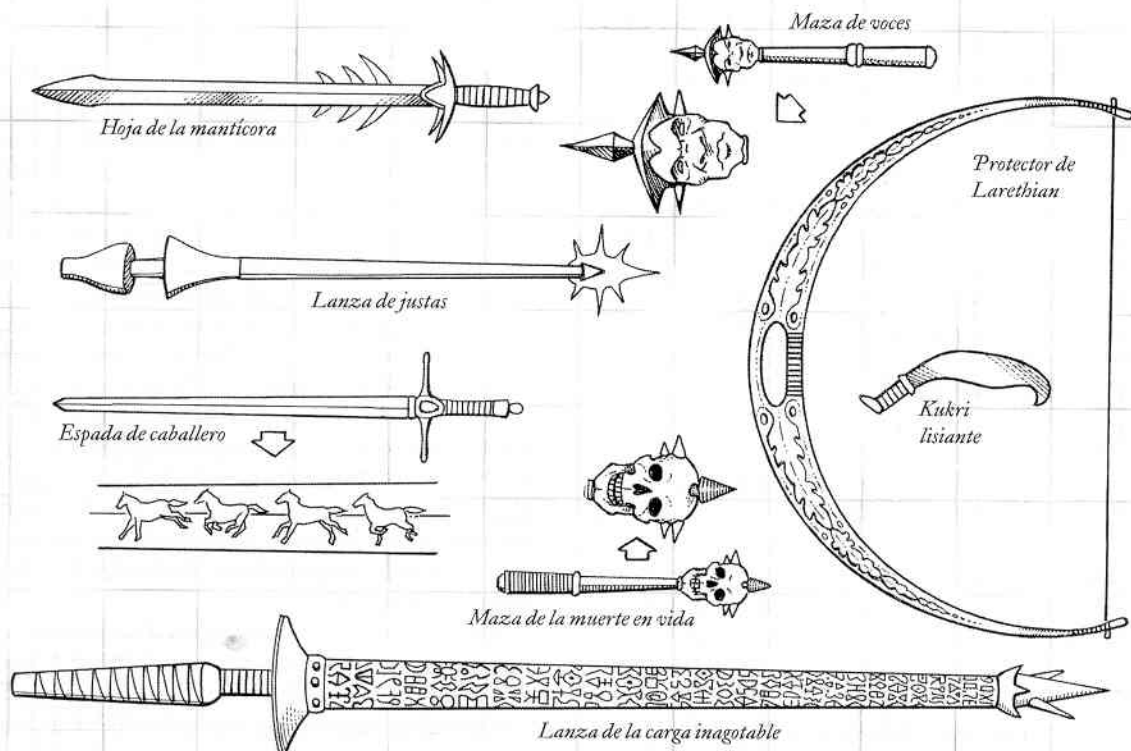
mo. Mientras el portador esgrima la *hoja Ioun*, cualquier piedra Ioun alojada en el pomo le afectará como si estuviese orbitando alrededor de su cabeza de forma normal. Colocar o extraer una *piedra Ioun* del habitáculo es una acción equivalente a moverse que causa ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, elaborar; **Precio de mercado:** 6.302 po; **Coste de creación:** 3.302 po + 240 PX.

Hoja profética: por lo demás sin adornos, el pomo de esta espada larga +2 está tallado para asemejar un gran ojo sin párpado. Una vez al día, el poseedor de una *hoja profética* puede tirar 1d20. En una sola ocasión dentro del día siguiente a la tirada el portador puede elegir emplear el resultado de dicha tirada en lugar de realizar una tirada de ataque. El portador debe anunciar su intención de emplear esta aptitud antes de hacer la tirada a sustituir. En el ataque elegido el portador emplea el resultado de la primera tirada de 1d20 como si hubiese sido su tirada de ataque.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, augurio; **Precio de mercado:** 18.315 po; **Coste de creación:** 9.315 po + 720 PX.

Hoja rompedora: forjada con ingenio y mejorada mediante magia para quebrar las armas de un oponente, la *hoja rompedora* concede a su portador la dote Romper arma mientras la empuñe. Esta alabarda +2 es particularmente efectiva cuando se emplea contra armas de alcance simples y marciales. Cuando ataca a tales armas causa doble daño. El



asta de metal de una *hoja rompedora* tiene una dureza de 15 y 20 puntos de golpe.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *estallar*; **Precio de mercado:** 18.310 po; **Coste de creación:** 9.310 po + 720 PX.

Hoja sedienta: esta *espada larga* +4 puede deshidratar a quien golpee. Siempre que el portador realice un golpe crítico con éxito la *hoja sedienta* causará 1d6 puntos de daño atenuado adicional. Este daño no puede recuperarse a menos que la víctima beba primero como mínimo un cuarto de galón de agua. Las criaturas que sufran daño atenuado de una *hoja sedienta* también se consideran fatigados (consulta 'El entorno' en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Los ajenos y las criaturas inmunes a los golpes críticos son inmunes a este daño atenuado.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*; **Precio de mercado:** 72.315 po; **Coste de creación:** 36.315 po + 2.880 PX.

Honda de desorientación: esta *honda* +1 de azote (*constructos*) anula temporalmente la capacidad de los constructos de seguir sus instrucciones. Cualquier constructo golpeado por una bala o piedra proveniente de una *honda de desorientación* deberá superar una salvación de Voluntad (CD 12) o sufrir los efectos del conjuro *acción aleatoria*. Esta aptitud afecta incluso a criaturas que por lo demás sean inmunes a conjuros enajenadores.

Nivel de lanzador: 4; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *acción aleatoria*; **Precio de mercado:** 30.300 po; **Coste de creación:** 15.300 po + 1.200 PX.

Honda de rebote: esta *honda* +2 permite al portador hacer que sus ataques reboten en las superficies cercanas y coger con ello desprevenidos a sus oponentes. Siempre que el portador realice un ataque contra un objetivo que esté a 5' de una pared, ese objetivo perderá su bonificador de Destreza a la CA. Esta aptitud no es efectiva contra enemigos de Inteligencia 5 o superior que ya hayan sufrido anteriormente los efectos de la *honda de rebote*.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *telequinesia*; **Precio de mercado:** 32.300 po; **Coste de creación:** 16.300 po + 1.280 PX.

Hoz de las zarpas: esta *hoz* +2 afilada es particularmente útil para aquellos que hayan cambiado de forma. Siempre que el portador se transforme en una forma que posea ataques naturales de mordisco o garra, la *hoz de las zarpas* concederá un bonificador +2 de mejora a los ataques de mordisco y garra de su nueva forma.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*, *colmillo mágico*; **Precio de mercado:** 26.306 po; **Coste de creación:** 13.306 po + 1.040 PX.

Jabalina de aniquilación: cuando se arroja, esta jabalina se convierte en un rayo desintegrador que funciona de igual forma que el conjuro *desintegrar* de un lanzador de nivel 15. El portador realiza un ataque de toque, empleando sus modificadores habituales para ataques a distancia, para determinar si el rayo impacta o no. La jabalina se consume tras el ataque.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*; **Precio de mercado:** 9.301 po; **Coste de creación:** 4.801 po + 360 PX.

Jabalina de precisión: esta jabalina +3 posee una larga punta estrecha y un equilibrio perfecto. Cuando se arroja jabalina, ésta ignora cualquier bonificador por cobertura a la CA. Esta aptitud no permite al portador realizar ataques que de otra forma fuesen imposibles, por lo que una cobertura total evita los ataques de esta arma. Además de ignorar las coberturas el portador nunca sufre penalizadores a su tirada de ataque cuando arroja la *jabalina de precisión* a un combate cuerpo a cuerpo. La jabalina no atenúa los efectos de la ocultación.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *impacto verdadero*; **Precio de mercado:** 50.301 po; **Coste de creación:** 25.301 po + 2.000 PX.

Jabalina del relámpago zigzagante: esta temible arma mágica se convierte en un *relámpago zigzagante* cuando se arroja. El personaje que lanza la jabalina elige al objetivo principal, pero los arcos secundarios saltan contra las once criaturas más cercanas en un radio de 30' de ese objetivo. El lanzador no tiene ningún control sobre los arcos secundarios. El rayo principal causa 11d6 puntos de daño al objetivo (TS de Reflejos CD 19 para mitad de daño) y 5d6 puntos de daño a los objetivos secundarios (a la mitad con una salvación con éxito). La jabalina queda consumida tras el ataque.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *relámpago zigzagante*; **Precio de mercado:** 3.301 po; **Coste de creación:** 1.651 po + 132 PX.

Jabalina mayor del relámpago: cuando se arroja, esta jabalina se convierte en un *rayo relampagueante* que causa 10d6 puntos de daño. Se consume tras el ataque.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo relampagueante*; **Precio de mercado:** 1.501 po; **Coste de creación:** 751 po + 60 PX.

Juego de herramientas gnomas: cubierta de ganchos, pequeños compartimentos deslizantes y diminutos nichos ideales para viales de pociones, esta *ballesta ligera* +2 puede albergar varios objetos pequeños. El *juego de herramientas gnomas* esconde un manojo de ganzúas de gran calidad, una lupa y un pequeño espejo de plata. Estos objetos están ligados mágicamente a la ballesta y desaparecen si se alejan más de 20' de ella. Los objetos perdidos de esta forma aparecen de nuevo dentro de la ballesta en un minuto. El *juego de herramientas gnomas* también puede albergar hasta otros seis objetos pequeños tales como llaves o viales de pociones. Ningún objeto guardado en la ballesta puede tener más de dos pulgadas de largo o pesar más de seis onzas. Los objetos adicionales guardados en la ballesta no quedan ligados a ella y funcionan normalmente cuando se extraen. Mientras empuñe un *juego de herramientas gnomas*, el portador puede sacar cualquier objeto del interior de la ballesta como acción gratuita.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *cofre secreto de Leomund*; **Precio de mercado:** 10.335 po; **Coste de creación:** 5.335 po + 400 PX.

Kama de puntería pura: esta *kama* +2 permite a un portador de gran fortaleza mental ignorar muchos de los efectos que trastornarían su puntería. Cada asalto, el portador de la *kama de puntería pura* puede realizar una prueba de



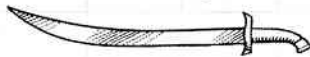
Hoja espejo



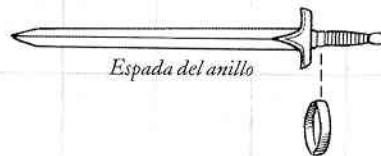
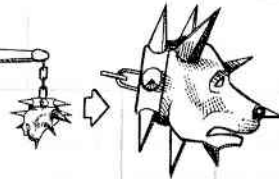
Clava del retoño



Cimitarra del esfuerzo



Mangual del líder de manada



Espada del anillo



Propagador de plagas



Hoja desgarradora



Nunchaku de maestría

DM

Sabiduría (CD 20). Si la prueba tiene éxito, el portador ignorará cualquier posibilidad de fallo generada por ocultamiento, incluidos los efectos de *contorno borroso* o *invisibilidad*, pero no las posibilidades de fallo originadas por otras condiciones tales como incorporealidad o conjuros de *intermitencia*. Aunque la *kama de puntería pura* puede anular, potencialmente, la posibilidad de fallo ante un enemigo invisible el atacante debe atacar el lugar correcto. El portador no sabe de forma automática dónde se encuentra su enemigo invisible u oculto de otra forma. El arma es, por lo demás, idéntica a una *kama* +2.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe tener una puntuación de Sabiduría de 20, *visión verdadera*; **Precio de mercado:** 32.302 po; **Coste de creación:** 16.302 po + 1.280 PX.

Khopesh del acólito leal: este *khopesh* +1 es el arma favorita de los acólitos de Seth (un dios maligno detallado en *Dioses y semidioses*). Cuando el portador cambia a una forma que posea ataques naturales de garra (como por ejemplo una forma animal) el *khopesh* se funde con la nueva forma y concede un bonificador +1 de mejora a uno de los ataques de garra de la criatura, como si hubiese sido la receptora de un conjuro de *colmillo mágico*. Cuando el portador vuelva tomar una forma que emplee armas el *khopesh* también regresa a su forma y funcionalidad normales.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfarse* o el creador debe poseer una aptitud para alterar su forma (incluida *forma salvaje* o forma al-

ternativa); **Precio de mercado:** 6.320 po; **Coste de creación:** 3.320 po + 240 PX.

Kukri lisiente: la hoja curva de este *kukri* +2 ha sido imbuida con magia capaz de dejar cojo a un enemigo. Siempre que el portador de un *kukri lisiente* consiga un golpe crítico la capacidad de movimiento del objetivo quedará reducida a la mitad. Esta reducción durará un día, hasta que la criatura sea tratada con éxito con la habilidad *Sanar* (CD 15) o hasta que reciba al menos un punto de curación mágica. Las criaturas con múltiples capacidades de movimiento sólo ven reducida una de ellas con cada golpe crítico. Elige al azar qué tipo de movimiento se ve afectado.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ralentizar*; **Precio de mercado:** 18.308 po; **Coste de creación:** 9.308 po + 720 PX.

Lanza cambiante: esta *media lanza* +2 puede cambiar de tipo con facilidad. Como acción gratuita el portador puede convertir este arma en una lanza corta, una lanza larga o de nuevo en una *media lanza*. El portador puede cambiar la lanza de esta forma una vez por asalto.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *alterar el propio aspecto*; **Precio de mercado:** 18.301 po; **Coste de creación:** 9.301 po + 720 PX.

Lanza de empalamiento: la cabeza con ganchos de esta *lanza larga* +2 inmoviliza a los enemigos una vez han sido traspasados. Tras un golpe crítico con éxito, el portador de una *lanza de empalamiento* puede realizar un intento de presa como acción gratuita. Si el intento de presa tiene éxito, el portador puede realizar un ataque de sujeción como parte

de la misma acción. Las presas y sujeciones causadas por una *lanza de empalamiento* pueden ser evitadas de forma normal. Si un enemigo queda apresado de esta forma, pero no sujeto, el portador puede emplear los ataques sucesivos para causar daño o iniciar una sujeción. Los rivales apresados por una *lanza de empalamiento* pueden realizar una prueba enfrentada de presa para librarse de la sujeción y romper la presa, pero no causar daño ni iniciar sujeciones por su cuenta.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar persona*; **Precio de mercado:** 32.305 po; **Coste de creación:** 16.305 po + 1.280 PX.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar persona*; **Precio de mercado:** 32.302 po; **Coste de creación:** 16.302 po + 1.280 PX.

Lanza de hostigamiento: esta *media lanza* +2 retornante otorga a su portador una velocidad superior en combate. Cualquier asalto en el cual el portador arroje su *lanza de hostigamiento* podrá sumar 10' a su velocidad.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *retirada expeditiva*, *telequinesia*; **Precio de mercado:** 32.301 po; **Coste de creación:** 16.301 po + 1.280 PX.

Lanza de justas: esta *lanza ligera de caballería* +3 fue creada para que los jinetes más pequeños equilibren las posibilidades frente a sus rivales más grandes. En manos de un humanoide Pequeño, la *lanza de justas* poseerá un alcance de 10'. En todos los demás aspectos el arma es idéntica a una *lanza ligera de caballería* +3.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *agrandar*; **Precio de mercado:** 32.306 po; **Coste de creación:** 16.306 po + 1.280 PX.

Lanza de la caza: el asta de esta *lanza corta* +1 de *azote (animales)* siempre está nueva y aparenta ser de madera recién cortada. La lanza está rematada por una punta de hueso en lugar de metálica, pero su magia asegura que no sea menos efectiva que una punta normal. Al aire libre, la *lanza de la caza* concede a su portador la dote *Rastrear* si el portador no la posee ya. La lanza no concede ningún bonificador a las pruebas de *Buscar* o *Supervivencia*.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe tener la dote *Rastrear*; **Precio de mercado:** 28.302 po; **Coste de creación:** 14.302 po + 1.120 PX.

Lanza de la carga inagotable: esta *lanza pesada de caballería* +2 hendiente permite a un portador a la carga abrirse paso a través de múltiples enemigos. Siempre que el portador realice una carga obtendrá la aptitud de moverse grandes distancias entre sus intentos de *Hendedura*. Siempre que durante una carga el portador obtenga un ataque adicional gracias a la dote *Hendedura* podrá seguir moviéndose en la dirección de la carga hasta el límite del movimiento de su montura antes de realizar dicho ataque adicional. Se aplica el mismo beneficio al ataque adicional concedido por la aptitud *hendiente* del arma.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*, *retirada expeditiva*; **Precio de mercado:** 50.310 po; **Coste de creación:** 25.310 po + 2.000 PX.

Lanza de piedra: fabricada en su totalidad de piedra reforzada mágicamente, esta *lanza corta* +2 pesa 10 libras.

Debido a su peso y a su naturaleza poco manejable, la *lanza de piedra* posee un incremento de distancia de sólo 10'. Una *lanza de piedra* causa doble daño contra criaturas del subtipo de aire en cada ataque con éxito. Si un portador se encuentra de pie sobre suelo firme y emplea una acción preparada para preparar la *lanza de piedra* contra una carga causará triple daño en lugar de doble.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de piedra*; **Precio de mercado:** 32.302 po; **Coste de creación:** 16.302 po + 1.280 PX.

Lanza de torneos: esta *lanza pesada de caballería* +2 legal es apreciada por aquellos que desean luchar sin matar a sus rivales. Si el portador de una *lanza de torneos* ataca con la intención de causar daño no letal en lugar de daño letal, no sufre ninguna penalización al ataque.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser legal, *inmovilizar persona*, *ira del orden*; **Precio de mercado:** 50.310 po; **Coste de creación:** 25.310 po + 2.000 PX.

Lanza del coraje: siempre que un jinete montado sujete la *lanza del coraje*, tanto él como su montura serán inmunes a todos los efectos de miedo. La *lanza del coraje* es, por lo demás, idéntica a una *lanza pesada de caballería* +2.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *quitar el miedo*; **Precio de mercado:** 30.310 po; **Coste de creación:** 15.310 po + 1.200 PX.

Lanza del estropicio: esta *lanza pesada de caballería* +2 puede destruir el escudo de un rival mediante un golpe crítico con éxito. Si el portador logra un golpe crítico contra un rival que use escudo, éste queda partido e inutilizable además del efecto normal del ataque.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *estallar*; **Precio de mercado:** 18.310 po; **Coste de creación:** 9.310 po + 720 PX.

Lanza ecuestre: las propiedades mágicas de esta *lanza larga* +2 la hacen ideal para su uso a pie o a caballo. Cuando es usada por un personaje a pie, la *lanza ecuestre* sirve exactamente como una *lanza larga*. Cuando se emplea por un personaje montado competente con las lanzas pesadas de caballería, la *lanza ecuestre* es considerada a todos los efectos como una *lanza pesada de caballería*. Los personajes montados no competentes con las lanzas pesadas de caballería pueden emplear el arma como una *lanza larga*.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *corcel fantasmal*, *polimorfar cualquier cosa*; **Precio de mercado:** 26.615 po; **Coste de creación:** 13.615 po + 1.040 PX.

Látigo de la víbora: este látigo +2 está fabricado con retales de cuero de varios colores, cortados de forma que se asemejen a la escamosa piel de una serpiente. A una orden, la punta del arma se transforma en la cabeza de una víbora Menuda. Mientras esté transformada el arma inyectará veneno con cada ataque cuerpo a cuerpo con éxito. El veneno causa 1d6 puntos de daño temporal de Constitución (tanto inicial como secundario). Los oponentes golpeados deben superar una salvación de Fortaleza (CD 11) para resistir el efecto. El arma puede permanecer transformada un total de 10 asaltos cada día, que no tienen por qué ser consecutivos.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar aliado natural I*, *polimorfar cualquier cosa*; **Precio de mercado:** 38.301 po; **Coste de creación:** 19.301 po + 1.532 PX.

Lazo gris: las gomosas fibras grises de esta red +1 están estrechamente tejidas y emiten un aroma picante y agrio. Aunque el lazo gris carece de los garfios de otras redes de guerra, sus filamentos adhesivos resultan ser igual de complicados de evitar. Una vez al día, a una orden, la red se transforma en un cieno gris. Si la red se transforma mientras está enmarañando a un objetivo se considera que el cieno ha apresado a dicho objetivo. La transformación requiere un asalto completo y una vez terminada el cieno actúa con la misma iniciativa de su dueño. El portador no obtiene métodos especiales para controlar al cieno pero puede volver a convertirlo en una red con otra palabra de mando. Consulta la ficha de los cienos en el *Manual de monstruos* para recabar más información sobre el cieno gris. Si muere mientras se encuentra en forma de cieno, la red queda destruida.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo IV*; **Precio de mercado:** 74.320 po; **Coste de creación:** 37.320 po + 2.960 PX.

Lengua perforante de Kath Kadan: este impresionante nombre pertenece al arma tradicional de las salamandras nobles. Es una lanza larga +3 Enorme, que siempre aparece envuelta en llamas como un arma flamígera y que causa +1d8 puntos de daño adicional por fuego en cada ataque con éxito.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego*, *descarga flamígera* o *filo flamígero*; **Precio de mercado:** 35.610 po; **Coste de creación:** 18.810 po + 1.400 PX.

Mangual de sombras: fabricado con hierro ennegrecido por la forja y maderaoscura, este mangual pesado +2 de impacto sombrío posee un fuerte vínculo con el plano de la Sombra. Además de su aptitud de *impacto sombrío*, el mangual de sombras permite a quien lo esgrima lanzar una *puerta dimensional* mediante una palabra de mando (igual que el conjuro de un lanzador de nivel 11, pero la *puerta dimensional* debe tener su origen y destino en una zona de sombras).

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *caminar por la sombra*, *conjuración sombría*, *puerta dimensional*; **Precio de mercado:** 48.155 po; **Coste de creación:** 24.235 po + 1.914 PX.

Mangual del líder de manada: este mangual ligero +2 de azote (gnolls) es temido y reverenciado por los gnolls. Su cabeza, tallada para representar el rostro gruñidor de un gnoll, inspira obediencia a cualquiera de estos seres que la vea. Mientras esgrime el mangual del líder de manada, el portador obtiene un bonificador +10 a sus pruebas de Diplomacia e Intimidar realizadas contra gnolls. Más aún, una vez al día el portador puede invocar 1d3 gnolls infernales. Estas criaturas obedecerán al portador del mangual del líder de manada y estarán activos durante 10 asaltos antes de desaparecer.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo I*; **Precio de mercado:** 48.708 po; **Coste de creación:** 24.508 po + 1.936 PX.

Mangual desarmante: la cadena mágica de este mangual pesado +2 le concede una habilidad mayor para arrancar el arma de las manos de un oponente. El mangual desarmante otorga un bonificador +2 a las pruebas de desarme y permite al portador realizar intentos de desarme como si tuviese la dote Desarme mejorado. Este bonificador se apila con los bonificadores normales que recibe un mangual en dichas pruebas.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica*; **Precio de mercado:** 18.395 po; **Coste de creación:** 9.355 po + 723 PX.

Mangual mataflechas: este mangual doble +2/+1 proporciona una protección excelente contra ataques a distancia. Mientras esgrima un mangual mataflechas el portador puede desviar proyectiles y armas arrojadas como si tuviese la dote Desviar flechas. Cuando se declare una acción de defensa total, el mangual mataflechas concede un bonificador +2 de desvío adicional a la CA que se aplica sólo contra ataques a distancia.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra las flechas*; **Precio de mercado:** 33.690 po; **Coste de creación:** 17.190 po + 1.320 PX.

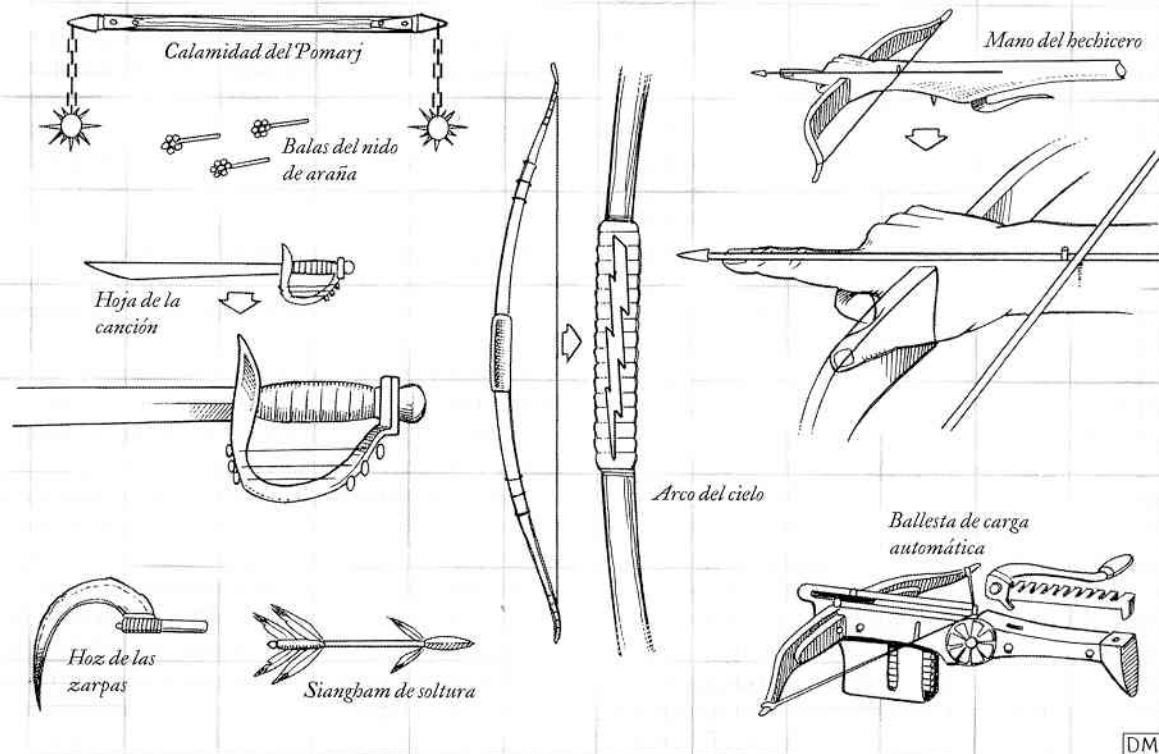
Mano de Heironeous: esta espada larga +3 es muy apreciada por los paladines y clérigos de Heironeous. El portador de la mano de Heironeous puede emplear una acción estándar y gastar uno de sus intentos de expulsar muertos vivientes para imbuir la espada con poder divino. Si el siguiente ataque con éxito de la espada impacta a un muerto viviente, causará 1d6 puntos de daño divino adicional por cada punto de modificador de Carisma del portador (mínimo de 1d6).

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe tener la aptitud de expulsar muertos vivientes, el creador debe ser bueno, *luz abrasadora*, *poder divino*; **Precio de mercado:** 50.315 po; **Coste de creación:** 25.315 po + 2.000 PX.

Mano de la sombra: aunque está fabricado en obsidiana, las propiedades mágicas de este shuriken +2 hiriente lo hacen tan fuerte como el acero. Una vez al día el portador puede realizar un ataque cegador con la mano de la sombra. Para realizar un ataque cegador, el portador hace un ataque a distancia normal con el arma. Si el ataque tiene éxito el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedar cegado como si fuese afectado por el *ceguera/sordera* de un lanzador de nivel 10.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *ceguera sordera*, *espada de Mordenkainen*; **Precio de mercado:** 30.301 po; **Coste de creación:** 15.301 po + 1.200 PX.

Mano del hechicero: la empuñadura y brazo de esta ballesta ligera +2 están tallados para asemejarse a un antebrazo humanoide que termina en un puño cerrado con dos dedos extendidos. A pesar de su inusual apariencia, esta ballesta es un arma muy potente para lanzar conjuros de rayo. Si se empuña y emplea como foco arcano adicional cuando se lance un conjuro de rayo, el nivel efectivo del lanzador se incrementará en 1. Este incremento afecta a todos los aspectos del conjuro, incluidos daño, alcance y duración. Además la mano del hechicero concede un bonificador +2 de mejora a las tiradas de ataque de los rayos.



Nivel de lanzador: 11; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cualquier conjuro de rayo; Precio de mercado: 18.335 po; Coste de creación: 9.335 po + 720 PX.

Manos del fantasma: estos guanteletes de hierro toscamente manufacturados muestran un apagado tono gris oscuro, sin importar cuantas veces se intenten bruñir. A pesar de su basta apariencia, las *manos del fantasma* son un par de guanteletes +1 fantasmales sorprendentemente ligeros. Mientras se lleven puestas las *manos del fantasma* el portador será inmune al conjuro *transmigración* y a la aptitud de malevolencia de los fantasmas. Las *manos del fantasma* otorgan un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño, pero los ataques realizados con ellos siguen considerándose sin armas a efectos de provocar ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, desplazamiento de plano, protección contra el mal; Precio de mercado: 18.302 po; Coste de creación: 9.302 po + 720 PX.

Martillo de piedracierta: este práctico martillo ganchudo gnom +2/+1 es útil tanto como herramienta como arma. Tres veces al día, cuando esté en contacto con una ilusión o un objeto que sea blanco de un conjuro de Ilusión, el martillo puede *disipar magia* (como el conjuro de un lanzador de nivel 15, excepto que sólo afecta a conjuros de la escuela de Ilusión). También puede emplearse una vez al día para lanzar *transformar piedra*, como el conjuro de un lanzador de nivel 15.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia*, *transformar piedra*; Precio de mercado: 51.120 po; Coste de creación: 25.870 po + 2.020 PX.

Martillo de sacrificio: más pesado que otras armas de su tipo, este martillo de guerra +2 pesa 16 lb. y está fabricado por completo a partir de un solo bloque de metal de hierro. Al inicio de cada asalto el portador del martillo de sacrificio puede sacrificar hasta 5 puntos de golpe. Los puntos de golpe inmolados de esta forma se añaden al daño de cada ataque con éxito realizado con el martillo hasta el inicio del siguiente asalto. Los puntos de golpe sacrificados al martillo se consideran daño letal al portador.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, toque vampírico; Precio de mercado: 31.312 po; Coste de creación: 16.312 po + 1.280 PX.

Martillo del herrero mágico: este martillo de guerra +1 es útil cuando se crean otras armas mágicas. Cuando se emplea en la forja de otra arma mágica, el martillo del herrero mágico reduce el coste de las materias primas necesarias en un 5%. Esta reducción se aplica únicamente al precio en piezas de oro de los materiales, no al gasto de PX. Además, una vez al día el martillo del herrero mágico puede imbuir a otra arma con un poder mágico temporal. Este efecto funciona exactamente igual al conjuro *arma mágica* de un lanzador de nivel 10, incluido el requisito de que el martillo del herrero mágico debe estar en contacto con el receptor del conjuro.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, arma mágica; **Precio de mercado:** 45.912 po; **Coste de creación:** 23.112 po + 1.824 PX.

Martillo estremececráneos: este martillo de guerra +2 es muy apreciado por los clérigos enanos de Moradin. Si un martillo estremececráneos es hallado algún día en manos enemigas, los seguidores de Moradin llegarán a cualquier extremo para recuperarlo.

El martillo asesta dolorosos golpes resonantes que se dice son un eco de la forja de Moradin. Tres veces al día, un martillo estremececráneos causa 1d6 puntos de daño temporal de Sabiduría tras un ataque con éxito, adicional al daño normal del arma.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser enano, arma espiritual; **Precio de mercado:** 18.312 po; **Coste de creación:** 9.312 po + 720 PX.

Martillo rompehuesos: este masivo martillo de guerra +2 brilla, a una orden, con una intensa luz roja que ilumina como el conjuro luz. Con un golpe crítico, el martillo rompehuesos causa 1d6 puntos de daño temporal de Destreza además de su daño normal.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, dañar; **Precio de mercado:** 18.312 po; **Coste de creación:** 9.312 po + 720 PX.

Matanza de Erythnul: esta maza de armas +2 sacrílega es considerada sagrada por los clérigos de Erythnul, el dios de las masacres. Cualquier clérigo que esgrima la matanza de Erythnul puede preparar sus conjuros como si tuviese acceso al dominio de la Guerra además del resto de sus dominios. Los clérigos que ya posean acceso al dominio de la Guerra no obtienen beneficios adicionales. Si por cualquier razón el clérigo pierde la posesión de la matanza de Erythnul, todos sus conjuros preparados del dominio de la Guerra se perderán a menos que el clérigo tuviese acceso normal a dicho dominio.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe tener acceso al dominio de la Guerra, azote sacrílego; **Precio de mercado:** 72.308 po; **Coste de creación:** 36.308 po + 2.880 PX.

Maza celestial: esta maza pesada +3 disruptora es el arma favorita de las devas astrales. Siempre brilla con una luz equivalente a la de una antorcha (radio de 20').

Nivel de lanzador: 14; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, sanar; **Precio de mercado:** 50.312 po; **Coste de creación:** 25.312 po + 2.000 PX.

Maza de armas de euforia: las propiedades mágicas asociadas a esta maza de armas +2 conceden al portador tremendos beneficios si resulta victorioso en combate. Siempre que un golpe de la maza de armas de euforia deje a un enemigo por debajo de los 0 puntos de golpe el portador gana 6 puntos de golpe temporales y un bonificador +1 de moral a sus tiradas de ataque y TS. Los puntos de golpe y bonificadores de moral duran 10 asaltos. La activación repetida de este poder no se apila.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, auxilio divino, bendecir; **Precio de mercado:** 28.308 po; **Coste de creación:** 14.308 po + 1.120 PX.

Maza de formas: esta maza ligera +2 de azote (cambiaformas) protege a su portador de la magia cambiaformas y puede disipar tales efectos en otros. Cualquier ataque con éxito contra una criatura que no esté en su forma natural fuerza al objetivo a superar una salvación de Fortaleza (CD 22) o volver a su forma normal. Este efecto no hace nada por evitar cambios de forma posteriores. Más aún, el portador de la maza de formas no puede cambiar su forma. Mientras esgrima la maza de formas el portador simplemente ignora los efectos de toda magia cambiaformas, incluidos conjuros que afecten al propio lanzador tales como *alterar el propio aspecto*. Ten en cuenta que la maza de formas no hace nada por evitar los efectos de cambios ilusorios de apariencia, por lo que conjuros como *cambio de aspecto* sí funcionan con normalidad sobre el portador.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, polimorfar cualquier cosa; **Precio de mercado:** 100.312 po; **Coste de creación:** 50.312 po + 4.000 PX.

Maza de la muerte en vida: esta maza pesada +3 puede alzar a los muertos como muertos vivientes al servicio de su portador. Siempre que la maza de la muerte en vida se emplee para infligir el golpe que cause la muerte de una criatura, su portador puede hacer que ésta se alce como un zombi. Emplear esta aptitud es una acción de asalto completo. Los zombis alzados de esta forma quedan bajo el control del portador de la maza, que puede dominar a la vez un máximo de 20 DG de zombis. Cualquier condición que normalmente evite que una criatura sea alzada como un zombi también evita el funcionamiento de la maza de la muerte en vida.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, controlar muertos vivientes, reanimar a los muertos; **Precio de mercado:** 138.312 po; **Coste de creación:** 69.312 po + 5.520 PX.

Maza de voces: la cabeza campaniforme de la maza de voces produce diversos efectos de sonido, desde rugidos atroadores hasta tonos reconfortantes, que mejoran mágicamente la oratoria del portador. Esta maza pesada +2 tronante permite a los clérigos que la esgrimen canalizar la energía divina para producir una oratoria mágicamente imbuida. Una vez al día, mientras sostenga la maza de voces, un clérigo puede sacrificar un intento de expulsar muertos vivientes para lanzar un conjuro de *cautivar*. Se considera que el conjuro ha sido lanzado por el propio clérigo y la CD de la salvación y el nivel del lanzador se calculan en consecuencia. Además, la maza de voces otorga un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia del portador destinadas a cambiar la actitud de una criatura.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, ceguera/sordera, cautivar; **Precio de mercado:** 37.712 po; **Coste de creación:** 19.012 po + 1.496 PX.

Maza del caracol: esta maza pesada +2 posee una cabeza de brillante metal sin adornos. Tres veces al día la maza del caracol permite a su portador lanzar *alentizar* como un lanzador de nivel 7. Los objetivos deben superar una salvación de Voluntad (CD 14) para resistirse a este efecto. Además, siempre que el portador declare una acción de defensa total

la maza le concede un bonificador +2 adicional a su CA, que se apila con los demás bonificadores.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*, *ralentizar*; **Precio de mercado:** 30.992 po; **Coste de creación:** 15.612 po + 1.224 PX.

Nunchaku de maestría: unidos por una cadena de hierro forjado, los mangos de intenso color negro de este *nunchaku* +2 casi no reflejan la luz. Si pasa una acción de asalto completo realizando giros y espirales con el *nunchaku* de la maestría alrededor de su cabeza y cuerpo, el portador obtendrá un bonificador +20 a su próxima tirada de ataque con el *nunchaku*, siempre que dicho ataque se realice en el asalto inmediatamente siguiente. A todos los demás efectos, este poder funciona igual que el conjuro *impacto verdadero* de un lanzador de nivel 7.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *impacto verdadero*; **Precio de mercado:** 22.302 po; **Coste de creación:** 11.302 po + 880 PX.

Partepuertas: esta hacha de batalla +1 de aspecto sencillo se parece más a una típica hacha de leñador que a otras hachas de batalla, y es especialmente efectiva contra madera u objetos similares. Una *partepuertas* causa doble daño a todos los objetos hechos en su mayoría de madera y a las criaturas de tipo planta.

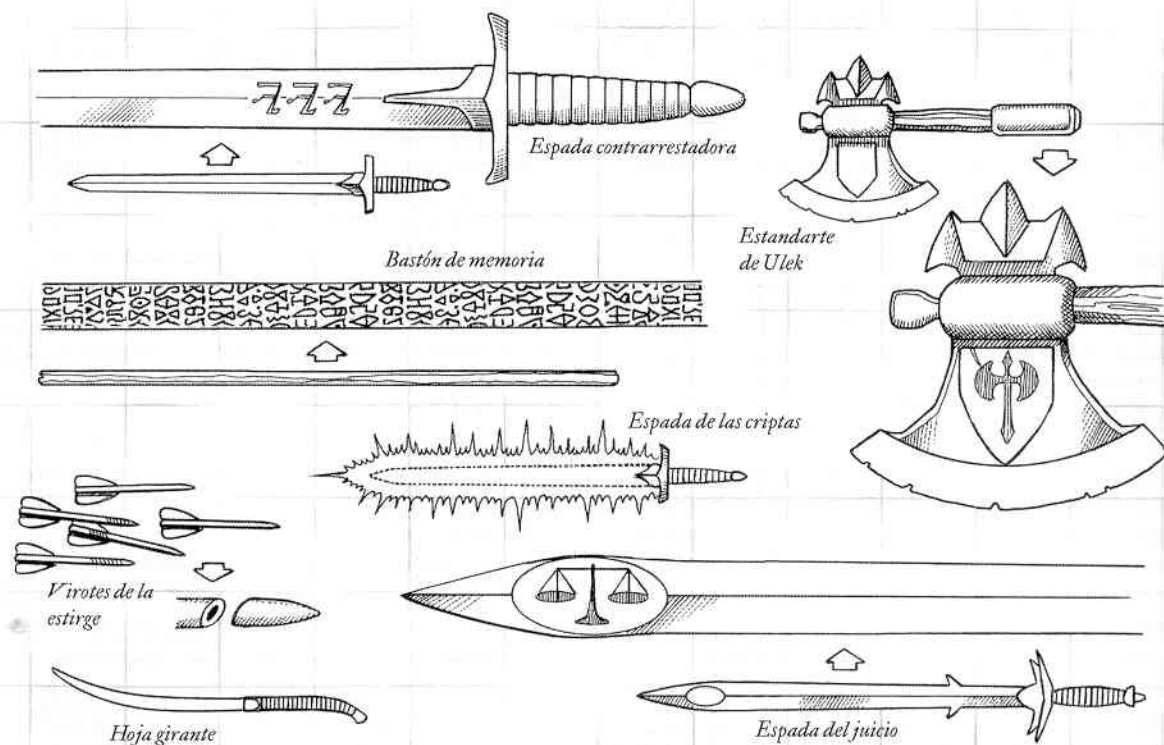
Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *deformar madera*; **Precio de mercado:** 8.310 po; **Coste de creación:** 4.310 po + 320 PX.

Piedracruenta: este *pico pesado* +3 está fabricado completamente de piedra y sus propiedades mágicas conceden

a su portador un gran poder sobre ese material. Las criaturas de tierra golpeadas por *piedracruenta* deben superar una salvación de Fortaleza (CD 13) o quedar atontadas hasta el inicio de la siguiente acción del portador. Siempre que tanto el portador como su rival estén en contacto con el suelo, *piedracruenta* otorga a su portador un bonificador +1 a sus ataques y daño. Si un rival es aéreo o marino, el portador sufre un penalizador -4 a sus ataques y daño. Además, siempre que el portador esté en contacto con el suelo podrá iniciar un ataque de embestida sin provocar ataques de oportunidad. Los modificadores al combate indicados anteriormente para los ataques cuerpo a cuerpo también se aplican a la prueba enfrentada de Fuerza cuando se realice una embestida.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformar piedra*, *convocar monstruo VI*; **Precio de mercado:** 32.308 po; **Coste de creación:** 16.308 po + 1.280 PX.

Propagador de plagas: la cabeza de este perpetuamente sucio *mangual pesado* +3 siempre presenta un aspecto deslustrado y descuidado. Incluso la cadena parece oxidada y llena de costras de materia putrefacta. Cualquier ataque con éxito del *propagador de plagas* puede infectar al objetivo con fiebre de la mugre. Un objetivo acertado por el *propagador de plagas* debe superar una salvación de Fortaleza (CD 20) o quedar infectado con dicha enfermedad. La enfermedad tiene un periodo de incubación de 1d3 días, tras el cual causa 1d3 puntos de daño temporal de Destreza y 1d3 puntos de daño temporal de Constitución. Consulta el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER para más detalles. Las cria-



turas inmunes a las enfermedades son inmunes a este efecto.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, contagio; **Precio de mercado:** 104.715 po; **Coste de creación:** 52.515 po + 4.176 PX.

Protector de Larethian: este arco largo +2 es muy apreciado por los clérigos del dios élfico Corellon Larethian. El portador del protector de Larethian puede emplear una acción estándar y gastar uno de sus intentos de expulsar muertos vivientes para imbuir el arco con poder divino. La siguiente flecha disparada por el arco que impacte a un humanoide maligno, causará 1d6 puntos de daño divino adicional por cada punto de modificador de Carisma del portador (mínimo de 1d6).

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un elfo con la aptitud de expulsar muertos vivientes, castigo divino; **Precio de mercado:** 50.375 po; **Coste de creación:** 25.375 po + 2.000 PX.

Puñal de presa: aparte de su filo principal, este puñal +3 afilado posee dos grandes lengüetas que sobresalen de su empuñadura. Con un golpe crítico con éxito, estas lengüetas pueden aferrarse a la carne del objetivo, reteniéndolo firmemente. Tras un golpe crítico con éxito, el portador puede realizar un intento de presa como acción gratuita. Si lo logra el objetivo queda enganchado en las lengüetas del puñal. Mientras esté apresando a alguien de esta forma, el portador puede atacar con el puñal de presa normalmente.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, afiladura, inmovilizar persona; **Precio de mercado:** 50.302 po; **Coste de creación:** 25.302 po + 2.000 PX.

Red viviente: esta bien manufacturada red +2 parece retorcerse por voluntad propia. El portador de una red viviente puede atacar a objetivos a hasta 20' de distancia. Siempre que un enemigo sea enmarañado por una red viviente, el portador podrá realizar un ataque de derribo como acción gratuita. Si el portador es derribado durante su propio intento de derribo puede soltar la cuerda de unión con la red viviente para evitar ser derribado. Replegar la red viviente es una acción equivalente a moverse, que provoca ataques de oportunidad.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, animar objetos; **Precio de mercado:** 18.320 po; **Coste de creación:** 9.320 po + 720 PX.

Rompecargas: esta lanza larga +1 afilada posee un asta con púas, y lengüetas que causan aún más daño cuando se emplean contra un oponente a la carga. Cuando un personaje emplea una acción preparada para ubicar una rompecargas frente a una carga, el arma causa triple daño con un impacto con éxito.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, afiladura; **Precio de mercado:** 18.305 po; **Coste de creación:** 9.305 po + 720 PX.

Ronca de la presteza: las propiedades mágicas esta ronca +2 ansiosa la convierten en una herramienta mortal contra enemigos a la carga. Siempre que el portador obtenga un ataque de oportunidad contra un enemigo a la carga podrá realizar dicho ataque como si hubiese preparado una acción para preparar su ronca frente a la carga. Los ataques

realizados de esta forma causan doble daño contra enemigos que carguen. Si el portador prepara la ronca de presteza contra un enemigo a la carga, cualquier ataque de oportunidad generado por dicho enemigo también se resolverá de forma normal. Esta aptitud no permite al portador realizar dos ataques a doble daño en el mismo asalto contra un atacante a la carga.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, acelerar, gracia felina; **Precio de mercado:** 50.310 po; **Coste de creación:** 25.310 po + 2.000 PX.

Salida del mediano: estas balas de honda +2 otorgan una rápida cobertura para quienes necesiten una evasión expeditiva y a menudo las llevan los pícaros por si se presenta la ocasión. Estas balas de honda grises parecen estar cubiertas por remolinos de densa niebla negra, y su superficie causa inquietud por su constante movimiento. Con un ataque con éxito la bala libera una ondulante nube de niebla que cubre un radio de 30' con una nube brumosa (como el conjuro de un lanzador de nivel 6). La niebla dura una hora, aunque puede ser dispersada por vientos fuertes. La nube bloquea toda visión, incluyendo la visión en la oscuridad, a más de 5'. Una criatura a 5' o menos se beneficia de una cobertura de 1/2 (posibilidad de fallo del 20%). Las criaturas más alejadas obtienen cobertura total (posibilidad de fallo del 50%, y el atacante no puede emplear su vista para localizar a su objetivo). Cada salida del mediano crea niebla una única vez; las balas recuperadas intactas se consideran a partir de entonces simples balas de honda +2.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un mediano, nube brumosa; **Precio de mercado:** 247 po; **Coste de creación:** 127 po + 10 PX.

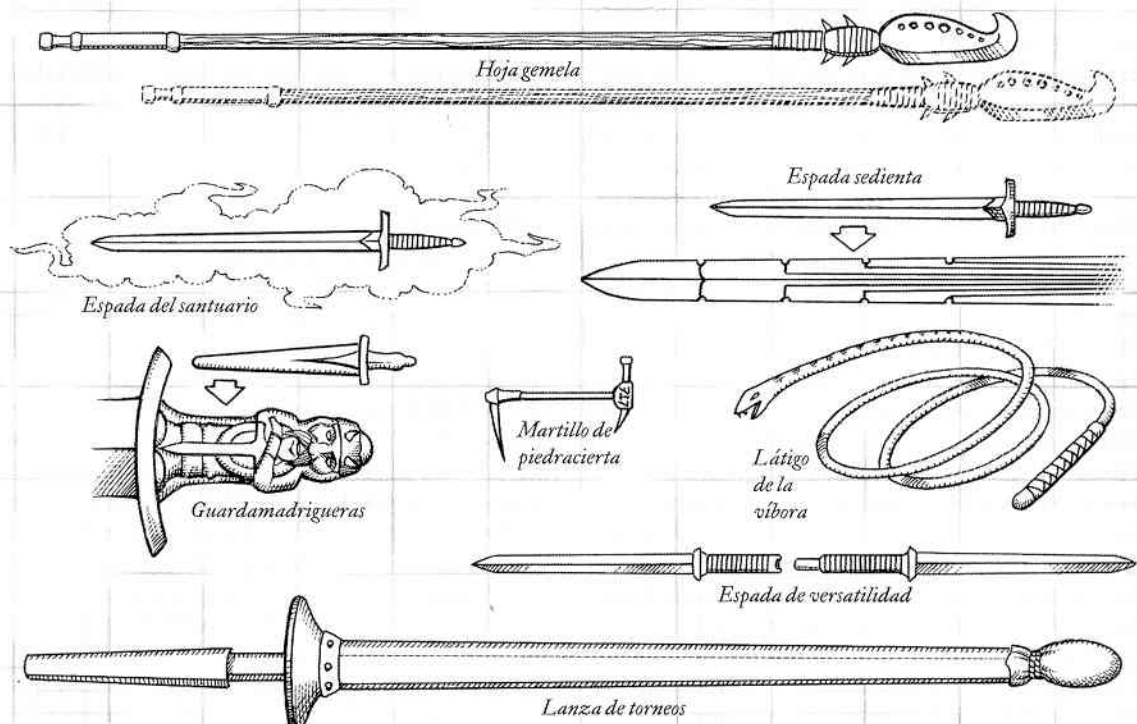
Segadora de enemigos: esta guadaña +2 hendiente puede rebanar a los enemigos de tres en tres. En la resolución de los ataques adicionales otorgados por la dote Hendedura o por la aptitud hendiente de la guadaña, su rango de amenaza se duplica. La segadora de enemigos es considerada un arma afilada a efectos de conjuros que interactúen con ella, lo cual significa que no puede ser la receptora de un conjuro de afiladura o bendecir arma, ni puede ganar la aptitud de maliciosa.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, afiladura, poder divino; **Precio de mercado:** 32.318 po; **Coste de creación:** 16.318 po + 1.280 PX.

Siangham de soltura: este siangham +3 mejora la habilidad del portador para concentrarse en el combate. Cuando emplea un siangham de soltura, el portador recibe un bonificador +2 de mejora a los TS realizados para desviar ataques a distancia con la dote Desviar flechas. Más aún, los monjes y otros personajes con la dote Puñetazo aturdidor pueden realizar ataques aturdidores con el siangham de soltura.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, inmovilizar persona, protección contra las flechas; **Precio de mercado:** 19.303 po; **Coste de creación:** 9.803 po + 760 PX.

Telaraña de fuerza: esta red +4 está hecha de pura fuerza mágica y puede retener incluso a criaturas incorporales. Una criatura enmarañada en una telaraña de fuerza puede in-



DM

tentar escapar como acción de asalto completo (prueba de Escapismo CD 20). La red tiene una dureza de 10 y 30 puntos de golpe, y puede romperse con una prueba de Fuerza CD 40 como acción de asalto completo.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, jaula de fuerza; **Precio de mercado:** 72.320 po; **Coste de creación:** 36.320 po + 2.880 PX.

Tridente de las profundidades: este tridente +1 permite a su portador moverse a través del agua con facilidad. Mientras sostenga un tridente de las profundidades, el portador podrá nadar a una velocidad de 30'. Si está sumergido en agua de cualquier tipo el tridente obtiene un bonificador +1 adicional al ataque y daño. Cuando está sumergido bajo las aguas del océano este bonificador se incrementa a +2; el bonificador por estar bajo el agua se apila con el bonificador de mejora del tridente.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, caminar sobre las aguas; **Precio de mercado:** 8.315 po; **Coste de creación:** 4.315 po + 320 PX.

Venganza de Gruumsh: esta lanza larga +3 es muy apreciada por los clérigos de Gruumsh. El portador de la venganza de Gruumsh puede emplear una acción estándar y gastar uno de sus intentos de reprender muertos vivientes para imbuir la lanza con poder divino. Si el siguiente ataque con éxito de la lanza impacta a un elfo, causará 1d6 puntos de daño divino adicional por cada punto de modificador de Carisma del portador (mínimo de 1d6).

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un humanoide maligno con la aptitud de reprender muertos vivientes, azote sacrilego; **Precio de mercado:** 50.305 po; **Coste de creación:** 25.305 po + 2.000 PX.

Virote de la estirge: estos virotes +3 son tubos huecos diseñados para extraer la sangre del objetivo. Cada uno posee una punta metálica, ahuecada al igual que el resto del virote, con finos ribetes tallados a semejanza de las alas dobles de una estirge. El asalto siguiente a un ataque con éxito, el virote comienza a drenar la sangre del objetivo, causando 1d4 puntos de daño temporal de Constitución cada asalto hasta que sea destruido. Como arma de madera Menuda cada virote de la estirge tiene dureza 5 y 1 punto de golpe. Mientras esté extrayendo la sangre de un objetivo el virote tiene CA 12 (+2 por tamaño). Los virotes de la estirge que yeren sus blancos quedan destruidos.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, veneno; **Precio de mercado:** 1.007 po; **Coste de creación:** 507 po + 40 PX.

Virote de libertad: estos virotes +1 están cubiertos permanentemente con una fina capa de aceite o grasa y dejan un delgado charco aceitoso allí donde se coloquen, e incluso sus plumas parecen empapadas en aceite. Cualquier objetivo en el que impacte un virote de libertad queda cubierto por una fina capa de grasa. Este manto otorga un bonificador +10 a las pruebas de Escapismo y a las pruebas de presa

realizadas para escapar de una presa. Una criatura con un recubrimiento semejante sufre un penalizador -10 a las pruebas de presa realizadas para retener a otra criatura. El efecto dura 1d4 asaltos.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, grasa; **Precio de mercado:** 247 po; **Coste de creación:** 127 po + 10 PX.

Virote de voces: estos virotes +2 tienen plumas brillantes y a menudo también astiles pintados de colores vivos. También conocidos como *virotes de azote de mágicos* son temidos por muchos lanzadores de conjuros. Cualquiera acertado por un *virote de voces* debe superar una salvación de Voluntad (CD 16) o sufrir los efectos de distracción del virote: los objetivos que fallen sus salvaciones escuchan voces que parecen susurrales desde el interior de sus cabezas. Quienes se vean afectados por uno de estos virotes, deben realizar una prueba de Concentración (CD 16 + nivel de conjuro) para lanzar cualquier conjuro. Este efecto dura 1d6 asaltos.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, debilidad mental; **Precio de mercado:** 767 po; **Coste de creación:** 387 po + 31 PX.

Virote etéreo: estos virotes +1, una vez disparados, fluctúan entre el plano Material y el plano Etéreo. Estos saltos de plano dan a los virotes un aspecto nebuloso e insustancial y les otorgan varios poderes. Aunque no proporcionan ninguna capacidad de observar el plano Etéreo, los virotes son capaces de afectar a criaturas etéreas de forma normal. Además pueden atravesar objetos sólidos. Por cada 5' de materia sólida que cruce el virote hay una posibilidad del 50% de que éste cambie al plano Material en su interior, frenándolo y terminando su vuelo.

Todos los ataques realizados con *virotes etéreos* tienen un 20% de posibilidades de fallar. La fluctuación planar sólo sirve para un disparo; si se recupera intacto tras ser disparado, un *virote etéreo* se considera a partir de entonces un simple *virote* +1.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, intermitencia; **Precio de mercado:** 797 po; **Coste de creación:** 402 po + 32 PX.

Zarpa de hielo: con filos tallados a partir de las pálidas garras de un dragón blanco venerable, esta *gran hacha* +2 congeladora irradia frío. El área a 5' de una *zarpa de hielo* siempre se encuentra 10° por debajo de la temperatura ambiente. Incluso sin el aura de frío, la naturaleza gélida de la *zarpa de hielo* es evidente por su apariencia; las pálidas garras del dragón sobresalen del extremo de un asta de marfil mágicamente reforzado, lo cual convierte al arma en una espectral sombra blanquecina. Una *zarpa de hielo* otorga a su portador la aptitud de resistir el frío igual que mediante el conjuro *resistencia a los elementos (frío)* de un lanzador de nivel 10.

Además, el movimiento del portador nunca se ve reducido por la nieve o el hielo y nunca necesita realizar una prueba de Equilibrio para mantenerse en pie sobre el hielo. Aunque está fabricada de marfil, el asta de una *zarpa de hielo* posee una dureza de 15 y 20 puntos de golpe debido a su refuerzo mágico.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *cono de frío*; **Precio de mercado:** 24.320 po; **Coste de creación:** 12.320 po + 960 PX.

POCIONES

Las pociones actúan como un conjuro lanzado sobre el bebedor. Una poción, aceite o elixir sólo puede emplearse una vez.

Poción de aliento de agua: esta poción de tonos azul-marina es la antítesis de la poción de *aliento de fuego*. Concede al bebedor la aptitud de lanzar ingentes cantidades de agua por su boca de forma similar al efecto géiser de un *decantador inagotable de agua*. Podrá expulsar agua hasta tres veces, creando un chorro de 20' de largo y 1' de ancho de agua a un ritmo de 30 galones por asalto. La fuerza de este manantial causa 1d4 puntos de daño contra un objetivo, que debe superar una prueba de Fuerza (CD 12) para evitar ser derribado. El agua también extingue la mayoría de fuegos corrientes pero no tiene ningún efecto sobre llamas mágicas. Los chorros no usados se pierden una hora después de haber bebido la poción. La poción no permite al bebedor respirar bajo el agua.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, el creador debe ser un lanzador de conjuros de nivel 5; **Precio de mercado:** 300 po.

Poción de sentidos animales: esta oscura poción marrón huele como el pelaje de un animal mojado. Cuando se bebe concede visión en la penumbra, la aptitud de olfato (consulta 'Cualidades especiales' en el *Manual de monstruos*) y un bonificador +2 de circunstancia a todas las pruebas de Escuchar durante una hora.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, el creador debe ser un lanzador de conjuros de nivel 5; **Precio de mercado:** 380 po.

Elixires de armadura

Los fabricantes de pociones gnomos guardan celosamente los secretos de lo que ellos llaman "elixires de armadura". Al exhibir las propiedades destiladas de diversos animales y sabbandijas que se pueden encontrar cerca de sus hogares, estas pociones conceden al bebedor un bonificador temporal de armadura natural (y en algunos casos, otros beneficios).

Elixir de anguila eléctrica: la piel del bebedor se vuelve plateada y obtiene un bonificador +1 de armadura natural. Además, el toque del bebedor causará 1d8+1 puntos de daño por electricidad una sola vez mientras la poción esté activa. El bebedor obtiene un bonificador +3 de circunstancia a este ataque de toque si el objetivo lleva armadura metálica. Los efectos duran una hora.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, *alterar el propio aspecto*, *contacto electrizante*, habilidad de Alquimia; **Precio de mercado:** 2.050 po.

Elixir de escarabajo: el *elixir de escarabajo* hace que la piel del bebedor se hinche, se oscurezca y gane brillo. También brotan pequeñas antenas de su frente. El bebedor obtiene un bonificador +2 de armadura natural y visión en la oscuridad hasta 60'. Los efectos duran una hora.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, alterar el propio aspecto, visión en la oscuridad, habilidad de Alquimia; **Precio de mercado:** 8.300 po.

Elixir de puercoespín: el elixir de puercoespín endurece la piel del bebedor, concediéndole un bonificador +1 de armadura natural. Además, cientos de púas afiladas como agujas brotan del cuerpo del bebedor. Estas púas causan 1d6 puntos de daño perforante en un ataque de presa con éxito. Las púas brotan a través de armaduras ligeras o de pieles, pero las armaduras más pesadas impiden su crecimiento. Los efectos duran una hora.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, alterar el propio aspecto, habilidad de Alquimia; **Precio de mercado:** 2.300 po.

Elixir de rinoceronte: la piel del bebedor se vuelve más gruesa y de color gris, concediéndole un bonificador +3 de armadura natural. Un desgraciado efecto secundario es que su visión no alcanzará más de 30'. Los efectos duran una hora.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Elaborar poción, alterar el propio aspecto, habilidad de Alquimia; **Precio de mercado:** 17.500 po.

ANILLOS

Un personaje puede llevar sólo dos anillos mágicos de forma efectiva. Un tercer anillo mágico no funcionará si el portador ya lleva dos puestos.

Amigo del ratero: cuando se usa, este liso anillo de acero atrae cualquier objeto suelto de metal a menos de un pie de distancia y que no pese más de una onza (normalmente monedas o joyas) hacia él. Los objetos no tienen por qué ser de hierro, sino de algún tipo de metal. El anillo concede un bonificador +5 de circunstancia a las pruebas de Hurtar que involucren objetos metálicos.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, mano del mago; **Precio de mercado:** 500 po.

Armadura de fuerza: esta pareja de anillos de hierro negro debe llevarse puesta a la vez, uno en cada mano, sin ningún otro anillo mágico, para que funcione. Envuelven a su portador en un campo de fuerza mágica que le concede un bonificador +4 de armadura a su CA (como el conjuro *armadura de mago*). Este campo envolvente es dañino al simple contacto: cualquier criatura cuya piel desnuda toque al portador sufrirá 1d4 puntos de daño. Los ataques sin armas del portador obtienen un bonificador +1 de mejora a la tirada de ataque y causan 1d4 puntos de daño adicional.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, arma mágica, armadura de mago; **Precio de mercado:** 45.000 po.

Colmillo mágico: mientras se lleve puesto este anillo, concede a una (y sólo a una) de las armas naturales del portador (mordisco, golpetazo, puñetazo, etc.) un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, deseo, colmillo mágico; **Precio de mercado:** 6.000 po.

Comandar alineamiento: similares en algunos puntos a los poderosos anillos de comandar elementales, las cuatro variantes de los anillos de comandar alineamiento conceden a su portador grandes poderes sobre los ajenos de ciertos alineamientos. Cada uno parece ser un anillo mágico menor has-

ta que se activan por completo sus poderes, descritos en esta sección. Las cuatro variantes tienen las siguientes propiedades en común:

- Los ajenos con el subtipo de alineamiento (caótico, maligno, bueno o legal) con el cual esté armonizado el anillo no pueden atacar al portador, o siquiera aproximarse a 5' de él. Si el portador quiere, puede renunciar a esta protección e intentar en su lugar hechizar al ajeno (como *hechizar monstruo*, TS Voluntad CD 17). No obstante, si el intento de hechizo falla se pierde la protección por completo y no pueden volver a realizarse nuevos intentos de hechizamiento.
- Los ajenos con el subtipo de alineamiento con el cual esté armonizado el anillo que ataquen al portador (si fracasa un intento de *hechizar*) sufren un penalizador -1 a sus tiradas de ataque. El portador del anillo obtiene un bonificador +2 de resistencia a sus TS contra estos ataques. También obtiene un bonificador +4 de moral a todos los ataques contra tales criaturas. Cualquier arma que emplee ignorará la reducción de daño de tales criaturas sin importar si posee un bonificador de mejora suficiente para hacerlo.
- El portador del anillo es capaz de conversar con criaturas del subtipo de alineamiento con el cual esté armonizado el anillo. Estas criaturas se dan cuenta de que lleva el anillo puesto y mostrarán un sano respeto por su portador si los alineamientos son similares. Si los alineamientos son opuestos, las criaturas temerán al portador si éste es poderoso, aunque si se muestra débil lo odiarán y desearán destruirlo. El miedo, odio y respeto son determinados por el DM.
- El poseedor de un anillo de comandar alineamiento sufre un penalizador a sus TS de la forma que se indica:

Alineamiento	Penalizador al TS
Bueno	-2 contra conjuros malignos
Caótico	-2 contra conjuros legales
Legal	-2 contra conjuros caóticos
Maligno	-2 contra conjuros buenos

Además de los poderes descritos anteriormente, cada anillo específico otorga a su portador las siguientes aptitudes en relación a su alineamiento:

Bueno: Este anillo posee los siguientes poderes.

- *Auxilio divino* (uso ilimitado)
- *Bendecir* (uso ilimitado)
- *Castigo divino* (2 veces al día)
- *Disipar el mal* (1 vez al día)
- *Barrera de cuchillas* (1 vez por semana)

Caótico: Este anillo posee los siguientes poderes.

- *Acción aleatoria* (uso ilimitado)
- *Estallar* (uso ilimitado)
- *Martillo del caos* (2 veces al día)
- *Disipar la ley* (1 vez al día)
- *Animar objetos* (1 vez por semana)

Legal: Este anillo posee los siguientes poderes.

- *Calmar emociones* (uso ilimitado)
- *Orden imperiosa* (uso ilimitado)
- *Ira del orden* (2 veces al día)

- *Disipar el caos* (1 vez al día)
- *Inmovilizar monstruo* (1 vez por semana)

Maligno: Este anillo posee los siguientes poderes.

- *Perdición* (uso ilimitado)
- *Profanar* (uso ilimitado)
- *Azote sacrilego* (2 veces al día)
- *Disipar el bien* (1 vez al día)
- *Crear muertos vivientes* (1 vez por semana)

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, aliado de los planos, todos los conjuros correspondientes; **Precio de mercado:** 200.000 po.

Contraconjuro mayor: tras un examen preliminar parece ser un anillo de almacenamiento de conjuros. Sin embargo, aunque permite que se lance sobre él un solo conjuro de niveles 1 a 9, dicho conjuro no puede recuperarse de nuevo del anillo. En su lugar si ese mismo conjuro es vuelto a lanzar sobre el portador, o en un radio de 90' del portador (si éste tiene línea de visión hasta el lanzador), el conjuro es inmediatamente contrarrestado como una acción de contraconjuro sin requerir ninguna acción (ni siquiera conocimiento del hecho) por parte del portador. Una vez usado de tal forma, el conjuro imbuido en el anillo desaparece. Un nuevo conjuro (o el mismo que antes) puede situarse una vez más en él.

Nivel de lanzador: 18; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, deseo, retorno de conjuros; **Precio de mercado:** 16.000 po.

Desorientación: esta lisa banda de plata es corriente y no posee ningún adorno. El portador queda bajo un efecto continuo de *desorientar* que redirige cualquier conjuro de Adivinación que revele el aura lanzado sobre él. Tales conjuros se centran automáticamente sobre su lanzador en lugar de sobre el portador del anillo.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, *desorientar*; **Precio de mercado:** 7.000 po.

Forzar cerraduras: este anillo está compuesto por varias púas, alambres y otros pequeños dispositivos que cobran vida a una orden. El anillo concede un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Abrir cerraduras y puede lanzar *apertura* tres veces al día, como el conjuro de un lanzador de nivel 12.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, *apertura*; **Precio de mercado:** 7.700 po.

Mente colectiva: estos anillos están fabricados con una sustancia marronácea parecida al cuerno o la quitina, y se asemejan al caparazón de una formícida. Un solo anillo de mente colectiva no otorga ningún beneficio a su portador a menos que haya otro personaje con otro anillo del mismo tipo en un radio de una milla. Todos los personajes que lleven anillos de mente colectiva en un radio de una milla unos de otros pueden comunicarse telepáticamente entre sí y sus mentes se fusionan en una íntima conexión. Si uno de tales personajes tiene constancia de un peligro concreto, todos la tendrán. Si un personaje en tal grupo no está prevenido, ninguno lo estará. Ningún personaje del grupo se considerará flanqueado a menos que todos lo estén.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, deseo, vínculo telepático de Rary; **Precio de mercado:** 180.000 po.

Resistencia universal a los elementos menor: este anillo funciona como un anillo de resistencia a los elementos menor para todos los tipos de energía: fuego, frío, electricidad, ácido y sonido. Siempre que el portador hubiese de sufrir normalmente daño de tales energías, resta 15 puntos de daño por asalto de la cantidad antes de aplicarla.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, protección contra los elementos; **Precio de mercado:** 144.000 po.

Restallido del trueno: este anillo está fabricado en la pislázuli, con un relámpago grabado a lo largo del borde. Tres veces al día, el portador puede afectar a alguien con un contacto electrizante. Una vez al día dicho efecto puede combinarse con un poderoso trueno que imita los efectos de un conjuro de alarido. El objetivo debe ser tocado para que el alarido surta efecto. Ambos efectos son iguales a los conjuros de un lanzador de nivel 7.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Forjar anillo, alarido, contacto electrizante; **Precio de mercado:** 11.200 po.

CETROS

Los cetros son artefactos que poseen poderes mágicos únicos y no suelen tener cargas. Cualquiera puede utilizar un cetro.

Advertencia: este delgado cetro de 4' de largo se divide en cuatro secciones individuales. Cuando todas estas secciones se entierran al menos hasta la mitad en el suelo, pueden lanzar *alarma* y *detectar escudriñamiento* como un lanzador de nivel 9. La zona queda definida por la localización de las secciones del cetro y puede ser, en teoría, ilimitada. En la práctica, no obstante, la mayoría de usuarios encuentran que 300' de diámetro es la mayor amplitud aprovechable. La alarma dura hasta que la persona que ha colocado la sección la retire. Si cualquiera que no sea esa persona retira una sección del cetro la alarma se dispara automáticamente. El usuario puede elegir también qué cosas no dispararán la alarma, como por ejemplo un tipo de criatura con un tamaño específico desde Menudo hasta Gargantuesco.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, alarma, detectar escudriñamiento; **Precio de mercado:** 58.000 po.

Árboles: este cetro de madera se parece a un bastón de los bosques en miniatura con una forma que sugiere su crecimiento natural. Puede emplearse como arma de cuerpo a cuerpo como si fuese una tranca con el conjuro *garrote* lanzado sobre ella: golpea con un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño y causa 1d10 puntos de daño (+1 por su bonificador de mejora). También concede a su portador un bonificador +5 de armadura natural.

El portador de un cetro de los árboles puede dar vida a los árboles como ents. Puede animar árboles en un radio de 180' y controlar hasta dos árboles de cada vez con un máximo de dos árboles al día. Se requiere una acción de asalto completo para que un árbol normal se desenraíce solo. Después se moverá a una velocidad de 10' y por lo demás luchará como un ent en todos los aspectos. Esta aptitud es similar al conjuro *roble guardián* de un lanzador de nivel 12.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, garrote, piel robliza, roble guardián; **Precio de mercado:** 120.000 po.

Control de constructos: este cetro tiene la forma de un humanoide musculoso tallado a partir de una única pieza de

mármol. Si el portador está a menos de 60' de un constructo sin puntuación de Inteligencia, el *cetro de control de constructos* le permite invalidar cualquier orden que pueda tener el constructo y reemplazarla por órdenes nuevas como si el portador del cetro fuese el creador de la criatura (consulta la ficha del golem en el *Manual de monstruos*). Si el constructo tiene puntuación de Inteligencia, podrá realizar una salvación de Voluntad (CD 23) para evitar que el portador del cetro tome el control.

Si su creador se encuentra en un radio de 60', un constructo inteligente obtendrá un bonificador +4 a su salvación de Voluntad.

Nivel de lanzador: 17;
Prerrequisitos: Fabricar cetro, objeto maravilloso, dominar monstruo; **Precio de mercado:** 68.850 po.

Embajada: en realidad existen muchas variantes de este objeto, y son tan diversas en apariencia que es imposible tipificarlas todas. Cada tipo de *cetro de embajada* está unido a un plano de existencia distinto, la mayoría a un plano Exterior concreto. En general el diseño y decoración de un cetro específico es un fuerte recordatorio del plano al que está unido. Así, un *cetro de embajada* unido a los Siete montes de Celestia está fabricado con metales preciosos e incluye imágenes de arcontes, mientras que uno unido al Caos cambiante del Limbo es casi amorfo y parecido a un cieno alargado, aunque un examen más atento revela formas de slaad grabadas sobre su superficie.

Cuando una criatura porta un *cetro de embajada* unido a su plano natal se considera que está en ese plano mientras siga sosteniendo el cetro. El tipo de la criatura no cambia, pero no se la considerará una criatura extraplanar. Por lo tanto, no podrá ser expulsada por un *destierro* o *exorcismo*, ni siquiera por los más poderosos conjuros de *blasfemia*, *máxima*, *palabra sagrada* o *palabra del caos*.

Además, el portador puede emplear conjuros similares para expulsar a otras criaturas extraplanares como si él estuviese en su plano natal. Si una criatura porta un *cetro de embajada* que no esté unido a su plano natal, el cetro no tendrá ningún efecto.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, desplazamiento de plano; **Precio de mercado:** 20.000 po.

Fantasmal: este ornamentado cetro está fabricado de cristal azulado. Aunque no es adecuado para emplearse como arma de cuerpo a cuerpo, se puede usar para realizar un ataque de toque especial contra criaturas incorporeales. Si este ataque

de toque tiene éxito, la criatura sufre 2d4 puntos de daño.

Una vez al día, el portador de un *cetro fantasmal* puede volverse incorporeal. Esto permite al personaje dañar a otras criaturas incorporeales de forma normal,

así como pasar a través de muros etc. beneficios (y contratiempos) del estado incorporeal, tal y como se describe en la *Guía del DUNGEON MASTER*. El personaje no es etéreo ni tiene vínculos con el plano Etéreo, a diferencia de un verdadero fantasma. Puede permanecer incorporeal durante un máximo de 15 asaltos tras los cuales vuelve a ser totalmente material.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, desplazamiento de plano; **Precio de mercado:** 50.000 po.

Fuerza: este cetro está hecho de hierro negro y mide 18" de largo y 1/2" de grosor. El cetro tiene tres funciones cualquiera de las cuales puede emplearse, en cualquier orden, cinco veces al día.

- **Explosión de fuerza:** una explosión de fuerza se proyecta desde el cetro con un alcance de 100'. Es un ataque de toque a distancia que causa 10d6 puntos de daño.
- **Muro de fuerza:** como el conjuro.
- **Hoja de fuerza:** una brillante hoja de fuerza de 3' de largo brota del cetro y dura 10 asaltos. Puede emplearse como una espada larga +1 radiante.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, espada de Mordenkainen, muro de fuerza, proyectil mágico; **Precio de mercado:** 125.000 po.

Imitación: este extraño y corto cetro está coronado por la imagen de una mainate (NdT: un vistoso tipo de ave, de cola blanca y pecho amarillo). Cuando lo empuña, su portador puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído. Quienes lo escuchan deben superar una salvación de Voluntad (CD 17) para detectar el engaño.

El portador también obtiene un bonificador +10 de competencia a las pruebas de Disfrazarse, Falsificar y Usar objeto mágico, además de poder emplear el conjuro *ventriloquía* a voluntad.

Nivel de lanzador: 6; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, cambio de aspecto, ventriloquía; **Precio de mercado:** 30.000 po.

Parálisis: este cetro está creado a partir de coral de un enfermizo color rosa y rematado de púas similares a las de un pez soplador. Las púas generan constantemente un veneno exótico que tiene propiedades paralizantes. Estos cetros son creados comúnmente por los kuo-toa, que son inmunes al efecto que producen.



Cualquiera que sea golpeado por el cetro debe superar una salvación de Fortaleza (CD 25) o quedar paralizado durante 1d4 asaltos. El portador también puede gastar una carga para lanzar *inmovilizar persona* o *inmovilizar animal* dos veces al día, e *inmovilizar monstruo* una vez al día (como los conjuros de un lanzador de nivel 9). El cetro alberga 50 cargas para los conjuros, pero el veneno dura indefinidamente.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *inmovilizar monstruo*, *inmovilizar persona*; **Precio de mercado:** 22.000 po.

Rastreo: estos dos cetros de cobre idénticos son de un pie de largo y están rematados por un suave cristal transparente. Empleando una acción de asalto completo sin hacer nada más, el portador puede determinar la distancia y dirección exacta del otro cetro. Si emplea otra acción de asalto completo el portador puede determinar si el cetro está en posesión de una criatura y cuál es su estado físico (viva y saludable, herida, moribunda o inconsciente). No indica el estado mental de la criatura (confusa, aturdida, etc.) ni ningún efecto mágico (como *hechizada* o *dominada*).

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *localizar criatura*, *situación*; **Precio de mercado:** 37.800 po.

Tentáculo (del): este cetro se presenta en dos variantes, mayor y menor. Cada una aparenta ser un largo y sinuoso cetro de composición desconocida (aunque presumiblemente orgánica). El cetro menor termina en tres "ramas", mientras que el mayor posee seis.

A una orden, estas ramas cobran vida y apresan como tentáculos empleando su propio ataque base (incluido el bonificador +3 de mejora del cetro) en lugar del ataque base del portador. Los ataques del cetro cuentan como una acción estándar del portador.

Los ataques de los tentáculos siguen todas las reglas normales de ataques de presa con dos excepciones: no generan ataques de oportunidad y el portador no necesita moverse al espacio ocupado por el objetivo para mantener la presa. El tentáculo, no el portador, se considera el apresante (y el portador no sufre ninguna de las desventajas de una presa). Considera el cetro como una criatura de tamaño Mediano a efectos de los modificadores de tamaño en dichas pruebas. Cada cetro también tiene uno o más poderes especiales que afectan a cualquier objetivo tocado por los tres (o seis) tentáculos en el mismo asalto (sin importar que los tentáculos lo hayan apresado o no).

Si los tres tentáculos de un *cetro del tentáculo menor* tocan a una criatura, ésta deberá superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o verse afectada por un conjuro de *ralentizar* durante 12 asaltos. Si tres de los seis tentáculos del *cetro del tentáculo mayor* tocan a un objetivo deberá superar una salvación de Voluntad (CD 14), o quedar afectado por un conjuro de *lanzar maldición* (un penalizador -4 de mejora permanente a los ataques, salvaciones y pruebas). Si los seis tentáculos del *cetro del tentáculo mayor* tocan a un objetivo en el mismo asalto, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza (CD 17) o sufrir 1 punto permanente de consunción de Destreza.

Cada tentáculo tiene una dureza de 10, 20 pg y una CD para romper de 30.

Cetro	N.º de ataques	Ataque base/ Prueba de presa ¹	Daño ¹	Fue
Menor	3	+9	6 puntos	16
Mayor	6	+15	9 puntos	22

¹ Estas cifras incluyen el bonificador de Fuerza del cetro

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, *animar objetos*, *lanzar maldición* (sólo cetro mayor), *ralentizar* (sólo cetro menor), *tentáculos negros de Evard*; **Precio de mercado:** 21.000 po (*cetro menor*) o 57.000 po (*cetro mayor*).

BASTONES

Un bastón es una vara larga de madera que almacena diversos conjuros. Un bastón tiene 50 cargas cuando es creado.

Araña: el *bastón de la araña* está fabricado en maderaoscura negra y grabado al ácido con formas plateadas de telarañas. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Tregar cual arácnido* (1 carga)
- *Telaraña* (1 carga, CD 13)
- *Convocar plaga o enjambre* (sólo arañas, 1 carga)
- *Veneno* (1 carga, CD 16)
- *Plaga de insectos* (2 cargas, CD 17)

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, *convocar plaga o enjambre*, *plaga de insectos*, *telaraña*, *tregar cual arácnido*, *veneno*; **Precio de mercado:** 42.600 po.

Artesano: este bastón está extremadamente bien tallado y cubierto de pan de oro con tallas de imágenes de artesanos trabajando. El *bastón del artesano* permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Creación menor* (1 carga)
- *Creación mayor* (1 carga)
- *Elaborar* (1 carga)
- *Remendar* (1 carga)

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, *elaborar*, *creación mayor*, *creación menor*, *remendar*; **Precio de mercado:** 69.800 po.

Asesino: este esbelto bastón de madera sin adornos es más corto de lo normal en los bastones, con sólo 4' de largo, y posee una correa de cuero sujeta a él para poder llevarlo fácilmente colgado al hombro. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- *Niebla de obscurecimiento* (1 carga)
- *Pasar sin dejar rastro* (1 carga)
- *Invisibilidad mejorada* (2 cargas)
- *Veneno* (2 cargas, CD 16)

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, *invisibilidad mejorada*, *niebla de obscurecimiento*, *pasar sin dejar rastro*, *veneno*; **Precio de mercado:** 24.000 po (este precio da por hecho que el bastón está fabricado por un asesino).

Cacofonía: aunque tallado con elegancia, este bastón de madera representa violentas y contorsionadas imágenes de rostros chillando y figuras tapándose los oídos. Predilecto de los bardos malignos o desenfrenadamente caóticos, permite el uso de los siguientes conjuros:

Objetos mágicos que conceden dotes

Poner precio a las dotes en los objetos mágicos es una tarea imprecisa. Si una dote es puramente mecánica, como Gran fortaleza, aplica las reglas por defecto de la *Guía del DUNGEON MASTER* con un ajuste por el hecho de que el bonificador no tenga ningún tipo. Por ejemplo, el cinturón de aguante concede Gran fortaleza, lo cual suma un +2 a todas las salvaciones de Fortaleza. Un bonificador +2 de resistencia a todas las salvaciones costaría 4.000 po. Obtener bonificadores para todas las salvaciones por separado no debería salir por la misma o menor cantidad, así que un bonificador +2 a los TS de Fortaleza debería costar 2.000 po. Si el bonificador no tiene ningún tipo asociado a él podrías duplicar o incluso triplicar dicha cantidad.

Las dotes metamágicas deberían ajustar el nivel de los conjuros a los que se aplican y modificar el precio en consonancia. Aunque es un asunto opinable, es razonable incrementar todos los niveles de conjuro en +1 si el objeto afecta a conjuros de niveles 0 a 3, en +2 si el objeto afecta a conjuros de nivel 0 a 6 y en +4 si el objeto afecta a conjuros de cualquier nivel.

Una guía general para otros tipos de dotes es que cuestan 10.000 po, más entre 5.000 y 10.000 po por cada prerrequisito.

- Estallar (1 carga, CD 13)
- Explosión de sonido (1 carga, CD 13)
- Terribles carcajadas de Tasha (1 carga, CD 13)
- Esculpir sonido (1 carga, CD 14)
- Alarido (1 carga, CD 16)

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, alarido, esculpir sonido, explosión de sonido, terribles carcajadas de Tasha; **Precio de mercado:** 60.000 po.

Caídos: Se trata de un bastón de pasado hierro negro, bastante corto y decorado con imágenes de rostros demoníacos y calaveras de mirada esquiva. Fabricado normalmente por un guardia negro, el bastón de los caídos permite el uso de los siguientes conjuros:

- Fatalidad (1 carga, CD 11)
- Estallar (1 carga, CD 13)
- Contagio (2 cargas, CD 14)
- Convocar monstruos IV (sólo criaturas malignas, 2 cargas)

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, contagio, convocar monstruos IV, estallar, fatalidad, el creador debe ser maligno; **Precio de mercado:** 24.000 po (este precio da por hecho que el bastón está fabricado por un guardia negro).

Compañerismo: este bastón es un suave astil de brillante acero tallado con la palabra "paz" en muchos idiomas. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Calmar emociones (1 carga, CD 11)
- Escudar a otro (1 carga)
- Situación (1 carga)
- Vínculo telepático de Rary (1 carga)
- Festín de los héroes (2 cargas)

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, calmar emociones, escudar a otro, festín de los héroes, situación, vínculo telepático de Rary; **Precio de mercado:** 80.000 po.

Creación: Este bastón de madera mide unos 5' de largo. Uno de los extremos se bifurca y el otro forma un fino garfio, haciéndolo parecerse a ciertos cetros de mando o símbolos de autoridad. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Crear comida y agua (1 carga)
- Creación menor (1 carga)
- Creación mayor (2 cargas)



Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, creación mayor, creación menor, crear comida y agua; **Precio de mercado:** 45.000 po.

Destrucción: este bastón de 6' de largo está fabricado de mármol blanco resquebrajado. A pesar de su apariencia, no obstante, el bastón es curiosamente ligero y sólido. El bastón se hace añicos en miles de pedazos tan pronto como se hayan agotado todas las cargas. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Estallar (1 carga, CD 13)
- Desintegrar (1 carga, CD 20)
- Terremoto (2 cargas)

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, desintegrar, estallar, terremoto; **Precio de mercado:** 98.500 po.

Eterno: este bastón está construido a partir de huesos de humanoides unidos en un solo bloque. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Reanimar a los muertos (1 carga)
- Crear muertos vivientes (2 cargas)
- Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** Fabricar bastón, crear muertos vivientes, reanimar a los muertos; **Precio de mercado:** 27.375 po.

Fuego sagrado: casi indistinguible de un bastón de fuego, este bastón a menudo incorpora el símbolo sagrado de una deidad en su diseño, a menudo el frondoso rostro de Obad-Hai. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Descarga flamígera (1 carga, CD 16)
- Tormenta de fuego (2 cargas, CD 20)

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, descarga flamígera, tormenta de fuego; *Precio de mercado:* 60.000 po (este precio da por hecho que el bastón está fabricado por un druida).

Gloria: formado por cristales y coronado por una representación dorada de un sol radiante, un bastón de la gloria resulta imponente, si bien temido por las criaturas de la oscuridad. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Luz del día (1 carga)
- Luz abrasadora (1 carga, CD 14)
- Castigo divino (1 carga, CD 16)
- Rayo solar (2 cargas, CD 20)

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, castigo divino, luz abrasadora, luz del día, rayo solar; *Precio de mercado:* 80.000 po.

Liberación: aunque aparenta ser poco más que una rústica vara para caminar, este bastón permite el uso de los siguientes conjuros:

- Quitar el miedo (1 carga)
- Quitar parálisis (1 carga)
- Quitar maldición (1 carga)
- Libertad de movimiento (2 cargas)
- Romper encantamiento (2 cargas)

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, libertad de movimiento, quitar el miedo, quitar maldición, quitar parálisis, romper encantamiento; *Precio de mercado:* 45.000 po.

Locura: este bastón está formado por barras de hierro salvajemente retorcidas y enmarañadas. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Acción aleatoria (1 carga, CD 11)
- Confusión (1 carga, CD 16)
- Demencia (2 cargas, CD 20)
- Némesis inexorable (2 cargas, CD 23)

Nivel de lanzador: 17; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, acción aleatoria, confusión, demencia, némesis inexorable; *Precio de mercado:* 110.000 po.

Rectitud: forjado de mithril elegantemente moldeado, este bastón es un distintivo de pureza y rectitud. Permite el uso de los siguientes conjuros:

- Favor divino (1 carga)
- Plegaria (1 carga)
- Disipar el mal (1 carga)
- Espada sagrada (2 cargas)

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, disipar el mal, espada sagrada, favor divino, plegaria; *Precio de mercado:* 34.000 po.

Señor de los trasgos: este bastón de aspecto zarrapastroso y retorcido está rematado con la calavera de una rata. Concede un bonificador +2 de mejora al Carisma en las manos de un trasgo u orco. Un bastón del señor de los trasgos también permite el uso de los siguientes conjuros:

- Protección contra la ley (1 carga)
- Confusión (1 carga, CD 16)
- Azote sacrilego (1 carga, CD 16)

Nivel de lanzador: 12; *Prerrequisitos:* Fabricar bastón, azote sacrilego, confusión, protección contra la ley; *Precio de mercado:* 26.625 po.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Los objetos maravillosos pueden ser configurados para hacer casi cualquier cosa, desde crear una brisa hasta mejorar las puntuaciones de característica.

Abanico de llamas furiosas: este abanico plegable está fabricado de fino hierro rojizo y se asemeja a unas llamas ondulantes cuando se despliega. Tres veces al día el abanico puede crear un cono de 30' de largo que hace que cualquier llama al descubierto, incluidas las velas, antorchas o linternas, salte en un estallido de fuego y cause el daño indicado (Reflejos CD 15 mitad):

Tamaño de las llamas	Daño	Área
Velas (1-5)	1d4	5' de diámetro
Candelabro (≥6)	1d6	5' de diámetro
Linterna	1d8	cuadrado de 5'
Antorcha	1d10	cuadrado de 10'
Hoguera	1d12	cuadrado de 10'

Todos los fuegos que estallen de esta forma se apagarán después por completo. La explosión es demasiado repentina como para que los objetos inflamables cercanos prendan.

El abanico de llamas furiosas no tiene efecto sobre fuegos mágicos como los creados por una *llama continua*.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, bola de fuego; *Precio de mercado:* 18.750 po; *Peso:* 1 lb.

Banda de confinamiento: este liso aro de acero de un pie de diámetro y una pulgada de grosor crece y mengua con pronunciar una orden. Su tamaño máximo es de 5' de diámetro manteniendo el mismo grosor. Puede encogerse hasta el tamaño de un anillo, en cuyo caso su grosor se reduce proporcionalmente. Si se coloca alrededor de una persona, digamos para apresar sus brazos contra sus costados, puede ajustarse para que se adapte confortablemente a ella. La banda nunca se encogerá hasta el punto de causar daño; simplemente estará incómodamente apretada. Se requiere una prueba de Escapismo (CD 30) para librarse de una banda de confinamiento puesta alrededor del cuerpo y brazos (CD 25 si la banda está colocada sólo alrededor de brazos o piernas).

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, agrandar, reducir; *Precio de mercado:* 5.400 po; *Peso:* 2 lb.

Los brazales de armadura y las aptitudes especiales de las armaduras

Un personaje que posea las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso, así como armadura de mago y todos los demás prerequisites necesarios, puede añadir las aptitudes especiales de las armaduras mostradas en la Tabla 8-6 de la *Guía del DUNGEON MASTER* a un juego de brazales de armadura. El coste es el mismo que el de añadir una aptitud especial a una armadura normal: un incremento en el bonificador efectivo de los brazales. Igual que las armaduras mágicas no pueden exceder nunca de un bonificador +8 de mejora, los brazales de armadura no pueden proporcionar nunca más de un bonificador +8 de armadura. Sin embargo, las aptitudes especiales pueden incrementar el bonificador efectivo incluso hasta +13 (brazales +8 con una aptitud valorada a +5, como fortificante intensa).

Los precios de mercado para los brazales de armadura con un bonificador efectivo superior a +8 son como siguen: 81.000 po (+9), 100.000 po (+10), 121.000 po (+11), 144.000 po (+12), 169.000 po (+13). Cualquier aptitud especial que pueda añadirse a una armadura podrá añadirse a unos brazales de armadura. Las cualidades de las armaduras con un coste expresado en po en lugar de con un bonificador efectivo pueden añadirse a los brazales por el mismo precio.

Si estás usando el *Manual de niveles épicos*, los personajes con las habilidades Fabricar armas y armaduras mágicas épicas y Fabricar objetos maravillosos épicos pueden crear brazales de armadura con un bonificador efectivo superior a +13. Para calcular el precio de mercado de tales objetos, eleva al cuadrado el bonificador efectivo total y multiplica el resultado por 10.000 po.

Bandera del valor: tejida con sedas brillantes, hilo de oro y otros materiales llamativos, la *bandera del valor* refuerza los espíritus de todas las tropas amigas que la vean. El portador de la bandera puede quitar el miedo a voluntad de las criaturas elegidas en un radio de 20'. Además, el portador puede generar un *círculo curativo* tres veces al día. Todos estos efectos son como los conjuros de un lanzador de nivel 9.

Nivel de lanzador: 8; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *círculo curativo*, *quitar el miedo*; **Precio de mercado:** 61.000 po; **Peso:** 10 lb.

Bolsa de abrojos infinitos: esta faltriquera de cuero corriente crea un suministro infinito de abrojos. El poseedor puede meter la mano en la bolsa y sacar puñado tras puñado. Se necesita una acción estándar para llenar un cuadrado de 5' a mano. Si se vuelca la bolsa (como acción parcial) producirá el equivalente a una bolsa de abrojos de 2 lb. de peso, pero no producirá más en los siguientes dos asaltos completos.

Los abrojos creados no son mágicos y siguen todas las reglas de los abrojos normales (consulta el Capítulo 7 del *Manual del jugador*).

Nivel de lanzador: 9; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto* de Leomund; **Precio de mercado:** 2.300 po; **Peso:** —.

Botas de zancada forestal: estas resistentes botas parecen sorprendentemente ligeras cuando se cogen, y permiten un movimiento completo en terreno de bosque o jungla, incluso a través de obstáculos moderados o importantes (consulta 'Movimiento' en el Capítulo 9 del *Manual del jugador*). Además el portador puede *detectar trampas* y *fosos* a voluntad y activar *zancadas arbóreas* una vez al día, como los conjuros de un lanzador de nivel 12.

Nivel de lanzador: 12; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *detectar trampas* y *fosos*, *zancada arbórea*; **Precio de mercado:** 23.600 po; **Peso:** 1 lb.

Botas del mar: estas botas llegan hasta las rodillas y están fabricadas con piel de tiburón. El portador puede *caminar sobre las aguas* y lanzar *respiración acuática* sobre sí mismo a voluntad. El portador también obtiene un bonificador +10 de competencia a las pruebas de Nadar.

Nivel de lanzador: 5; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *caminar sobre las aguas*, *respiración acuática*; **Precio de mercado:** 56.500 po; **Peso:** 1 lb.

Botas del rey de la montaña: estas arrugadas y gastadas botas con refuerzos de hierro en la suela permiten

un movimiento completo por terreno montañoso, agreste o rocoso (consulta 'Movimiento' en el Capítulo 9 del *Manual del jugador*), incluso en superficies malas o muy malas. El portador también puede lanzar *piel pétrea* sobre sí mismo dos veces al día, igual que el conjuro de un lanzador de nivel 12.

Nivel de lanzador: 12; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*, *piel pétrea*; **Precio de mercado:** 48.810 po; **Peso:** 1 lb.

Botas firmes: estas gruesas botas con puntera de hierro ayudan al portador a evitar que lo derriben. Nadie que lleve unas *botas firmes* puede ser derribado ni empujado por una embestida. Siempre que el portador lleve un arma de cuerpo a cuerpo que sea Mediana o mayor, también contará como preparado contra una carga. El arma no tiene por qué tener alcance.

Nivel de lanzador: 3; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:** 6.000 po; **Peso:** 1 lb.

Botas sin rastro: estas botas de color verde pálido son esbeltas y elegantes, con suelas perfectamente suaves. Conceden la aptitud de *pasar sin dejar rastro* al portador y pueden lanzar *invisibilidad mejorada* (sólo sobre el portador) tres veces al día.

Nivel de lanzador: 7; **Prerequisites:** Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad mejorada*, *pasar sin dejar rastro*; **Precio de mercado:** 33.500 po; **Peso:** 1 lb.

Brazales de salida: estos brazales lucen cada uno el mismo diseño de un cuadrado atravesado por una flecha. El portador puede negar los efectos de un *ancla dimensional* una vez al día.

Brazales de armadura resistentes al relámpago



Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ancla dimensional*; **Precio de mercado:** 11.200 po; **Peso:** 1 lb.

Broche del antepasado: forjado por artesanos enanos este broche está diseñado para lucirse como adorno en la barba. Está tallado en oro puro y jalonado de brillantes gemas.

Si el portador no es enano, el broche sólo concede un bonificador +1 de competencia a las pruebas de Diplomacia. Si un enano se coloca el broche en la barba, obtendrá un bonificador +2 de mejora a su puntuación de Sabiduría y un bonificador +5 de competencia a sus pruebas de Diplomacia e Intimidar.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser enano, el creador debe ser un lanzador de conjuros de nivel 10; **Precio de mercado:** 6.000 po; **Peso:** —.

Cáliz de comprobación: fabricado en cristal transparente, este cáliz percibe al instante las propiedades de cualquier líquido que se vierta en él. El color del cáliz varía dependiendo del líquido introducido y su opacidad también cambia a tenor de la potencia del líquido.

Consulta la siguiente tabla para comprobar los distintos resultados.

Color del cáliz	Líquido (ejemplo)
Transparente	Agua
Negro	Veneno
Rojo	Poción (mágica, no alquímica)
Azul	Líquido alquímico (contraveneno, fuego de alquimista)
Verde	Ácido
Plata, brillante ¹	Agua bendita
Plata, mate ¹	Agua sacrílega
Púrpura	Cualquier otro líquido (aceite, sangre)

Opacidad del cáliz	Potencia/pureza (ejemplo)
Transparente	Muy débil/muy impuro (agua inmundada)
Translúcido	Regular/levemente impuro (agua estancada)
Ahumado	Fuerte/muy puro (agua potable)
Sólido	Realmente fuerte/totalmente puro (agua destilada)

¹ Cuanto más potente sea el agua bendita, más brillo tendrá el cristal. Cuanto más potente sea el agua sacrílega, más mate se volverá.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *detectar magia*, *detectar veneno*; **Precio de mercado:** 4.000 po; **Peso:** 1/2 lb.

Capa de cobijo: esta capa, lisa pero de recio aspecto, proporciona una protección excelente contra el viento, el frío, el sol y la lluvia. A una orden se convierte en una tienda de campaña para cuatro personas, que incluye un conjuro de *alarma* (equivalente al de un lanzador de nivel 7) pero por lo demás es normal. Una vez al día la capa puede convertirse en un pequeño refugio igual al *cobijo seguro* de Leomund.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *alarma*, *cobijo seguro* de Leomund; **Precio de mercado:** 12.080 po; **Peso:** 1 lb.

Caparazón de los tritones: creadas por los tritones, estas mochilas están fabricadas a partir de caparazones gigantes. Han sido tratados mágicamente para mantener seca y protegida de las presiones del océano cualquier cosa que se introduzca en ellos. Debido a la forma y composición del caparazón, éste no interfiere en la habilidad del portador para nadar bajo el agua.

Algunas versiones de este objeto mágico se imbuen con una *ráfaga de viento* que permite a criaturas Menudas o menores que respiren aire sobrevivir dentro del caparazón.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ráfaga de viento*, *resistencia a los elementos*; **Precio de mercado:** 3.000 po (sin aire), 18.000 po (con aire); **Peso:** 3 lb.

Cenizas del infierno: esta cajita de hierro contiene un montoncito de ceniza y pavesas. Cuando se vuelcan sobre unas llamas al menos tan intensas como una hoguera de campamento las cenizas hacen que el fuego llamee y crepite de forma dramática.

En 1d4+1 asaltos un número igual de elementales de fuego Pequeños saltan de entre las llamas. Los elementales no están bajo ningún control, aunque pueden ser sometidos a posteriori con un *hechizar monstruo* u otra magia. Atacan a la criatura o criaturas más cercanas, y después continúan con su comportamiento violento hasta ser destruidos o expulsados.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *enjambre elemental*; **Precio de mercado:** 7.650 po; **Peso:** —.

Cinturón de aguante: este cinturón está hecho de numerosas cadenas finas pero resistentes, y una gran hebilla de hierro. El *cinturón de aguante* concede un bonificador +2 de mejora a la puntuación de Constitución del portador, y también obtiene la dote Gran fortaleza, mientras lleve puesto el cinturón.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia*; **Precio de mercado:** 10.000 po; **Peso:** 1 lb.

Collar de la bestia errante: hay tres versiones diferentes de estos collares, que se encuentran comúnmente entre los habitantes de tribus primitivas. Cada collar incorpora partes de un depredador peligroso diferente.

- **Collar del oso furioso:** este tosco collar de cuero está adornado con piedras preciosas sin tallar y garras de un enorme oso. El portador obtiene un bonificador +2 de mejora a su Fuerza. Además, si el portador tiene la aptitud de furia, cada uso durará un asalto más de lo normal.
- **Collar del tiburón frenético:** fabricado con duras algas marinas y dientes de tiburón, este collar concede al portador un bonificador +2 de mejora a la Fuerza y un bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Nadar. Además, si el personaje tiene la aptitud de furia, cada uso durará un asalto más de lo normal.
- **Collar del jabalí violento:** este collar está fabricado con los dos colmillos de un jabalí, que se unen en el medio. El portador obtiene la dote Romper arma (o Romper arma mejorada, si ya tiene esa dote) y un bonificador +1 de mejora a la Constitución. Además, si el personaje tiene la aptitud de furia, cada uso durará un asalto más de lo normal.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *arrebato emocional*, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:**

11.840 po (*oso furioso*), 12.160 po (*tiburón frenético*), 12.440 po (*jabali violento*); *Peso*: —.

Collar de la bestia salvaje: un collar de este tipo parece ser una pieza normal de bisutería sin valor hasta que se pone en el cuello de un personaje capaz de lanzar *amistad con los animales*. El collar de la bestia salvaje posee una o más cuentas especiales.

Tipo de cuenta especial	Aptitud de la cuenta especial
Cuenta de la calma	El portador puede lanzar <i>calmar animales</i>
Cuenta de la servidumbre	El portador puede lanzar <i>dominar animal</i>
Cuenta del colmillo	El portador puede lanzar <i>colmillo mágico mayor</i>
Cuenta de la llamada	El portador puede lanzar <i>convocar aliado natural IV</i>
Cuenta de la gran bestia	El portador puede lanzar <i>crecimiento animal</i>
Cuenta del despertar	El portador puede lanzar <i>dotar de consciencia</i>

Cada cuenta especial puede emplearse una sola vez, y después queda inerte para siempre. El poder especial de una cuenta se pierde si esta es desprendida del collar.

Nivel de lanzador: 10; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *amistad con los animales* y uno o más de estos conjuros: *calmar animales*, *colmillo mágico mayor*, *convocar aliado natural IV*, *crecimiento animal*, *dominar animal*, *dotar de consciencia* (como sea conveniente); *Precio de mercado:* 500 po (*cuenta de la calma*), 1.500 po (*cuenta de la servidumbre*), 1.500 po (*cuenta del colmillo*), 2.000 po (*cuenta de la llamada*), 2.500 po (*cuenta de la gran bestia*), 3.750 po (*cuenta del despertar*); *Coste de creación:* Normal, menos 1.250 po más 250 PX (*cuenta del despertar*); *Peso:* —.

Cuenco cantarín: tallado de una única pieza de cristal inmaculado (dureza 10, 10 pg) este cuenco se presenta junto con un grueso palo de madera pulida. Pasar el palo lentamente por el borde del cuenco produce un claro zumbido vibrante. El volumen puede variar entre apenas audible y sumamente elevado. Mientras se esté tocando el cuenco se impide el uso de conjuros con componentes verbales en un radio de 30', como si se estuviese bajo el efecto de un conjuro de *silencio*. Sin embargo los conjuros lanzados con la dote *Conjurar en silencio* sí funcionan. El efecto del cuenco se puede lograr con cualquier palo; el que acompaña al recipiente no tiene ninguna aptitud especial, aunque se requiere al menos un rango de *Interpretar* con cualquier instrumento de percusión.

Además, el cuenco puede lanzar *estallar* y *ceguera/sordera* (sólo *sordera*) una vez al día como un bardo de nivel 12.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *ceguera/sordera*, *estallar*, *silencio*; *Precio de mercado:* 19.440 po; *Peso:* 4 lb.

Cuentas del oráculo: hecho con cuentas de cristal perfectamente transparentes, este collar ayuda a recibir visiones y oráculos. El portador obtiene un bonificador +5 introspectivo a las pruebas de *Escudriñar*. Además puede lanzar *adivinación* una vez al día aunque, si el portador es capaz de lanzar conjuros divinos, podrá hacerlo dos veces al día.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *adivinación*; *Precio de mercado:* 19.192 po; *Peso:* —.

Cuerda de piedra: esta cuerda de seda de aspecto normal puede volverse tan dura como la piedra (dureza 8, 15 pg) cuando se pronuncia una palabra de mando. Cuando se endurece, la cuerda retiene la forma exacta que tuviese. Si se rompe en cualquiera de ambas formas se convertirá en una cuerda normal.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra*; *Precio de mercado:* 11.800 po; *Peso:* 5 lb.

Don del trompetista: esta brillante boquilla se adapta a cualquier instrumento de viento, como trompetas o cuernos, y concede un bonificador +5 de competencia a las pruebas de *Interpretar* en las que se use el instrumento. Una vez al día, el músico puede emplear un cuerno para lanzar un conjuro de *alarido*. No obstante, a menos que el cuerno sea de gran calidad quedará destruido una vez el conjuro se haya completado.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *alarido*; *Precio de mercado:* 12.200 po; *Peso:* —.

Esfera del martillo: esta esfera mágica tiene 4' de diámetro y está fabricada en plata y cubierta de pequeños rubíes. Grabado en cuatro puntos de la esfera se encuentra el símbolo del yunque y el martillo del dios Moradin. Cuando se sostiene en alto y se activa con una palabra de mando, la esfera conjura un martillo gigante que actúa como un arma espiritual excepto porque causa 3d6 puntos de daño por golpe. El usuario de una *esfera del martillo* no tiene que concentrarse en el martillo o seguir manteniendo la esfera en alto mientras el arma ataca. La *esfera del martillo* puede usarse una vez al día.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, arma espiritual, arma mágica mayor; *Precio de mercado:* 2.500 po; *Peso:* —.

Espejo de secretos revelados: este decorado espejo de plata revela los objetos y auras ocultos cuando se contemplan en su reflejo. El portador puede lanzar *analizar esencia mágica* una vez al día y *visión verdadera* dos veces al día. Cada una de estas aptitudes funciona igual que los conjuros de un lanzador de nivel 11.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *analizar esencia mágica*, *detectar magia*, *visión verdadera*; *Precio de mercado:* 95.000 po; *Peso:* 1/2 lb.

Espónja siempreabsorbente: esta gran esponja de aspecto normal es capaz de absorber enormes cantidades de agua. Si se coloca sobre una fuente de agua, flotará y comenzará a empaparse a un ritmo de 1.000 galones por asalto. La esponja dejará de hacerlo cuando ya haya absorbido 225.000 galones de agua (el contenido de una piscina de 100' de largo, 50' de ancho y 6' de profundidad). El agua desaparece por completo y si se estruja la esponja a continuación sólo liberará tanto agua como una esponja empapada normal. La *esponja siempreabsorbente* sólo absorbe agua, no barro ni fango. El ácido, aceite y otros líquidos afectan a la esponja como lo harían a una normal y corriente.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *desintegrar*; *Precio de mercado:* 26.400 po; *Peso:* —.

Filacteria de cambio: el portador de este objeto puede invocar la aptitud de *polimorfarse* con una duración indefinida (o hasta que la filacteria le sea retirada, destruida o el conjuro dispersado). Se puede adoptar una nueva forma una vez al día. No obstante, el portador puede recuperar su forma natural sin restricciones.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *polimorfarse*; *Precio de mercado:* 11.200 po; *Peso:* —.

Fragmentos de la grieta: este puñado de afiladas lascas grises de pedernal se encuentra habitualmente en el interior de un gastado saquillo de cuero. Cuando se vuelcan sobre tierra o piedra sólida, los fragmentos se entierran causando un ligero temblor.

En 1d4+1 asaltos un número igual de elementales de tierra Pequeños se abren paso hasta la superficie. Los elementales no están bajo ningún control, aunque pueden ser sometidos después con *hechizar monstruo*, *dominar monstruo* o similares. Atacan a la criatura o criaturas más cercanas y después continúan con su comportamiento violento hasta ser destruidos o expulsados.

Nivel de lanzador: 17; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *enjambre elemental*; *Precio de mercado:* 7.650 po; *Peso:* —.

Gafas del día: las lentes de este objeto están hechas de cristal bañado en plata. Cuando se colocan ante los ojos, el portador puede actuar sin penalización en entornos de luz increíblemente brillante, tales como los resultantes de conjuros de *llamarada*, *rayo solar* o *explosión solar*. Los vampiros que lleven puestas las *gafas del día* podrán realizar una acción de asalto completo antes de su destrucción ante la luz solar en lugar de sólo acciones parciales.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *visión en la oscuridad*; *Precio de mercado:* 4.000 po; *Peso:* —.

Gargantilla de elocuencia: codiciada por bardos, cantantes y oradores públicos, esta bella pieza de joyería está tallada en marfil y jade. Existen dos versiones de estas gargantillas. La *gargantilla de elocuencia menor* concede un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Diplomacia, Engañar, Germanía e Interpretar (sólo si se emplea la voz). La *gargantilla de elocuencia mayor* incrementa dicho bonificador a +10.

Nivel de lanzador: 6; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, el creador debe ser un lanzador de conjuros de nivel 6; *Precio de mercado:* 1.500 po (*menor*), 6.000 po (*mayor*); *Peso:* —.

Gotas de la tormenta: este menudo vial azul contiene una pequeña cantidad de agua en constante movimiento. Cuando se vierte sobre un estanque de agua de al menos un pie de profundidad, las gotas hacen que el estanque bulla y espumee con fiera.

En 1d4+1 asaltos, un número igual de elementales de agua Pequeños emergen del estanque. Los elementales no están bajo ningún control, aunque pueden ser sometidos después con *hechizar monstruo* u otra magia. Atacan a la criatura o criaturas más cercanas y después continúan con su comportamiento violento hasta ser destruidos o expulsados.

Nivel de lanzador: 17; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *enjambre elemental*; *Precio de mercado:* 7.650 po; *Peso:* —.

Grilletes de azote de mágicos: estos macizos grilletes de gran calidad poseen un *campo antimagia* que se extiende alrededor de cualquiera apresado con ellos, incluido cualquier objeto mágico que el prisionero pudiera llevar consigo. Aunque son caros, se los suele encontrar frecuentemente en las prisiones de las metrópolis que están acostumbradas a tratar con alborotadores de alto nivel.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia*; *Precio de mercado:* 132.000 po; *Peso:* 2 lb.

Guantes de braquiación: estos ajustados guantes de cuero permiten al portador viajar de rama en rama sólo con sus brazos, como lo haría un mono o gibón. Siempre que lleve una carga mediana o inferior el portador podrá moverse a su velocidad completa a través del techo forestal. El portador también obtiene un bonificador +10 de circunstancia a las pruebas de Saltar siempre que se encuentre por encima del nivel del suelo (saltando de rama en rama, por ejemplo).

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*; *Precio de mercado:* 4.000 po; *Peso:* —.

Hornillo de llama perpetua: cansado de oír a los aventureros quejarse de no ser capaces de encender un fuego en medio de un aguacero o bajo tierra, un mago emprendedor creó el primero de estos útiles utensilios para cocinar comida.

Esta caja metálica cerrada cabe con facilidad en la palma de la mano y tiene una tapa doble en uno de sus lados que se abre para revelar una llama que arde continuamente. El calor de la llama es el equivalente de una antorcha, aunque su tamaño (y la luz que produce) es el mismo que el de una vela. El metal de la caja permanece cálido al tacto tanto si las tapas están abiertas como si no.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *flamear*; *Precio de mercado:* 2.400 po; *Peso:* 1 lb.

Ídolo de falsas visiones: esta gran estatua detecta automáticamente cualquier intento de escudriñar (incluidos *escudriñamiento* y conjuros similares como *ojo arcano* o *clariaudencia/clarividencia*) a individuos o lugares a menos de 50' de ella. Cualquiera de estos efectos activa un conjuro de *ofuscar videncia*, que protege del escudriñamiento a cualquier criatura que esté en armonía con el ídolo. Esta armonía puede adquirirse durante la creación del mismo, o en cualquier instante posterior si se toca y pronuncia una palabra de mando prefijada durante su creación. El ídolo puede lanzar *ofuscar videncia* tres veces al día.

Nivel de lanzador: 10; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, *detectar escudriñamiento*, *ofuscar videncia*; *Precio de mercado:* 54.500 po; *Coste de creación:* 33.500 po + 1.680 PX; *Peso:* 400 lb.

Incensario de adivinación: esta perforada vasija de metal a menudo se presenta con la forma del símbolo sagrado de un dios o alguna criatura-tótem asociada con una deidad o culto. Si se llena con incienso y se prende, producirá el efecto de un conjuro de *plegaria* mientras aquél esté ardiendo. Un personaje que sostenga el incensario encendido también puede activar los siguientes conjuros:

- Tres veces al día: *detectar magia, detectar el bien o detectar la ley*. El usuario puede emplear un efecto tres veces, cada efecto una vez o cualquier otra combinación de efectos que totalicen tres al día. Algunos incensarios pueden detectar otros alineamientos.
- Una vez al día: *augurio o localizar objeto*.
- Una vez por semana: *adivinación o visión verdadera*.
- Una vez al mes: *comuni6n*.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *adivinaci6n, augurio, comuni6n, detectar el bien, detectar la ley, detectar magia, localizar objeto, visi6n verdadera*; **Precio de mercado:** 77.000 po; **Peso:** 1 lb.

Incensario de custodia: este objeto es similar a un *incensario de adivinaci6n*. Produce un efecto de *plegaria* cuando se enciende y permite activar los siguientes conjuros:

- Tres veces al día: *escudo de entropía, santuario o soportar los elementos*.
- Una vez al día: *disipar magia o silencio*.
- Una vez por semana: *inmunidad a conjuros o resistencia a conjuros*.
- Una vez al mes: *barrera de cuchillas*.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *barrera de cuchillas, disipar magia, escudo de entropía, inmunidad a conjuros, resistencia a conjuros, santuario, silencio, soportar los elementos*; **Precio de mercado:** 77.000 po; **Peso:** 1 lb.

Incensario de justo castigo: este objeto es similar a un *incensario de adivinaci6n*. Produce un efecto de *plegaria* cuando se enciende y permite activar los siguientes conjuros:

- Tres veces al día: *fatalidad, infligir heridas leves u orden imperiosa*.
- Una vez al día: *arma espiritual o luz abrasadora*.
- Una vez por semana: *círculo de fatalidad o infligir heridas críticas*.
- Una vez al mes: *geas/empeño*.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *arma espiritual, círculo de fatalidad, fatalidad, geas/empeño, infligir heridas críticas, infligir heridas leves, luz abrasadora, orden imperiosa*; **Precio de mercado:** 77.000 po; **Peso:** 1 lb.

Incienso del gorg6n: este incienso de olor desagradable se presenta típicamente en viales de color verde oscuro con la imagen grabada de un gorg6n. Cuando se quema crea un humo verdaderamente agobiante que llena un cubo de 10' de lado. El incienso se agota tras un asalto y el humo se disipa de forma natural. Quienes estén en la zona y no aguanten la respiraci6n deben superar una salvaci6n de Fortaleza (CD 19) o verse convertidos en piedra como si hubiesen sido afectados por el conjuro de la carne a la piedra.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra*; **Precio de mercado:** 6.600 po; **Peso:** —.

Jarra siemprellena: mediante una palabra de mando, esta jarra de aspecto com6n se llena con 12 onzas de agua, cerveza barata o vino aguado (a elecci6n del usuario). Funciona tres veces al día.

Nivel de lanzador: 1; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *crear agua*; **Precio de mercado:** 800 po; **Peso:** —.

Langosta insaciable: prohibida en casi todas las sociedades civilizadas, esta estatua de una langosta de un pie de alto es capaz de llevar una destrucci6n increíble a los campos y zonas agrícolas. Est6 tallada a partir de un único bloque de jade brillante y tiene dos grandes rubíes por ojos.

A una orden, la *langosta insaciable* cobra vida. Entonces se embarca en un frenesí devorador en el que come hasta diez toneladas de grano, cultivos y frutas al día durante un período de máximo de siete días, en un área de 50 millas de diámetro. Nunca ataca a la gente o al ganado e intenta salir volando si se le presenta una oposici6n violenta. La langosta devora primero los cultivos plantados, como el maíz, trigo o centeno, seguidos por la fruta y finalmente la vegetaci6n natural. La langosta ataca y se come a las criaturas de tipo planta, pero sólo después de que toda la demás vegetaci6n haya sido destruida.

Una vez la langosta ha comido durante siete días (o ya no quede más comida) regresará infaliblemente a su dueño y se convertirá de nuevo en estatua. No podrá volver a activarse durante siete días completos. Los cultivos devorados quedan destruidos sin remedio.

➤ **Langosta de jade:** VD 1/2; Constructo Menudo; DG 3d10; 16 pg; Inic +2; Vel 40', volar 80' (buena); CA 14 (toque 14, desprevenida 12); Atq +3 c/c (1d3-1, mordisco); Frente/alcance 2,5x2,5'/0'; CE Constructo, visi6n en la oscuridad 60'; AL N; TS Fort +1, Ref +3, Vol -4; Fue 8, Des 14, Con—, Int—, Sab 1, Car 1.

Habilidades y dotes: Esconderse +10

Constructo: inmune a los efectos enajenadores y al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad y a los efectos de muerte y nigrománticos, así como a cualquier efecto que requiera una salvaci6n de Fortaleza a no ser que afecte también a objetos; no puede curarse el daño (aunque la regeneraci6n y la curaci6n rápida sí funcionan, si las posee); no se ve afectado por golpes críticos, daño atenuado, consunci6n de características o energía; no corre el peligro de morir por daño masivo, pero es destruido cuando sus puntos de golpe llegan a 0 o menos; no puede ser revivido ni resucitado.

Nivel de lanzador: 11; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *animar objetos, desintegrar*; **Precio de mercado:** 29.975 po; **Peso:** 10 lb.

Linterna de luminosidad: esta decorada linterna de ojo de buey está adornada con filigranas de oro y dibujos de soles. Se encuentra iluminada por un conjuro permanente de luz. Dos veces al día la linterna puede emitir un *rayo solar* (como el conjuro de un lanzador de nivel 13).

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *luz, rayo solar*; **Precio de mercado:** 66.520 po; **Peso:** 3 lb.

Maniquí de entrenamiento del maestro: este maltratado maniquí de madera está diseñado para que los monjes practiquen sus técnicas de ataque y bloqueo. Consiste en un poste de madera lisa de 6' de alto y 1' de grosor. Seis postes más pequeños sobresalen horizontalmente del pilar, representando aproximadamente los miembros de un enemigo a la defensiva.

Para obtener los beneficios de su magia, una persona con al menos un nivel de monje debe entrenar con el maniquí

ocho horas al día durante cuatro semanas. Si el entrenamiento se interrumpe durante más de 24 horas, debe comenzarse de nuevo. Si el entrenamiento se interrumpe dos veces, el monje nunca podrá obtener los beneficios del *maniquí de entrenamiento*.

Una vez haya sido completado el ejercicio requerido, el monje podrá realizar un ajuste/paso de 10' en cualquier situación en la que pudiese realizar un ajuste de 5'.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*; *Precio de mercado:* 30.000 po; *Peso:* 40 lb.

Máscara de la reina emplumada: esta máscara de colores vibrantes está fabricada con las plumas de varios tipos de raros y hermosos pájaros cantores. El portador puede *levitar* y *hechizar* pájaros con una simple palabra de mando. Una vez al día, el portador también puede lanzar *volar* (sobre sí mismo u otra persona) como el conjuro de un lanzador de nivel 12.

Nivel de lanzador: 12; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona o animal*, *levitar*, *volar*; *Precio de mercado:* 27.120 po; *Peso:* —.

Máscara de las mentiras: esta lisa máscara negra sólo tiene aperturas para los ojos y la boca. El portador puede lanzar *cambio de aspecto* sobre sí mismo a voluntad y se halla bajo un efecto continuo de *alineamiento indetectable*. Además obtiene un bonificador +5 a las pruebas de Engañar.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alineamiento indetectable*, *cambio de aspecto*; *Precio de mercado:* 17.000 po; *Peso:* —.

Medallón de contacto: una vez al día el portador de este disco de plata puede pronunciar una palabra de mando y forjar un vínculo telepático (como el *vínculo telepático de Rary*) con una persona durante un minuto. El alcance es de una milla.

Nivel de lanzador: 9; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *vínculo telepático de Rary*; *Precio de mercado:* 44.200 po; *Peso:* —.

Medallón de la libélula: este medallón de plata en forma de libélula está cubierto de piedras preciosas. Concede el uso de la dote Iniciativa mejorada mientras se lleve puesto. Si el portador ya tiene dicha dote, otorga un bonificador +1 adicional de competencia a las tiradas de Iniciativa.

Una vez al día, el medallón puede transformarse en una libélula Grande que atacará bajo las órdenes de su dueño. El dueño puede dar órdenes mentales a la libélula hasta una distancia de 200'. Si la libélula muere en su forma de sabandija el medallón quedará también destruido. Si el dueño muere, queda inconsciente o sale del radio de alcance mientras el medallón esté transformado en libélula, ésta volverá de nuevo a su forma inerte.

➤ **Libélula gigante:** VD 1; Sabandija Grande; DG 3d8+3; 16 pg; Inic +1; Vel 20', volar 60' (buena); CA 14 (toque 10, desprevenida 13); Atq +5 c/c (1d8+6, mordisco); Frente/alcance 5'x10'/5'; CE Sabandija, visión en la oscuridad 60'; AL N; TS Fort +4, Ref +2, Vol +2; Fue 18, Des 12, Con 13, Int -, Sab 12, Car 12.

Habilidades: Avistar +7, Escondarse -3, Intuir la dirección +7

Sabandija: Inmune a todos los efectos enajenadores.

Nivel de lanzador: 11; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *animar objetos*, *gracia felina*; *Precio de mercado:* 29.760 po; *Peso:* —.

Medallón del licántropo: normalmente encontrados en las tierras en las que la licantropía es una epidemia, estos medallones conceden una gran protección contra ella. Una vez al día el medallón puede lanzar *antipatía* contra licántropos como el conjuro de un lanzador de nivel 15. Además cualquier arma de cuerpo a cuerpo que empuñe el portador causará daño a los licántropos como si estuviese hecha de plata. Las armas a distancia no se ven afectadas.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *antipatía*, *arma mágica*; *Precio de mercado:* 44.200 po; *Peso:* —.

Moneda del descanso eterno: una calavera erguida adorna ambas caras de esta moneda de cobre, que por lo demás no posee rasgos sobresalientes. Cuando se coloca en la boca de un cadáver, la moneda evita que éste sea *revivido*, *resucitado* o convertido en un muerto viviente de cualquier tipo. Las sabandijas y los muertos vivientes evitan a un cadáver que tenga esta moneda, pero podrán superar esta aversión con una salvación de Voluntad (CD 20) con éxito. La moneda no tiene efecto en la boca de un ser vivo o muerto viviente.

Nivel de lanzador: 3; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *apacible descanso*; *Precio de mercado:* 6.000 po; *Peso:* —.

Morral inagotable: este morral tiene un pequeño medallón con el símbolo de una cornucopia grabado. Cuando se coloca en el bocado de un caballo, mula o algún otro animal equino, produce una cantidad ilimitada del alimento adecuado. Se debe tener cuidado de que el animal no coma en exceso, y algunas criaturas deben comer igualmente otras plantas para obtener la nutrición adecuada. El morral no genera nada si no se sitúa bajo el bocado de un animal.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y bebida*; *Precio de mercado:* 15.000 po; *Peso:* 1 lb.

Ojo incondicional: este objeto con apariencia de pájaro Menudo permite a su dueño ver a través de sus ojos tras pronunciar una palabra de mando. El *ojo incondicional* tiene CA 18, dureza 8, 5 pg y no puede moverse por sí mismo excepto para girar la cabeza como desee su dueño. No existe ninguna limitación al alcance de su poder, aparte de que su dueño debe encontrarse en el mismo plano que el *ojo incondicional*.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarma*, *animal mensajero*; *Precio de mercado:* 10.000 po; *Peso:* 2 lb.

Pelaje de sentidos animales: esta piel, que se lleva como una capa, es la de un gran depredador: un lobo, oso o gran felino. Cuando se pone, concede visión en la penumbra, la aptitud de olfato y un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Escuchar. Los animales reaccionarán mal ante quien la lleve puesta; los herbívoros en general se pondrán nerviosos e intentarán huir, mientras que los carnívoros habitualmente se volverán agresivos.

Nivel de lanzador: 5; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible*; *Precio de mercado:* 30.080 po; *Peso:* 1 lb.

Piedra firme: este objeto enano se entrega habitualmente a defensores enanos y otros guardias de los túneles que puedan necesitar parapetarse con rapidez. La *piedra firme* es un cubo de granito de una pulgada de lado con runas que significan "aumento" grabadas en todas sus caras. Cuando se arroja al suelo y se pronuncia la palabra de mando el cubo crece como un *muro de piedra* lanzado por un clérigo de nivel 9. La piedra puede crecer de esta forma hasta dos veces al día. El muro dura 24 horas o hasta que se pronuncie la palabra de mando, lo cual hace que mengüe de nuevo a su forma de cubo.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *muro de piedra*; **Precio de mercado:** 32.400 po; **Peso:** 1 lb.

Piedra Ioun de resistencia: estas piedras Ioun (que normalmente brillan con color naranja) poseen todas las características de una *piedra Ioun* normal. Las *piedras Ioun de resistencia* ofrecen protección mágica en la forma de un bonificador entre +1 y +5 de resistencia a todos los TS.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*, el nivel de lanzador debe ser tres veces el bonificador de la *piedra Ioun*; **Precio de mercado:** 2.000 po (+1), 8.000 po (+2), 18.000 po (+3), 32.000 po (+4), 50.000 po (+5); **Peso:** —.

Pitones excavadores: cubiertos con varias runas e imponentes que significan "tierra", estos pitones se pueden introducir en tierra, roca o piedra para proporcionar un apoyo seguro para cuerdas y otro material de escalada. Se requiere una acción parcial para introducirlos en piedra sólida tallada u otro tipo de mampostería. Los pitones proporcionan un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Trepas si se emplea material de escalada. Son objetos de un solo uso.

Un *pitón excavador* usado cuerpo a cuerpo causa 1d8 puntos de daño (crítico $\times 3$) contra gólems de piedra, elementales de tierra y cualquier otra criatura compuesta de piedra o tierra. No tiene ningún efecto especial sobre otros tipos de criatura.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ablandar tierra y piedra*; **Precio de mercado:** 380 po; **Peso:** 1/2 lb.

Polvo de la brisa: este vial y tapón transparentes contienen una pequeña cantidad de polvo. Cuando se libera en medio de una brisa el polvo crea repentinas ráfagas de viento más fuerte.

En 1d4+1 asaltos, un número igual de elementales de aire Pequeños se formarán a partir del viento. Los elementales no están bajo ningún control, aunque pueden ser sometidos después con *hechizar monstruo* u otra magia. Atacan a la criatura o criaturas más cercanas y después continúan con su comportamiento violento hasta ser destruidos o expulsados.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *enjambre elemental*; **Precio de mercado:** 7.650 po; **Peso:** —.

Polvo de pixi: este centelleante polvo plateado es creado por diversas clases de fatas pero son las pixis quienes lo emplean más a menudo. Se presenta en largos y finos tubos plateados. El contenido de un tubo puede extender una fi-

na capa sobre una zona de 5x5' y cualquiera que pase por encima levanta una nubecilla de polvo durante 1d6 asaltos. De forma alternativa, el contenido del tubo puede soplar contra una criatura como ataque de toque a distancia con un alcance máximo de 5'). Una criatura que levante el polvo o sea el blanco de tal ataque deberá superar una salvación de Fortaleza (CD 15) o menguar hasta el tamaño de un grilio (Menudo). Además, la criatura se comportará como si estuviese bajo los efectos del conjuro *hechizar persona* de un lanzador de nivel 9, y obedecerá a la persona que esparció el polvo. Ambos efectos duran 9 horas antes de que la persona vuelva a la normalidad.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona* o el creador debe ser una fata, *reducir*; **Precio de mercado:** 2.700 po; **Peso:** —.

Portatizas dimensional: este pequeño y elaborado tubo de plata está diseñado para contener un único trozo de tiza normal. Mediante una orden mental el usuario puede "dibujar" un círculo en el aire con una vibrante línea azul de chisporroteante energía. Una vez se ha dibujado un círculo completo, el espacio acotado desaparece de golpe para crear un *umbral* al lugar que desee el usuario. Sólo permite la característica de viaje planar del conjuro de *umbral*, no la aptitud de convocar criaturas.

El objeto permite dibujar únicamente un círculo; el usuario puede notar cómo se resiste a dibujar otra cosa que no sea una línea curva. No hay límite de tamaño para el círculo, pero éste debe quedar dibujado por completo en un asalto para que se cree el *umbral*.

El *portatizas dimensional* puede dibujar 1d4+1 *umbrales* antes de convertirse en polvo, y dibujar una línea cuenta como un uso sin importar si se ha llegado a completar un círculo o no.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *umbral*; **Precio de mercado:** 22.950 po; **Peso:** —.

Prisma dimensional: este prisma translúcido y de forma extraña parece desvanecerse y reaparecer a la existencia cuando se ve a la luz del día. El prisma otorga el poder de *ver lo invisible* cuando se mira a través de él. Si se rompe (lo cual requiere una prueba de Fuerza contra CD 15), el cristal libera un estallido de energía verdosa. Las criaturas en un radio de 30' que se encuentren en planos transitivos cercanos, como el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra (incluidos aquellos que estén empleando conjuros como *intermitencia*, *laberinto* o *caminar por la sombra*) deberán superar una salvación de Voluntad (CD 30) o se verán forzados a regresar al plano Material. Las criaturas que se vuelvan tangibles de esta forma no podrán volver a abandonar el plano Material durante 1d6 asaltos.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *ancla dimensional*, *ver lo invisible*; **Precio de mercado:** 17.600 po; **Peso:** —.

Prontuario de la carne: este pesado volumen detalla la creación de gólems de carne. Además, las inscripciones mágicas del prontuario permiten al lector crear un gólem de carne incluso aunque no sea un lanzador de conjuros de nivel 14. El lector obtiene un bonificador +2 al nivel efectivo de lanzador a efectos de fabricar gólems y puede replicar el

saber de los conjuros requeridos para crear dichas criaturas. Por lo tanto un lanzador de conjuros arcanos de nivel 11 seguiría sin poder crear un gólem con este tomo, pero un lanzador de conjuros de nivel 12 sí podría, ya que 14 es el nivel mínimo para crear un gólem de carne.

Los gólems de carne creados con ayuda del *prontuario de la carne* retienen hasta cinco aptitudes de uno de los cuerpos originales empleados en su creación, que se añaden al gólem como si se emplease un rasgo genérico. El DM determina qué aptitudes de un cuerpo donante son apropiadas, qué otras son inapropiadas, cuales se apilan y cuales no.

Cada vez que se cree un gólem de carne con ayuda del *prontuario*, el encantamiento se agota visiblemente del libro a medida que las inscripciones se desvanecen. Cuando se manufactura por primera vez, un *prontuario de la carne* tiene suficiente magia para crear siete gólems. Después de dichos usos el libro queda inservible.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *deseo*; **Precio de mercado:** 178.500 po; **Peso:** 5 lb.

Púa de florecimiento frutal: cuando se clava o amartilla en un árbol frutal, esta delgada estaca de madera hace que el árbol sufra un rejuvenecimiento increíblemente rápido, con un desarrollo saludable, que produce además enormes cantidades de fruta. Se necesita un asalto completo para que finalice este crecimiento, en cuyo instante los frutos caen al suelo y el árbol se marchita y muere. Tanto el árbol como la púa quedan destruidos en el proceso.

Un árbol produce fruta fresca suficiente para alimentar a ocho criaturas durante dos días, igual que un conjuro maximizado de *buenas bayas*. Al cabo de tres días, la fruta se convierte en una pulpa inservible. Las *púas de florecimiento frutal* no tienen efecto sobre criaturas de tipo planta, como ents o zarcículos.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *buenas bayas*, *crecimiento vegetal*; **Precio de mercado:** 5.800 po; **Peso:** —.

Puente portátil: una vez al día y a una orden, esta pequeña estatua de un puente puede convertirse en un puente plenamente operativo. El puente siempre tiene 5' de ancho y puede extender su longitud entre 5' y 50'. Tarda un asalto completo en extenderse, sin importar la longitud final. El propietario puede elegir sobre qué extremo se plegará el puente, por lo que es ideal para cruzar abismos y dejar a los perseguidores al otro lado.

La estatua debe colocarse sobre tierra o piedra sólida para que funcione. De forma ideal, debería haber tierra o piedra igualmente sólida al otro lado, pero si no hay una superficie estable (si alcanza su longitud máxima y no toca nada, hay arena blanda o cosas así) el puente gastará otro asalto para replegarse a su forma de estatua.

El puente puede destruirse con un *desintegrar*, o por medios normales que incluyan romperlo y hacerlo pedazos. Cada zona de 5' cuadrados tiene 75 puntos de golpe y una dureza de 8.

Nivel de lanzador: 20; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *muro de piedra*; **Precio de mercado:** 36.000 po; **Peso:** 1 lb.

Pulsera de reducción: este aro de metal permite a su portador reducir su altura a la mitad como si se hubiese lanzado el conjuro *reducir* sobre él. Este efecto funciona una vez al día, dura dos horas y puede ser finalizado a voluntad por el portador.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *reducir*; **Precio de mercado:** 2.000 po; **Peso:** 1 lb.

Punzón de la mano experta: este elegante aunque macizo punzón de metal concede un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Falsificar. A una orden el punzón puede "recordar" hasta tres tipos distintos de escritura, lo cual permite otro intento posterior de Falsificar sin necesidad de realizar de nuevo la tirada; la CD de esta segunda falsificación se considera igual al resultado obtenido durante el intento previo.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *Inscribir rollo de pergamino*, *leer magia*; **Precio de mercado:** 3.000 po; **Peso:** —.

Rueda de carreta de Yondalla: creados por adeptos de Yondalla cada uno de estos pequeños amuletos tiene la forma de una rueda de carreta. Arrojarlo al suelo y pronunciar una palabra de mando hace que la rueda crezca hasta formar una carreta cubierta de tamaño normal, que puede permanecer en dicha forma indefinidamente hasta que se vuelva a pronunciar la palabra de mando. Una vez al día el amuleto (sólo en su forma de carreta) puede crear un *cobijo seguro* de *Leomund* como el conjuro de un lanzador de nivel 9. La apariencia externa del cobijo se ajusta perfectamente al exterior de la carreta, por lo que es imposible decir si el conjuro está activo hasta que alguien entre. Cuando el conjuro termina, la carreta continúa activa.

Nivel de lanzador: 9; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *cobijo seguro* de *Leomund*, *creación mayor*, *reducir*; **Precio de mercado:** 92.880 po; **Peso:** 1 lb.

Semillas del ent: este saquillo hecho de hojas fuertemente entrelazadas contiene 1d4 bellotas grandes. Cuando una o más de éstas son plantadas en la tierra, comienza a crecer un ent en ese punto. Se necesitan dos asaltos completos para que el ent esté convocado por completo. Si se plantan dos semillas una cerca de la otra, el ent convocado aumenta una categoría de tamaño (8 DG, Enorme). Si se plantan tres semillas cercanas entre sí, el ent convocado será dos tamaños mayor (17 DG, Gargantuesco).

El ent no está bajo control en el momento de su convocatoria, aunque puede ser *hechizado*, *dominado* o vuelto amistoso mediante la Diplomacia; la actitud inicial del ent es indiferente. El ent continúa existiendo indefinidamente, aunque puede perecer si se le convoca en un terreno que no sea adecuado para su supervivencia (un desierto, por ejemplo). El ent no verá con buenos ojos el ser convocado en dichas circunstancias y es más que probable que ataque al convocador.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural IX*; **Precio de mercado:** 15.300 po por bellota; **Peso:** —.

Sierra de corte prodigioso: esta sierra de cinta de acero y bronce, manejable por una sola persona está grabada con siluetas de hojas. Su afiladísimo corte puede penetrar

con facilidad la mayoría de madera y árboles normales. La sierra ignora la dureza de cualquier objeto de madera y le causa 4d6 puntos de daño. Puede emplearse cuerpo a cuerpo contra criaturas de tipo planta con un efecto similar, aunque el portador sufre un penalizador -4 a los ataques por emplear un arma tan poco apropiada. La sierra evita automáticamente a otras criaturas vivas y se retuerce hasta soltarse de la mano de su portador si se emplea como arma contra ellas.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, arma mágica; *Precio de mercado:* 2.000 po; *Peso:* 3 lb.

Silla de montar de crecimiento: cuando se pronuncia la palabra de mando, esta silla de montar hace que un caballo, mula o burro incrementen su tamaño en una categoría. Por ejemplo, un caballo que es normalmente Grande (largo) aumentaría a Enorme (largo) si llevase este objeto. Otra palabra de mando hace que el cuadrúpedo vuelva a su tamaño normal. Este efecto puede ejecutarse tres veces al día.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, crecimiento animal; *Precio de mercado:* 48.600 po; *Peso:* 25 lb.

Silla de montar de protección climática: una gran ayuda para los viajeros, esta silla altamente lustrada protege al corcel y su jinete de los elementos. Corcel y jinete son completamente inmunes a temperaturas "normales" de entre 0° y 110° Fahrenheit y permanecen totalmente secos a menos que se sumerjan por completo en una fuente de agua. Además, el jinete puede invocar una protección contra los elementos sobre sí mismo y su montura una vez al día.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, protección contra los elementos; *Precio de mercado:* 5.400 po; *Peso:* 25 lb.

Silla de montar del pegaso: esta silla de montar de artesanía exquisita está profusamente adornada con plumas de alas de pegaso. La silla se ajusta a cualquier caballo, mula o burro de tamaño normal. Cuando se sujeta firmemente, permite a corcel y jinete volar (como el conjuro *volar* de un lanzador de nivel 5, excepto porque la maniobrabilidad es torpe) tres veces al día a una orden. La silla se considera una silla de montar militar exótica para el jinete.

La primera vez que se emplee esta silla en un corcel que no esté entrenado para volar, el jinete deberá realizar una prueba de Montar (CD 15) para evitar que el animal sea presa del pánico.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, volar; *Precio de mercado:* 16.875 po; *Peso:* 25 lb.

Sombrero de anonimato: este sombrero negro de ala ancha protege a su portador de que lo localicen, permitiéndole fundirse con las masas con facilidad. El portador se halla bajo un efecto continuo de *indetectabilidad* y obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Esconderse mientras lleve puesto el sombrero.

Nivel de lanzador: 11; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, indetectabilidad; *Precio de mercado:* 34.050 po; *Peso:* —.

Tarro de conservación: este gran tarro de cristal ha sido tratado mágicamente para conservar cualquier material orgánico que se coloque en él. El tarro puede contener el

equivalente a dos galones de líquido. Cualquier cosa lo bastante pequeña para caber en el tarro no se pudre, envejece ni marchita. La tapa debe estar colocada firmemente en su parte superior para que se produzca este efecto.

Puede introducirse a una criatura Menuda o más pequeña en el tarro, pero sin abastecimiento de aire o comida llegará a morir, aunque su cuerpo nunca se descompondrá.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, apacible descanso; *Precio de mercado:* 3.000 po; *Peso:* 2 lb.

Vaina liviana: esta vaina mágica crece y mengua en tamaño para acomodar cualquier arma de filo desde Menuda a Grande. Esto incluye espadones, alfanjones, cimitarras, estoques, espadas largas, espadas cortas y dagas. Mientras el arma esté en la vaina, su peso se reduce a cero, aunque la propia vaina sí pesa.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, reducir; *Precio de mercado:* 1.600 po; *Peso:* 1 lb.

Vela de la muerte gélida: esta vela negra tiene 1' de alto, 12" de grosor y está fría al tacto. Cuando se enciende, la llama arde con un color azul pálido, sin producir humo ni calor, y no se derrite nunca. Si se examina mediante un *detectar magia* la vela irradiará un aura nigromántica. Cada minuto que arda la vela se reduce la temperatura en 1° en un área de 20' de diámetro hasta que se alcancen los 0° Fahrenheit.

Además, la vela evita que se produzca cualquier curación, natural o mágica, dentro de su radio de influencia. Una criatura herida dentro de dicha zona no recupera sus puntos de golpe perdidos y los conjuros de *curar* fallan automáticamente (pero se consideran lanzados). Una vez encendida, la vela sólo puede apagarse mediante un conjuro de *bendecir*. La temperatura de la zona regresará a la temperatura ambiente a velocidad normal.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, enervación, escudo de fuego; *Precio de mercado:* 34.800 po; *Peso:* 1 lb.

Venda de la oscuridad verdadera: esta venda negra de seda concede la aptitud de vista ciega hasta un límite de 60' (consulta 'Cualidades especiales' en el *Manual de monstruos*). Debido a que los ojos del portador están protegidos, también será inmune a los ataques de mirada, conjuros o efectos que dependan de la vista. Llevar una venda ocupa el mismo espacio que unas gafas. El portador no puede usar su visión de ninguna forma mientras lleve puesta la venda.

Nivel de lanzador: 3; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, ver lo invisible; *Precio de mercado:* 9.000 po; *Peso:* —.

Yelmo astado: este yelmo de cuero oscuro deja el rostro al descubierto y luce un par de impresionantes astas de ciervo en su parte frontal. Cuando se pone, las astas se unen firmemente al cráneo del portador. La velocidad base del portador se duplica y el yelmo astado le concede un bonificador +2 de mejora a los ataques cuerpo a cuerpo con las astas, que causan 1d8 puntos de daño.

Nivel de lanzador: 5; *Prerrequisitos:* Fabricar objeto maravilloso, acelerar, colmillo mágico; *Precio de mercado:* 38.000 po; *Peso:* 1 lb.

CAPÍTULO 6: OBJETOS MÁGICOS ESPECIALES

No todos los objetos mágicos tienen un efecto o precio directo a efectos de juego. Los objetos inteligentes son personajes por derecho propio, los objetos malditos combinan efectos beneficiosos y peligrosos, y los artefactos están más allá de los conocimientos de los artesanos mortales.

OBJETOS INTELIGENTES

El material de la *Guía del DUNGEON MASTER* que describe los objetos inteligentes presenta un método directo para ajustar el precio de mercado de un objeto mágico que posea inteligencia, sumando un valor único a dicho precio basándose en la tirada inicial para determinar las aptitudes del objeto. Una tirada de 01 a 34 en la Tabla 8–31, por ejemplo, genera un objeto con dos puntuaciones de característica de media 12 y una puntuación de media 10'5, comunicación semiempática y una aptitud principal, y tal objeto tiene un precio de mercado 10.000 po superior a uno no inteligente pero por lo demás idéntico. Sin embargo ya que existe la posibilidad, aunque escasa, de generar un poder extraordinario o incluso una finalidad especial para una de las “aptitudes principales” del objeto, así como las pequeñas disparidades entre las aptitudes de las mismas tablas, existe la necesidad de unas guías de precios que reflejen con precisión el valor de las aptitudes que posee un objeto inteligente.

Las siguientes tablas, adaptadas a partir de las existentes en la *Guía del DUNGEON MASTER*, muestran modificadores al precio de mercado por cada forma de comunicación, aptitud especial y puntuación de característica como medio de generar unos precios de mercado para objetos inteligentes que reflejen sus aptitudes.

TABLA 6–1: MODIF. AL PRECIO DE MERCADO BÁSICO

Cualidad	Modificador al precio de mercado
Cada punto de bonificador de Inteligencia	+400 po.
Cada punto de bonificador de Sabiduría	+400 po.
Cada punto de bonificador de Carisma	+400 po.
Semiempatía	+1.000 po.
Empatía	+1.000 po.
Voz	+3.000 po.
Telepatía	+5.000 po.

Todos estos modificadores son acumulativos. Por lo tanto, una espada mágica con Int 19, Sab 19, Car 11 y las aptitudes de voz y telepatía, tendría un modificador al precio de mercado básico de +11.200 po.

La Tabla 6–2: aptitudes principales y modificadores al precio de mercado, es una reproducción de la Tabla 8–33: aptitudes principales de los objetos inteligentes, con el añadido de un modificador al precio de mercado para cada aptitud.

TABLA 6–2: APTITUDES PRINCIPALES Y MODIFICADORES AL PRECIO DE MERCADO

d%	Aptitud principal	Modificador al precio de mercado
01-04	El objeto puede Intuir la dirección (10 rangos)	+2.000 po.
05-08	El objeto puede Averiguar intenciones (10 rangos)	+2.000 po.
09-12	El portador puede usar de forma gratuita Reflejos de combate	+10.000 po.
13-16	El portador puede usar de forma gratuita Lucha a ciegas	+10.000 po.
17-20	El portador puede usar de forma gratuita Iniciativa mejorada	+10.000 po.
21-24	El portador puede usar de forma gratuita Movilidad	+10.000 po.
25-28	El portador puede usar de forma gratuita Romper arma	+10.000 po.
29-32	El portador puede usar de forma gratuita Pericia	+10.000 po.
33-39	Detecta [alineamiento opuesto] a voluntad	+1.800 po.
40-42	Encontrar trampas a voluntad	+10.000 po.
43-47	Detectar puertas secretas a voluntad	+1.800 po.
48-54	Detectar magia a voluntad	+1.800 po.
55-57	El portador puede usar de forma gratuita esquiva asombrosa (como un bárbaro de nivel 5)	+10.000 po.
58-60	El portador puede usar de forma gratuita evasión	+25.000 po.
61-65	El portador puede ver lo invisible a voluntad	+10.000 po.
66-70	Curar heridas leves (1d8+5) para el portador (1/día)	+1.800 po.
71-75	Caída de pluma para el portador (1/día)	+350 po.
76	Localizar objeto	+10.000 po.
77	El portador no tiene necesidad de dormir	+5.000 po.
78	El portador no tiene necesidad de respirar	+7.500 po.
79	Salto (lanzador nivel 20) para el portador (1/día)	+7.200 po.
80	Trepas cual arácnido (lanzador nivel 3) para el portador (1/día)	+2.000 po.
81-90	Tira de nuevo dos veces en esta tabla	—
91-100	Tira en la Tabla 6–3, en vez de en ésta	—

La Tabla 6–3: poderes extraordinarios y modificadores al precio de mercado, es una revisión de la Tabla 8–34 de la *Guía del DUNGEON MASTER* y estandariza los efectos de conjuros en base al nivel de lanzador, además de presentar los modificadores al precio de mercado por cada poder extraordinario.

TABLA 6–3: PODERES EXTRAORDINARIOS Y MODIFICADORES AL PRECIO DE MERCADO

d%	Poder extraordinario	Modificador al precio de mercado
01-05	Hechizar persona al contacto, 3/día	+1.080 po.
06-10	Clariaudiencia/clarividencia, 3/día	+16.200 po.
11-15	Proyector mágico (lanzador nivel 5), 3/día	+5.400 po.
16-20	Escudo para el portador, 3/día	+1.080 po.
21-25	Detectar pensamientos, 3/día	+6.480 po.
26-30	Levitar (sólo el portador), 3/día	+6.480 po.
31-35	Invisibilidad (sólo el portador), 3/día	+6.480 po.
36-40	Volar (sólo el portador), 2/día	+16.200 po.
41-45	Rayo relampagueante (lanzador nivel 8), 1/día	+8.640 po.
46-50	Convocar monstruo III, 1/día	+5.400 po.
51-55	Vínculo telepático de Rary, 2/día	+32.400 po.
56-60	Gracia felina (sólo el portador), 1/día	+2.160 po.
61-65	Fuerza de toro (sólo el portador), 1/día	+2.160 po.
66-70	Acelerar (sólo el portador, lanzador nivel 10), 1/día	+10.800 po.
71-73	Telequinesia (lanzador nivel 10), 1/día	+36.000 po.
74-76	Sanar, 1/día	+23.760 po.
77	Teleportar (lanzador nivel 12), 1/día	+21.600 po.
78	Globo de invulnerabilidad, 1/día	+23.760 po.
79	Piel pétrea (sólo el portador), 2/día	+20.160 po.
80	Debilidad mental por toque, 2/día	+32.400 po.

d%	Poder extraordinario	Modificador al precio de mercado
81	<i>Visión verdadera</i> a voluntad	+81.000 po.
82	<i>Muro de fuerza</i> , 1/día	+16.200 po.
83	<i>Convocar monstruo VI</i> , 1/día	+23.760 po.
84	<i>Dedo de la muerte</i> , 1/día	+32.760 po.
85	<i>Pasamiento</i> a voluntad	+81.000 po.
86-90	Tira de nuevo dos veces en esta tabla	—
91-100	Tira de nuevo en esta tabla y después tira para determinar una finalidad especial en la Tabla 6-4	—

Los poderes extraordinarios (así como el puñado de aptitudes principales que imitan efectos de conjuros) son aptitudes sortilegas que se activan con una palabra de mando. Al igual que con la mayoría de objetos mágicos, el nivel efectivo de lanzador del poder es normalmente el mínimo requerido para poder lanzar el conjuro, a menos que se indique otra cosa en las tablas. La CD del TS para los poderes con salvación es igual a 10 + nivel del conjuro + modificador de la puntuación de característica más alta del arma inteligente.

TABLA 6-4: PODERES DE FINALIDAD ESPECIAL Y MODIFICADORES AL PRECIO DE MERCADO

d%	Poder de finalidad especial	Modificador al precio de mercado
01-10	<i>Ceguera</i> durante 2d6 asaltos	+12.000 po.
11-20	<i>Confusión</i> durante 2d6 asaltos	+56.000 po.
21-25	<i>Miedo</i> durante 1d4 asaltos	+56.000 po.
26-55	<i>Inmovilizar monstruo</i> durante 1d4 asaltos	90.000 po.
56-65	<i>Rematar a los vivos</i>	+90.000 po.
66-75	<i>Desintegrar</i>	+132.000 po.
76-80	<i>Resurrección verdadera</i> sobre el portador, una sola vez	+12.650 po.
81-100	Bonificador +2 de suerte a todos los TS, bonificador +2 de desvío a la CA, resistencia a conjuros 15	+78.000 po.

La mayoría de los poderes de finalidad especial son aptitudes sortilegas activadas por el uso. Si el objeto inteligente es un arma, el poder tiene efecto cuando su portador impacta con éxito a un enemigo mientras se persigue la finalidad especial del arma; si el objeto inteligente no es un arma, el portador debe realizar un ataque de toque con éxito con el objeto para activar el poder. En ambos casos, al objetivo se le concede el TS normal del conjuro. El poder de *resurrección verdadera* se activa automáticamente la primera vez que el portador del objeto muera. El último poder (bonificadores a las salvaciones, a la CA y resistencia a conjuros) tiene efecto continuo sobre el portador del objeto siempre que éste persiga la finalidad especial del objeto. El objeto puede elegir no activar algún poder de finalidad especial si el portador no está ayudando activamente al objeto a culminar sus propósitos.

Determinar el ego

El punto de partida para determinar el ego de un objeto inteligente es su bonificador de mejora. Para objetos que no tengan un bonificador de mejora compara el precio de mercado básico del objeto con la Tabla 8-10: armas, de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Localiza el arma con el precio base más alto que no supere al precio de mercado del objeto y emplea

el bonificador de mejora correspondiente como ego base del objeto. Por ejemplo, *Marca del favorito* es un anillo de regeneración inteligente. El precio de mercado base de un anillo de regeneración es de 90.000 po. El precio base de un arma que no exceda de 90.000 po es de 72.000 po, el equivalente a un bonificador +6. Su puntuación base de ego será, por tanto, 6.

Crear objetos inteligentes

Las sencillas reglas de la *Guía del DUNGEON MASTER* para crear objetos inteligentes pueden no satisfacer a algunos jugadores que deseen más control sobre las características de los objetos que crean, y tampoco se pueden compaginar con las guías de precios revisadas que se han presentado más arriba sin que surja algún problema. Especialmente si empleas estas reglas de precios revisados, deberías permitir a los creadores de objetos mágicos que elijan los poderes que poseerá su objeto, empleando las siguientes directrices.

Como se indica en la *Guía del DUNGEON MASTER*, el nivel de lanzador de un personaje debe ser al menos 15 para crear un objeto inteligente. El objeto tiene el mismo alineamiento que su creador.

Cuando decidas hacer un objeto inteligente, primero consulta la Tabla 8-31: inteligencia, Sabiduría, Carisma y capacidades de un objeto, en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Elige una línea de dicha tabla para generar las puntuaciones de característica mentales, que a su vez determinan su capacidad de comunicación. El creador (o el DM) realiza las tiradas de las puntuaciones de característica del objeto y añade su coste, y el coste del modo (o modos) de comunicación, al precio de mercado del objeto.

Después el creador escoge aptitudes para el objeto. No está limitado a las aptitudes mostradas en la Tabla 8-31, ya que las tiradas de dado al azar podrían generar una finalidad especial para un objeto limitado a una comunicación semiempática. No obstante, ningún objeto puede tener una finalidad especial a menos que tenga también un poder extraordinario. Así mismo, aunque no se especifica en la *Guía del DUNGEON MASTER*, un personaje debe tener acceso a un conjuro para poder imbuir un objeto con la aptitud para emplear dicho conjuro. De la misma forma debe tener acceso a una habilidad, dote, idioma o aptitud de clase para impartir dicha aptitud a un objeto. Al igual que los prerrequisitos de otros objetos mágicos, es suficiente la presencia de otro personaje que conozca un conjuro u otra aptitud que sea un prerrequisito; el creador del objeto no tiene por qué conocer personalmente el prerrequisito.

Tras escoger las aptitudes principales, los poderes extraordinarios y alguna finalidad especial, calcula el precio de mercado total del objeto. El tiempo, dinero y coste en PX de creación del objeto se basarán en dicho precio.

Ejemplos de objetos inteligentes

Todos los precios de mercado de estos objetos de ejemplo se han calculado siguiendo las tablas del principio de este capítulo.

Agobio

Agobio es un martillo de guerra +3 de manufactura enana. En manos de un enano, su bonificador de mejora aumenta a +5 y

puede ser arrojado con un incremento de distancia de 30'. Regresa a su portador en el asalto siguiente a ser lanzado, listo para ser esgrimido o arrojado de nuevo. Cuando se lanza, causa +1d8 puntos de daño o +2d8 puntos de daño contra gigantes. Agobio tiene tres poderes principales: *detectar puertas secretas* a voluntad, *detectar el mal* a voluntad y *localizar objeto* en un radio de 120' a voluntad. Agobio puede comunicarse telepáticamente y habla y lee común, enano, gigante, gnomo y trasgo.

La finalidad especial de Agobio es destruir trasgoides y gigantes. Una vez al día, si se golpea el suelo con él para lograr tal meta, Agobio envía una onda de choque que obliga a todas las criaturas en 30' a superar una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedar aturdidas durante 1d4 asaltos.

Agobio soporta una maldición menor: una vez al día, tras emplear el arma por primera vez en combate, el portador se volverá agorafóbico y temerá a los espacios abiertos exteriores. El personaje sufrirá un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad en entornos al aire libre.

Por cada período posterior de 24 horas en el cual el portador no consiga pasar al menos 8 horas en interiores o el subsuelo, este penalizador se incrementa en -1 hasta un máximo de -5. Esta condición persiste hasta que el portador se libre de Agobio permanentemente.

AL LN; TS Fort +10, Ref +10, Vol +14; Fue —, Des —, Con —, Int 12, Sab 18, Car 7, ego 20.

Nivel de lanzador: 16; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas; *detectar el mal*, *detectar puertas secretas*, *localizar objeto*, el creador debe ser un enano de al menos nivel 16; Precio de mercado: 122.412 po; Coste de creación: 61.362 po + 7.284 PX.

Filonegro

Filonegro es un *espadón* +3 cuya hoja se asemeja a un pedazo de cielo nocturno salpicado de extrañas estrellas. Posee la aptitud de detectar criaturas vivas en un radio de 60'; este poder funciona de forma similar al conjuro *detectar pensamientos*, pero sólo puede determinar la presencia o ausencia de criaturas (tanto si están inconscientes como si no) y cuántas hay, no su fuerza mental ni sus pensamientos superficiales. Además, la espada puede lanzar *acelerar* sobre su portador, como un lanzador de nivel 10, una vez al día y concede inmunidad ante los efectos y conjuros enajenadores. Filonegro se comunica telepáticamente y puede tanto hablar como leer común, abisal, dracónico y gigante.

Filonegro tiene una finalidad especial: consumir almas. No es quisquillosa sobre a quién pertenece el alma que consume, y bajo ciertas circunstancias se alimentará gustosamente de la de su portador. Siempre que Filonegro cause suficiente daño como para dejar a una criatura a -1 o menos puntos de golpe (incluso por debajo de -10), inmediatamente empleará un efecto similar al de *campanas fúnebres* para matar a la criatura y drenar su energía vital (salvación de Voluntad CD 15 niega). Su portador obtiene el beneficio del efecto de *campanas fúnebres*: 1d8 puntos de golpe temporales, +2 a Fuerza y un +1 a su nivel de lanzador efectivo. Estos beneficios duran 10 minutos por Dado de golpe de la criatura asesinada. La propia Filonegro consume el alma haciendo imposible el regreso a la vida de la criatura excepto mediante un conjuro de *deseo*, *milagro* o *resurrección verdadera*; pero incluso estos poderosos conjuros tienen únicamente un 50% de posibilidades de éxito.

Por cada tres días que la espada permanezca sin alimento su puntuación de ego disminuirá en un punto, hasta que pueda convencer a su portador para que mate algo para comer. Tras alimentarse, su ego volverá a su valor normal.

Filonegro reacciona mal ante el contacto con la energía negativa. Si se emplea para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con éxito contra una criatura muerta viviente, impone un nivel negativo a su portador y transfiere parte de su energía vital a la criatura muerta viviente en forma de 5 puntos de golpe temporales (que compensarán en parte el daño que cause). Si impone a su portador tantos niveles negativos como Dados de golpe tenga, consumirá al instante el alma de su portador por medio de su efecto de *campanas fúnebres*. La CD del TS para librarse de los niveles negativos es 17.

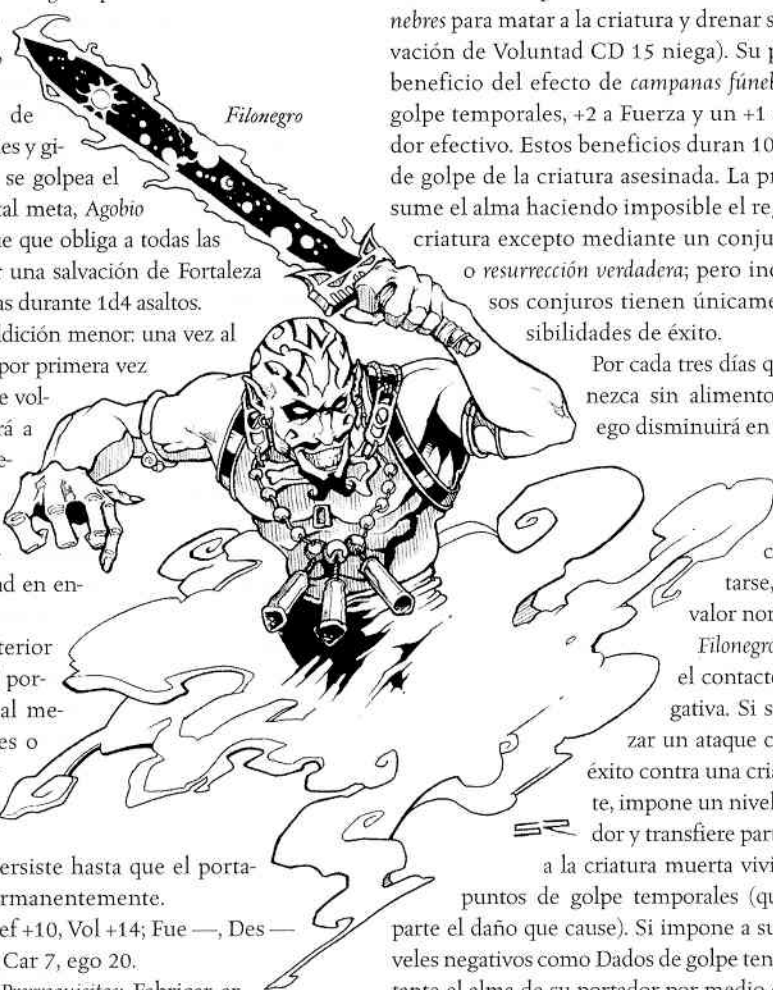
Si el portador emplea a Filonegro mientras tenga niveles negativos de cualquier origen, cada dos criaturas vivas asesinadas con la espada eliminan uno de los niveles negativos de su portador, en lugar de conceder puntos de golpe y Fuerza temporales.

AL CN; TS Fort +7, Ref +7, Vol +7; Fue —, Des —, Con —, Int 17, Sab 10, Car 15, ego 19.

Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*, *campanas fúnebres*, *mente en blanco*; Precio de mercado: 90.150 po; Coste de creación: 45.250 po + 3.592 PX.

Fragmento

Fragmento es una espada larga +1 caótica de origen desconocido, aunque algunos dicen que puede haber sido forjada en el Caos cambiante del Limbo. Aunque es sumamente



inteligente, está al límite de la locura e incluso sus aptitudes mágicas son de naturaleza aleatoria, por no hablar de su personalidad. Cada encuentro determina al azar cuál de las siguientes dotes concede a su portador (tira antes de realizar las pruebas de iniciativa):

d6	Dote
1	Reflejos de combate
2	Lucha a ciegas
3	Iniciativa mejorada
4	Movilidad
5	Romper arma
6	Pericia

Fragmento también puede *detectar la ley* a voluntad, aunque lo que decida hacer con la información que obtenga varía de un día para otro. Dos veces al día *Fragmento* puede emplear *debilidad mental* sobre un oponente al que golpee en cuerpo a cuerpo (o sobre su portador, si lo desea). *Fragmento* habla y lee común, celestial y abisal, y también se puede comunicar telepáticamente.

AL CN; TS Fort +5, Ref +5, Vol +3; Fue —, Des —, Con —, Int 15, Sab 6, Car 18, ego 16.

Nivel de lanzador: 7; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *debilidad mental*, *detectar la ley*, *martillo del caos*, el creador debe ser caótico y tener acceso a las seis dotes mencionadas más arriba; *Precio de mercado:* 76.910 po; *Coste de creación:* 38.610 po + 3.064 PX.

Guardián diestro

Este *camisote de mallas de mithril* +1 *fortificante leve* es todo protección. Concede los beneficios de la dote *Movilidad* y la aptitud de *evasión* a su portador. Se comunica únicamente por medios empáticos, palpitando cuando su portador está en peligro. Tiene un temor a los bébilith que sobrepasa de largo la capacidad de estas criaturas para dañarlo.

AL N; TS Fort +8, Ref +8, Vol +7; Fue —, Des —, Con —, Int 10, Sab 9, Car 11, ego 4.

Nivel de lanzador: 13; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo limitado* o *milagro*, el creador debe tener acceso a la dote *Movilidad* y a la aptitud de *clase de evasión*; *Precio de mercado:* 41.100 po; *Coste de creación:* 21.100 po + 1.600 PX.

Hiendedemonios

Este impresionante nombre pertenece a un *kukri* +1 *sagrado*, más bien poco motivador aunque muy seguro de sí mismo. Posee dos aptitudes principales moderadamente útiles: su portador obtiene el uso gratuito de la dote *Iniciativa mejorada* y puede *detectar el mal* a voluntad. Tiene tendencia a entonar desafiantes

cánticos de batalla sobre matanzas de demonios, cambiando entre común y celestial aparentemente de forma aleatoria. Aunque está convencida de que es un arma poderosa contra enemigos malignos, en ocasiones asume una apariencia de humildad y ruega que se le dé la oportunidad de hacerse añicos contra la piel de un bálor, o cosas así. Su sueño más elevado es ser empuñada de nuevo en batalla por un noble paladín mediano; la última vez que sucedió esto, hace unos cinco siglos, el paladín sufrió una muerte espantosa.

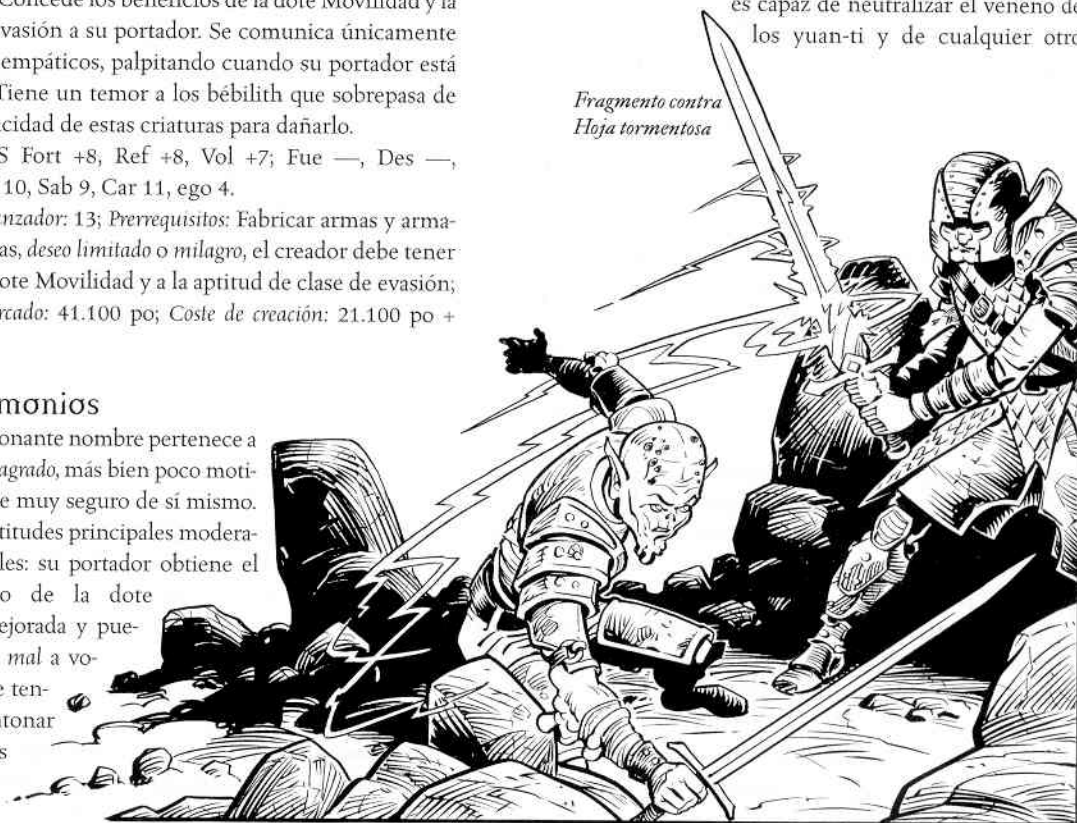
AL LB; TS Fort +9, Ref +9, Vol +8; Fue —, Des —, Con —, Int 13, Sab 8, Car 17, ego 9.

Nivel de lanzador: 15; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino*, *detectar el mal*, el creador debe ser bueno; *Precio de mercado:* 34.708 po; *Coste de creación:* 17.508 po + 1.376 PX.

Hoja del halcón

También llamada *Espada del vengador*, esta arma es una *espada corta* +1 de *azote (reptiles)* con un pomo tallado a semejanza de la cabeza de un halcón. Su aptitud de *azote* afecta a todos los reptiles, incluidas las criaturas de subtipo reptil, yuan-ti, serpientes mundanas y mágicas, nagas y posiblemente otras criaturas a discreción del DM (pero no dragones). Además de sus bonificadores mágicos en combate, posee la aptitud de comunicarse por medios empáticos y unos pocos poderes especiales que reflejan el enfrentamiento eterno de la deidad Ra-horajti con su enemigo Seth y sus esbirros reptilianos. La espada puede *neutralizar veneno* tres veces al día, aunque sólo es efectiva contra veneno de serpientes, no veneno de escorpiones, arañas o incluso otros reptiles. Aún así es capaz de neutralizar el veneno de los yuan-ti y de cualquier otro

Fragmento contra Hoja tormentosa



monstruo que sea esencialmente serpentino. Además, el portador de la espada obtiene un bonificador +2 a los TS contra venenos de serpientes.

AL LB; TS Fort +9, Ref +9, Vol +8; Fue —, Des —, Con —, Int 12, Sab 9, Car 16, ego 10.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, convocar monstruo I, neutralizar veneno; Precio de mercado: 38.030 po; Coste de creación: 19.170 po + 1.509 PX.

Hoja tormentosa

Hoja tormentosa es una espada bastarda +1 explosiva eléctrica con relámpagos grabados a lo largo de su filo. Aparte de su propiedad explosiva eléctrica, concede a su portador la dote de Reflejos de combate y le permite emplear saltar durante 20 minutos al día.

Por último la espada puede generar un rayo relampagueante (lanzador de nivel 8, 8d6 de daño, Reflejos CD 17 para mitad) una vez al día.

Aunque su poder sugiere el terror y el caos de una tormenta, Hoja tormentosa es un arma noble y virtuosa. Lucha con sombría determinación, lamentando toda vida perdida pero resignada ante la necesidad de la violencia en un mundo tan lleno de maldad. Habla y lee común, celestial, enano, elfo y gigante.

AL CB; TS Fort +7, Ref +7, Vol +8; Fue —, Des —, Con —, Int 19, Sab 12, Car 13, ego 14.

Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, rayo relampagueante, saltar, el creador debe tener acceso a la dote Reflejos de combate; Precio de mercado: 49.575 po; Coste de creación: 24.955 po + 1.969 PX.

Marca del favorito

Este anillo de regeneración fue creado por Wee Jas como regalo para uno de sus leales campeones. Además de sus propiedades regenerativas, el anillo puede lanzar curar heridas leves sobre su portador una vez al día y concede a quien lo lleve la aptitud de esquiva asombrosa de un bárbaro de nivel 5. Además el portador puede detectar magia a voluntad. También una vez al día puede sanar al portador o algún otro sirviente de Wee Jas. El anillo puede comunicarse telepáticamente, y también habla y lee común, celestial e infernal.

Marca del favorito tiene una finalidad especial: defender a los sirvientes e intereses de Wee Jas. Mientras el portador se mantenga leal a Wee Jas el anillo puede lanzar resurrección verdadera sobre él, pero sólo podrá emplear esta aptitud una vez.

AL LN; TS Fort +9, Ref +9, Vol +12; Fue —, Des —, Con —, Int 15, Sab 16, Car 7, ego 20.

Nivel de lanzador: 15; Prerrequisitos: Forjar anillo, curar heridas leves, detectar magia, regenerar, resurrección verdadera, sanar; Precio de mercado: 150.010 po.

Ola

Ola es un tridente +3 con un impresionante abanico de aptitudes especiales y notoria inteligencia. Además de su bonificador +3 de mejora, tiene las aptitudes especiales tanto

de un tridente de comandar peces como de un tridente avisador. Un personaje que empuñe a Ola puede respirar bajo el agua (como si se hubiese lanzado un conjuro de respiración acuática sobre él) y puede ver bajo el agua cinco veces más lejos de lo que permitirían la condición del agua y la luz (como si llevase un yelmo de acción subacuática). Ola puede comunicarse telepáticamente y habla común, acuano, abolez, dracónico, kuo-toa y silvano. También puede leer todos los idiomas y leer magia.

Ola tiene una finalidad especial: difundir la adoración a una deidad marina (Poseidón en una campaña que use el panteón Olímpico del Dioses y semidioses, o cualquier otra deidad adecuada). No tiene ningún escrúpulo a la hora de causar muerte o desfiguraciones a cualquiera que se niegue a honrar a su deidad patrona. Cuando logre un golpe crítico con éxito contra tales criaturas, Ola afectará al objetivo (solamente) con un conjuro de horrible marchitamiento (10d8 de daño, Fortaleza CD 22 para mitad).

AL N; TS Fort +7, Ref +7, Vol +8; Fue —, Des —, Con —, Int 19, Sab 12, Car 15, ego 26.

Nivel de lanzador: 10; Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, detectar magia, horrible marchitamiento, libertad de movimiento, hablar con los animales, muro de fuerza, respiración acuática; Precio de mercado: 166.115 po; Coste de creación: 83.215 po + 6.632 PX.

Perla de secretos

La Perla de secretos es una perla de poder negra (conjuro de nivel 8) que afirma haber sido creada por el propio Vecna. La Perla es muy inteligente y puede hablar y leer común, abisal, infernal y dracónico. También se puede comunicar de forma telepática, siendo éste su medio de comunicación favorito. Además del uso normal de una perla de poder, el portador de la Perla de secretos puede emplear visión verdadera a voluntad, detectar pensamientos tres veces al día y detectar puertas secretas a voluntad.

La Perla de secretos es increíblemente egoísta, además de astuta y sabia. Generalmente insiste en estar al mando, apremiando o (si es posible) obligando a su dueño a buscar la mano y el ojo de Vecna, desenterrar oscuros secretos y cometer en general actos de maldad despreciable.

AL NM; TS Fort +10, Ref +10, Vol +15; Fue —, Des —, Con —, Int 17, Sab 21, Car 14, ego 23. Habilidades: Averiguar intenciones +15.

Nivel de lanzador: 17; Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, detectar pensamientos, detectar puertas secretas, visión verdadera, el creador debe ser capaz de lanzar conjuros de nivel 8; Precio de mercado: 165.280 po; Peso: —.

Servo del Señor de las serpientes

Este cetro de la víbora insiste en que se emplee su nombre completo en todo momento, protestando a voces cada vez que un portador intenta ponerle un apodo (los apodos que ha recibido van desde "acólito" hasta "mezquino", y los ha aborrecido todos). Su portador puede ver lo invisible y detectar el bien a voluntad. El Servo del Señor de las serpientes habla común, abisal, infernal y dracónico.

AL LM; TS Fort +7, Ref +7, Vol +9; Fue —, Des —, Con —, Int 17, Sab 17, Car 17, ego 13.

Nivel de lanzador: 15; *Prerrequisitos:* Fabricar cetro, Fabricar armas y armaduras mágicas, *detectar el bien, veneno, ver lo invisible*; el creador debe ser maligno y de al menos nivel 15; *Precio de mercado:* 37.000 po.

Susurro

Susurro es una espada corta +3 fantasmal forjada en una tierra donde los fantasmas campan a sus anchas. Además de su propiedad fantasmal, permite al portador *ver lo invisible* a voluntad, y puede invocar un escudo sobre su portador tres veces al día. Se comunica sólo de forma empática, compartiendo sus fuertes sentimientos de odio hacia los fantasmas con su portador para animarlo a cazar lo que ella considera abominaciones muertas vivientes.

Como cabría esperar, *Susurro* tiene una finalidad especial: destruir fantasmas. Cuando su portador la emplea para combatir contra un fantasma, le concede un bonificador +2 de suerte a todos los TS, un bonificador +2 de desvío a su Clase de armadura y una Resistencia a conjuros de 15.

AL NB; TS Fort +6, Ref +6, Vol +7; Fue —, Des —, Con —, Int 15, Sab 13, Car 16, ego 17.

Nivel de lanzador: 9; *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano, escudo, ver lo invisible*; *Precio de mercado:* 125.790 po; *Coste de creación:* 63.050 po + 5.019 PX.

OBJETOS MÁGICOS MALDITOS

Como se describe en la *Guía del DUNGEON MASTER* los objetos malditos son objetos mágicos con algún tipo de impacto potencialmente negativo.

Este capítulo amplía dicha categoría con nuevas maldiciones comunes (que van desde una lista adicional de inconvenientes hasta objetos poseídos por criaturas malignas) así como una variedad de nuevos objetos malditos específicos.

La Tabla 6-5: maldiciones comunes de los objetos malditos, reemplaza a la tabla del mismo nombre de la *Guía del DUNGEON MASTER* (Tabla 8-38).

Descripción de maldiciones comunes

Varias maldiciones comunes se detallan en la *Guía del DUNGEON MASTER* como se indica en la Tabla 6-5. Las nuevas maldiciones se detallan a continuación.

Cortocircuito: esta maldición se aplica únicamente a objetos con cargas, incluidos los bastones y varitas. Cada vez que se active el objeto habrá un 25% de posibilidades de que consuma una carga adicional, sin más efectos añadidos.

Con un resultado de 100 en el d%, no obstante, el efecto se duplica como si dos cargas del objeto se desvaneciesen simultáneamente.

TABLA 6-5: MALDICIONES COMUNES DE LOS OBJETOS MALDITOS

d%	Maldición
01-08	Engañoso (ver la GDM)
09-18	Efecto u objetivo opuesto (ver la GDM)
19-23	Funcionamiento intermitente (ver la GDM)
24-30	Requisito (ver la GDM)
31-40	Inconveniente (ver más abajo)
41-48	Uso embarazoso ¹ (ver más abajo)
49-57	Resistente a la adivinación (ver más abajo)
58-65	Espacio adicional (ver más abajo)
66-70	Frágil (ver más abajo)
71-73	Poseído (ver más abajo)
74-81	Cortocircuito ² (ver más abajo)
82-88	No cambia de tamaño ³ (ver más abajo)
89-95	Efecto completamente diferente (ver la GDM)
96-100	Objeto maldito específico (ver la GDM y más abajo)

¹ Se aplica únicamente a objetos con desencadenante de conjuro o palabra de mando. Tira de nuevo si es un resultado aleatorio para un objeto con un método de activación distinto.

² Se aplica únicamente a objetos con cargas. Tira de nuevo si es un resultado aleatorio para un objeto sin cargas.

³ No se aplica a armas. Tira de nuevo si es un resultado aleatorio para un arma.

Espacio adicional: el objeto requiere dos espacios de objeto mágico en el cuerpo del personaje. Un anillo puede emplear tanto un espacio de anillo como el de un brazal/brazaletes (quizás incluya un brazaletes unido por una fina cadena de oro al propio anillo), una capa puede emplear también un espacio de amuleto porque incluya un elaborado broche, o un yelmo puede evitar que el personaje emplee lentes o gafas.

Frágil: el objeto tiene una dureza más baja de lo que tendría normalmente su material (reduce la dureza en 1) y menos puntos de golpe de los habituales (reduce los puntos de golpe en 2).

Inconveniente: la *Guía del DUNGEON MASTER* lista cierta cantidad de inconvenientes que se pueden encontrar a menudo en objetos por otra parte beneficiosos. Cuando se genere aleatoriamente un objeto maldito tira un d%: 01-65, consulta la tabla de la *Guía del DUNGEON MASTER*; 66-100, consulta la siguiente tabla.

d%	Inconveniente
01-08	El personaje no puede ser despertado mientras duerme hasta que haya dormido 8 horas completas. Se aplica tanto si el personaje se duerme de forma normal como si queda sujeto a un efecto mágico de <i>dormir</i> . Ruidos altos, bofetadas o incluso heridas no despertarán al personaje de su sueño. Los elfos y semielfos son inmunes a este inconveniente.
09-18	La capacidad auditiva del personaje disminuye. El personaje sufre un penalizador -4 a sus pruebas de Escuchar, y tiene un 5% de posibilidades de fallar el lanzamiento de un conjuro con algún componente verbal.
19-26	El personaje sufre un penalizador -2 a los TS para evitar quedar atontado o aturdido. Cuando quede atontado o aturdido permanecerá en tal estado durante 1 asalto más de lo normal.
27-34	El personaje no se recupera bien de sus heridas. Recobra únicamente la mitad del número de puntos de golpe normales por descansar y resta un punto por dado al resultado de los conjuros de curación. El personaje sólo tiene un 5% de posibilidades por asalto de estabilizarse cuando esté moribundo, y sólo un 5% de posibilidades por minuto de despertar cuando esté inconsciente.

- d% Inconveniente**
- 35-42 Siempre que el personaje tuviese que resultar estremecido quedará en su lugar asustado. Siempre que tuviese que resultar asustado quedará en su lugar despavorido.
- 43-51 El personaje se distrae con facilidad y sufre un penalizador -4 a las pruebas de Concentración.
- 52-61 El personaje desarrolla dos peculiaridades mentales o físicas aleatorias, elegidas al azar en la Tabla 5—5: cien rasgos, de la *Guía del DUNGEON MASTER*.
- 62-69 El personaje desarrolla un miedo patológico a ser apresado. No podrá iniciar ninguna presa y automáticamente quedará estremecido cuando sea apresado con éxito por un enemigo.
- 70-77 El personaje se vuelve sensible a la luz. Una exposición abrupta a la luz brillante (como la luz del sol o un conjuro de *luz del día*) cegará al personaje durante un asalto. Además el personaje sufrirá un penalizador -1 a las tiradas de ataque, salvación y pruebas mientras actúe bajo luz brillante.
- 78-82 El personaje se vuelve especialmente vulnerable al fuego, como si perteneciese al subtipo de frío. Sin embargo no obtendrá ninguna resistencia extraordinaria al frío.
- 83-87 El personaje se vuelve especialmente vulnerable al frío como si perteneciese al subtipo de fuego. Sin embargo no obtendrá ninguna resistencia extraordinaria al fuego.
- 88-90 El personaje se vuelve susceptible a los ruidos fuertes y ataques sónicos, y sufrirá un penalizador -2 a todas las salvaciones contra efectos de sonido.
- 91-92 Siempre que el personaje sufra daño de un arma cortante o perforante, la herida sangrará causando un punto de golpe adicional cada asalto, como si el arma tuviese la aptitud de hiriente. El desangramiento sólo puede ser detenido por una prueba de Sanar (CD 15) con éxito o la aplicación de cualquier conjuro de curación.
- 93-96 El personaje se vuelve susceptible a los golpes críticos. A efectos de confirmar una amenaza, el personaje sufre un penalizador -4 a su Clase de armadura efectiva.
- 97 Cualquier impacto logrado con un virote de ballesta sagrado matará en el acto al personaje.
- 98-99 El personaje experimenta recuerdos mentales del pasado de las vidas de los anteriores dueños del objeto. Al inicio de cada encuentro hay un 5% de posibilidades de que el personaje se fije en algo de su rival que le haga recordar la vida de un propietario anterior. Si ocurre esto, el personaje no realizará ninguna acción durante un asalto y a partir de entonces sufrirá un penalizador -2 a todos los ataques dirigidos contra dicho rival.
- 100 A elección del DM: el DM escoge uno de los anteriores (o de la GDM) que piense es apropiado o crea un inconveniente específico para ese objeto.

No cambia de tamaño: la mayoría de objetos mágicos cambian su tamaño para ajustarse a cualquier personaje que intente llevarlos. Estos objetos malditos, no. Si es necesario, tira en la siguiente tabla para determinar para qué tamaño de criaturas fue fabricado el objeto.

d%	Tamaño
01	Menudo
02-26	Pequeño
27-76	Mediano (50% de posibilidades de que el objeto sea del tamaño de una raza o índole concreta, como elfo o enano)
77-96	Grande
97-98	Enorme
99	Gigantesco
100	Colosal

Poseído: el poder mágico del objeto no proviene del proceso habitual de fabricación de un objeto mágico, sino de un espíritu malvado que lo habita. La criatura que lo posee puede ser un fantasma, un diablo, un demonio o alguna otra criatura maligna a discreción del DM. El objeto no irradia magia si se intenta detectar, pero puede irradiar un aura de maldad. Un personaje que realice una prueba de Buscar (CD 25) con éxito mientras examine el objeto poseído puede decir que hay "algo extraño" en él.

El espíritu del objeto está al tanto de lo que ocurre a su alrededor: puede ver y escuchar a una distancia de 60' como si estuviese usando sus sentidos normales (no obtiene vista ciega). En cualquier asalto en el que no realice ninguna otra acción (como usar una aptitud sortilega), podrá extender sus sentidos al doble de su alcance normal (120').

La criatura que posea al objeto es vulnerable a los conjuros que afecten específicamente a las criaturas de su tipo o alineamiento (tales como *palabra sagrada* y *castigo divino*, así como *martillo del caos* o *furia del orden*) y a conjuros o efectos enajenadores, pero no se ve afectada por ataques físicos o efectos mágicos normales (como una *bola de fuego*). Dañar al objeto no daña a la criatura que lo posee, aunque si el objeto queda destruido la criatura se verá forzada a adoptar una forma etérea.

La criatura puede emplear cualquier aptitud que tenga que no requiera una acción física, tal como usar una aptitud sortilega o la telepatía. No puede lanzar conjuros (ya que no puede hablar ni moverse), atacar físicamente o llevar a cabo cualquier otra acción física.

La criatura que posee al objeto puede intentar ocultar su presencia con una prueba especial de Escondarse. Esta prueba de ocultación "mental" emplea el modificador de Inteligencia de la criatura en lugar de su modificador de Destreza. Una prueba con éxito permite a la criatura evitar prácticamente cualquier cosa que pudiese delatar su presencia en el objeto: podrá cruzar un *círculo mágico contra el mal*, entrar en un templo protegido por una *interdicción* o evitar la detección mediante un *detectar el mal*. La CD de esta prueba de Escondarse es la misma que la CD del TS del conjuro que esté tratando de evitar. La criatura obtendrá un bonificador +4 de circunstancia a esta prueba si no está controlando el objeto en el momento de la prueba. Realizar esta prueba no es una acción; la criatura puede hacerla como respuesta ante la acción de otra criatura (como el lanzamiento de *detectar el mal*).

La criatura tiene la aptitud de hacer que el objeto poseído irradie una naturaleza corrupta y contaminada. Cualquiera que toque el objeto en este estado deberá superar una salvación de Voluntad o caer bajo el efecto de un efecto de *lanzar maldición*. La criatura afectada no sabrá que la maldición proviene del objeto y de hecho puede que no se dé ni cuenta al instante de que ha sido afectado por ella, ya que nada en la apariencia del objeto sugiere que esté poseído. La maldición durará hasta que sea eliminada, incluso si la criatura abandona el objeto que poseía.

A discreción del DM, la criatura que habita en el objeto podrá en algún momento intentar poseer al personaje que

haya estado llevándolo o usándolo. Si esto ocurre, el objeto sufrirá un penalizador -1 al TS para resistirse a la posesión por cada día que haya llevado consigo o usado el objeto poseído, hasta un máximo de -10.

Los poderes de un objeto poseído funcionan a una orden del espíritu que lo posee, no del dueño del objeto. La mayoría de las veces, las criaturas encuentran conveniente obedecer las órdenes del portador, pero en ocasiones una criatura puede negarse a activar el poder cuando se le pida, o activarlo de forma aparentemente aleatoria. Los objetos poseídos pueden aparentar tener la maldición de funcionamiento intermitente, aunque la realidad será mucho peor.

Resistente a la adivinación: cuando se somete a un conjuro de Adivinación, incluidos *detectar magia*, *identificar* y *analizar esencia mágica*, el objeto recibe una salvación de Voluntad para resistir el efecto. Si su TS tiene éxito, el conjuro no revela ninguna información sobre el objeto. Esta maldición normalmente entra en juego sólo cuando el objeto se descubre por primera vez, y puede hacer que sea pasado por alto como un tesoro no mágico.

Uso embarazoso: esta maldición se aplica únicamente a objetos con métodos de activación por desencadenante de conjuro o palabra de mando. Activar el objeto requiere movimientos poco elegantes o embarazosos que provocan ataques de oportunidad de los enemigos que amenacen al portador, además de las acciones normales.

Objetos malditos específicos

Al igual que con los objetos detallados en la *Guía del DUNGEON MASTER*, estos nuevos objetos tienen precios de mercado para facilitar su construcción, por si alguien quisiera fabricarlos intencionadamente, pero normalmente no se encuentran a la venta.

Amuleto de mala salud: este disco dorado aparenta ser un *amuleto de salud* +6 y funciona como tal hasta que el portador sufra daño a manos de un enemigo con un VD igual o superior a su nivel. En ese momento, y de ahí en adelante, el amuleto impondrá un penalizador -6 a la Constitución del portador, incluida la pérdida proporcional de puntos de golpe. Una vez se activa la maldición, el *amuleto de mala salud* sólo se puede quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, aguante, lanzar maldición; **Precio de mercado:** 1.300 po; **Peso:** —.

Armadura de vulnerabilidad: cualquier tipo de armadura mágica puede tener esta propiedad. *Analizar esencia mágica* o adivinaciones similares revelan que la armadura protege al portador de los ataques críticos, igual que la aptitud fortificante. En realidad todas las tiradas de crítico obtenidas contra el portador tienen éxito automáticamente (es decir, todas las amenazas son ataques críticos).

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, deseo limitado o milagro; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Capa de la afrenta: esta bella capa confeccionada a medida parece ser una *capa de Carisma* +6, y de hecho funciona como tal hasta que el portador realice una prueba de Diplomacia o Engañar. En ese momento, y de ahí en adelante, la capa impondrá un penalizador -6 al Carisma del portador y su personalidad se volverá zafia y enojosa. Una vez se activa la maldición, la *capa de la afrenta* sólo se puede quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, hechizar monstruo, lanzar maldición; **Precio de mercado:** 1.300 po; **Peso:** 1 lb.

Cinturón de fuerza de gato: este ancho cinturón de cuero con tachones metálicos está decorado con imágenes de leones y parece ser un *cinturón de fuerza de gigante* +6. Funciona como tal hasta que el portador ataque a un enemigo con un VD igual o mayor que su nivel. En ese momento, y de ahí en adelante, el cinturón impondrá un penalizador -6 a la Fuerza del portador y las imágenes de los leones se convertirán en las de gatos domésticos. Una vez se activa la maldición, el *cinturón de fuerza de gato* sólo se puede quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, aguante, lanzar maldición; **Precio de mercado:** 1.300 po; **Peso:** —.

Collar del vampiro: este elegante collar está formado por heliotropos y un gran rubí que cuelga en su centro. Por las apariencias, es un objeto beneficioso y poderoso, que concede varias aptitudes mágicas a su portador. Otorga visión en la oscuridad a una distancia de 60' y duplica la velocidad de curación natural. El portador puede emplear *toque vampírico* tres veces al día y *dedo de la muerte* una vez al día.



La primera vez que el portador use *dedo de la muerte* el collar se adherirá por sí mismo al cuerpo de su dueño. En ese instante, ya no se podrá quitar a menos que el portador muera o se lance un *quitar maldición*. La magia maligna del collar es tal que tienta al portador a emplear ese poder, haciendo que la palabra de mando le venga a la mente cada vez que se enfade, por ejemplo. Cada uso sucesivo de *dedo de la muerte* hace que el collar se entierre cada vez más en el cuerpo del portador, cubriéndose gradualmente por la piel hasta que, tras diez usos del poder, el rubí del collar llega al corazón del portador y lo mata de forma irrevocable para convertirlo en un vampiro.

Nivel de lanzador: 20; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *crear muertos vivientes mayores*, *dedo de la muerte*, *toque vampírico*; **Precio de mercado:** 90.000 po; **Peso:** —.

Diadema de hostilidad: este sencillo aro funciona como una *diadema del intelecto* +4. Sin embargo, cuando el portador lance un conjuro de *Conjuración* (convocación) o *Conjuración* (llamada), la criatura convocada será hostil al portador y le atacará a él en lugar de a sus enemigos. Una vez se haya activado esta función, la diadema sólo se podrá quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*. También existe una variante de este objeto que funciona como una *presea de sabiduría* +4.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *comuni3n* o *conocimiento de leyendas*, *hechizar monstruo*, *lanzar maldición*; **Precio de mercado:** 13.000 po; **Peso:** —.

Diadema de ingenuidad: este objeto aparenta ser una *diadema del intelecto* +6 y funciona como tal hasta que el portador realice una prueba de habilidad basada en la Inteligencia. En ese momento, y de ahí en adelante, la diadema impondrá un penalizador -6 a la Inteligencia del portador. Una vez se activa la maldición, la *diadema de ingenuidad* sólo se puede quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *comuni3n* o *conocimiento de leyendas*, *lanzar maldición*; **Precio de mercado:** 1.300 po; **Peso:** —.

Gafas de ceguera nocturna: aunque parecen ser idénticas a unas *gafas de noche*, el efecto de estas lentes es exactamente el opuesto. Cuando se ponen por primera vez conceden al portador visión en la oscuridad con un alcance de 60'. Tan pronto como el portador ataque a una criatura mientras emplee esta visión en la oscuridad se volverá total-

mente incapaz de ver excepto en condiciones de luz brillante (como la luz solar o un conjuro de *luz del día*) a partir de entonces. Una vez se activa la maldición, las *gafas de ceguera nocturna* sólo se pueden quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*, *visión en la oscuridad*; **Precio de mercado:** 1.000 po; **Peso:** —.

Presea del olvido: una perla negra engarzada en una ligera cadena de plata, este amuleto parece ser una *presea de Sabiduría* +6 y funciona como tal hasta que el portador realice una prueba de *Avistar* o *Escuchar*. En ese momento, y de ahí en adelante, la presea impondrá un penalizador -6 a la Sabiduría del portador. Una vez se activa la maldición, la *presea del olvido* sólo se puede quitar por medio de un conjuro de *quitar maldición*.

Nivel de lanzador: 16; **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, *comuni3n* o *conocimiento de leyendas*, *lanzar maldición*; **Precio de mercado:** 1.300 po; **Peso:** -.

ARTEFACTOS

Esta sección describe dieciocho artefactos mayores similares en poder y majestuosidad a aquellos de la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de niveles épicos*. Al igual que éstos, los artefactos que se presentan en este capítulo son objetos de un poder tremendo e inestimable valía. Sin embargo jeso no significa que nunca deban aparecer en una campaña! Al contrario; el D&D trata de aventuras heroicas,

y una búsqueda para encontrar, usar o destruir un artefacto puede ser más heroica que cualquier otra cosa que los personajes lleven a cabo jamás. Tres de estos artefactos (la *Hoja del poder ardiente*, *Martillo de dragones* y *Lenguainfernal*) aparecieron originariamente en las aventuras de D&D para niveles altos *Lord of the iron fortress* y *Bastion of the broken souls* (N. del T.: inéditas en castellano). Estas aventuras son modelos útiles de cómo incorporar artefactos a campañas para niveles elevados. *Lord of the iron fortress* es una aventura en torno a un artefacto: un señor de la guerra maligno desea reforjar la *Hoja del poder ardiente*. En *Bastion of the broken souls*, sin embargo, los dos artefactos que aparecen son casi secundarios respecto a la trama de la aventura: uno



Diadema de hostilidad

(*Martillo de dragones*) se encuentra en un cadáver y los PJs pueden emplearlo para que les ayude a cumplir su meta, mientras que el otro (*Lenguainfernal*) se esgrime contra los PJs en la batalla culminante.

Incluso las partidas de niveles más bajos pueden introducir artefactos mayores. El *Jacinto de belleza inestimable* y la *Máscara de Johydee* no son tan poderosos como para que deban restringirse a las manos de personajes de niveles altos o incluso épicos. Los personajes pueden ser requeridos para que frustren los planes de un ladrón que lleve la *Máscara de Johydee*, o pueden recibir el *Jacinto de belleza inestimable* como recompensa por algún servicio prestado a un dragón dorado. El *Cetro de siete partes* puede proporcionar el impulso para una campaña que empiece a niveles bajos cuando los PJs encuentren una pieza del cetro destruido y alcance su climax cuando los personajes entren en el territorio de los niveles épicos.

En pocas palabras, los artefactos aparecen en los suplementos de D&D para que se les dé uso, no únicamente para que disfrutes leyendo acerca de ellos. Deben emplearse con cuidado, pero su utilización adecuada asegurará una campaña altamente ambiciosa que no se olvidará en mucho tiempo.

El Cetro de siete partes

Forjado hace eones por las poderosas criaturas de la ley conocidas como los duques del Viento de Aaga para emplearlo en su guerra contra la reina del Caos, el *Cetro de siete partes* quedó destruido en la cataclísmica batalla de Pesh. Sus siete fragmentos se desperdigaron por sí mismos a través de los planos y los mundos, pero cada fragmento retiene al menos una parte de la poderosa magia que otrora fluyó por el *Cetro* completo.

El *Cetro de siete partes*, cuando estaba intacto, tenía 5' de largo y se iba estrechando desde dos pulgadas de grosor en la parte baja hasta media pulgada en su punta. Al ser partes de un objeto de la ley, los segmentos no parecen estar rotos. Cada rotura es en realidad

una intrincada estructura de facetas cristalinas, tanto prominentes como hundidas. Los segmentos individuales son de 4, 5, 6, 8, 10, 12 y 15 pulgadas de largo.

Cada segmento del *Cetro* posee un poder sortilego que se activa mediante una palabra de mando. El nivel de lanzador de cada poder es 20; los TS, cuando sean necesarios, son de 17 + nivel del conjuro. La punta de 4" de largo puede curar heridas leves cinco veces al día. El segmento de 5" puede crear un efecto de *ralentizar* una vez al día. El segmento de 6" puede lanzar *acelerar* una vez al día. El segmento de 8" puede crear una *ráfaga de viento* cinco veces al día. El segmento de 10" otorga *visión verdadera* una vez al día. El segmento de 12" puede *inmovilizar monstruo* una vez al día. El segmento de 15" puede *sanar* una vez al día.

Un personaje no legal que posea un segmento del *Cetro de siete partes* deberá superar una salvación de Voluntad (CD 17) para evitar volverse legal. Un personaje legal que sujete un segmento del *Cetro* y piense en él como parte de un objeto mayor podrá determinar la dirección en la que se encuentra el siguiente segmento más grande tras realizar una prueba de Concentración (CD 20) con éxito; este efecto funciona como un *localizar objeto*, pero no hay límite al alcance o la duración ni se ve bloqueado por el plomo. Este poder no se puede emplear para localizar segmentos de un tamaño menor al del que se posea.

Los segmentos del *Cetro* pueden unirse para formar un artefacto cada vez más poderoso; cuantas más piezas se unan, más poderoso será el objeto. Dos segmentos cualesquiera unidos permitirán al portador *volar* a voluntad, por medio de una palabra de mando para activar el poder. Tres segmentos otorgarán al portador RC 15 y podrán ser empleados como una *maza ligera* +1. Cuatro segmentos podrán *controlar los vientos* dos veces al día (activado mediante una palabra de mando) y actuarán como una *maza pesada* +2. Cinco segmentos permitirán al portador *cambiar de forma* una vez al día y podrán emplearse como un *bastón* +3/+3. Seis segmentos concederán el poder de *caminar con el viento* una vez al día y actuarán como un *bastón* +4/+4. Un personaje que empuñe seis o siete segmentos unidos como un arma obtendrá el beneficio de las dotes Ambidextrismo y Combate con dos armas, lo cual facilita el empleo del *Cetro* como arma doble. El personaje no obtiene el beneficio de estas dotes si lucha con cualquier otra arma que no sea el *Cetro*.

Si un personaje intenta unir dos piezas del *Cetro* de forma incorrecta (conectar, por ejemplo, la pieza de 6" con la de 10"), el segmento más grande se tele-

El Cetro de siete partes



portará y viajará 1d10x100 millas en una dirección aleatoria. Debido a que las dimensiones del *Cetro* son tan precisas es bastante fácil discernir qué piezas encajan juntas y qué otras no.

Si los siete segmentos del *Cetro de siete partes* se unen de nuevo, obtendrá varios poderes adicionales. El portador del *Cetro* ensamblado podrá lanzar *controlar el clima*, *restablecimiento mayor* y *torbellino* una vez al día cada uno. El *Cetro* servirá como un *bastón +5/+5* con las aptitudes de *azote (ajenos)* y *legal* en ambos extremos. Por último, el portador del *Cetro de siete partes* podrá emplearlo para lanzar *resurrección verdadera*, aunque el uso de este poder hará que el *Cetro* se haga pedazos y sus piezas se dispersen de nuevo entre los planos y los mundos.

El Cristal de la llama de ébano

El origen de este artefacto es desconocido. Es un mineral bellamente sintetizado y duro como el diamante del tamaño de una mano humana. Cuando una criatura viva toca el *Cristal*, éste emite rayos de luz mientras una llama negra parece saltar y danzar en el corazón de la joya. El personaje que toque el *Cristal* debe realizar un TS de Voluntad (CD 20). Si esta salvación tiene éxito no se verá afectado por los poderes del *Cristal* y todas las demás criaturas en un radio de 30' deberán superar sus salvaciones de Voluntad (también CD 20) o quedar afectadas por un *símbolo de persuasión* lanzado por dicho personaje. Si el personaje falla su salvación inicial quedará afectado por un *símbolo de locura* y el resto de criaturas en un radio de 30' deberán superar sus salvaciones de Voluntad o verse afectadas de igual forma, independientemente de sus puntos de golpe.

Si el personaje que toca el *Cristal* se salva con éxito de sus efectos iniciales, podrá controlar el resto de poderes del objeto contemplando la llama negra danzante de sus profundidades. El personaje puede emplear *discernir ubicación*, *escudriñamiento mayor* y *visión* una vez al día cada uno. El *Cristal* concede un bonificador +10 de circunstancia a las pruebas de *Escudriñar* realizadas mientras se use su aptitud de *escudriñamiento mayor*. Además, el personaje puede emplear o bien *mente en blanco* o *protección contra los conjuros* una vez al día, sólo sobre sí mismo. Si se requiere al *Cristal* que active su número máximo de poderes en un solo día (*discernir ubicación*, *escudriñamiento mayor*, *visión* y o bien *mente en blanco* o bien *protección contra los conjuros*) el personaje que emplee el último poder se convierte en el objetivo de un conjuro de *atrapar el alma* tan pronto como dicho último poder se complete. Si el personaje falla su TS contra este efecto su alma se convierte en parte de la titilante llama negra del interior del *Cristal*, y se desvanece por completo hasta que el *Cristal* sea destruido. El nivel de lanzador de todos los poderes del *Cristal* es 20; las salvaciones, cuando sean aplicables, serán todas contra CD 25.

El Frasco de hierro de Tuerny el despiadado

Tuerny el despiadado fue un poderoso lanzador de conjuros que asesinó a la familia real de una antigua región para

lograr el control del reino. Esclavizó al considerable ejército del lugar mediante magia y lo obligó a marchar a la guerra contra las tierras vecinas. Entonces Tuerny comenzó a convocar demonios, pero carecía de la habilidad para controlarlos. Los infernales saquearon las campiñas y amenazaron su reino, por lo que Tuerny ideó un artefacto que los aprisionase y los obligase a cumplir su voluntad. Tuvo éxito y, gracias al artefacto, el poder de Tuerny aumentó aún más hasta que un día los demonios del interior del *Frasco de hierro* lograron liberarse y reclamar su alma.

El *Frasco de hierro* es muy pequeño y no tiene adornos, aunque su tapa está tallada con relieves de runas de poder. Cuando se lo encuentre por primera vez albergará 1d4 demonios en su interior. Tira un d% por cada demonio: 01-40 glabrezu, 41-80 nálfeshni, 81-95 márilith, 96-00 bálor. Cuando su dueño lo destape podrá ordenar a uno de los demonios que salga durante ocho horas o hasta que muera (en cuyo momento el demonio regresará al frasco) y podrá controlar todas y cada una de las acciones del demonio durante ese tiempo. Ningún demonio puede ser requerido más de una vez por semana.

Se pueden añadir más demonios al *Frasco de hierro*. El demonio seleccionado debe encontrarse a 30' y el dueño del frasco debe emplear una acción estándar y una palabra de mando para intentar aprisionarlo. El usuario realiza una prueba de resistencia a conjuros (si es necesaria) empleando el nivel de lanzador 20 del *Frasco de hierro* y, si tiene éxito, el demonio debe superar una salvación de Voluntad (CD 20) para evitar el cautiverio. El frasco puede albergar hasta 100 demonios. En el momento en que un nuevo demonio sea aprisionado, otros 1d4 demonios intentarán liberarse del frasco. Por cada intento de fuga, el dueño debe realizar un TS de Voluntad (CD 20 + 1 por cada demonio en el interior del frasco). Si un demonio se libera, se volverá contra el dueño del artefacto e intentará asesinarlo.

Cada vez que un demonio sea requerido del *Frasco de hierro*, el dueño deberá superar una salvación de Voluntad (CD 20 + 1 por cada salvación anterior + 1 por cada demonio en el interior del frasco) o volverse caótico maligno. Más aún, en cada ocasión también deberá realizar una prueba de nivel (CD 10 + 1 por cada salvación anterior + 1 por cada demonio en el interior del frasco) o el demonio requerido se liberará y se volverá contra él.

Si el dueño es asesinado por alguno de los demonios del *Frasco de hierro*, dicho demonio podrá robar inmediatamente su alma y llevársela de vuelta con él al Abismo.

La Hoja del poder ardiente

Los poderosos magos ifriti que trabajan en el plano Elemental del fuego crearon esta cimitarra. El Gran sultán de los ifriti la esgrimió en una batalla legendaria contra sus enemigos, los djinni. Sin embargo un astuto pícaro jann que trabajaba junto a aventureros del plano Material logró robar el arma de la sala del trono del sultán y, con la ayuda de grandes poderes, destrozó la hoja y repartir sus pedazos por todo el multiverso. No fue hasta hace poco que un señor de la guerra la reforjó; el poderoso hijo de un príncipe



duergar y una dragona roja que reunió a los espíritus de los maestros forjadores más grandes de la historia en su fortaleza del Campo de batalla infernal de Aqueronte para reconstruir la hoja.

Intacta, la *Hoja del poder ardiente* es un alfanjón +5 sacrilego explosivo ígneo afilado Grande (daño 1d10). Cuando se desenvaina, la hoja baña a su portador con un cálido efecto de escudo de fuego constante y le otorga una *visión verdadera* arcana de poder triplicado (radio 360'). El gran calor de la espada también causa 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto a cualquiera que la empuñe. Por último, el portador puede reprender o comandar criaturas de fuego (como un clérigo de nivel 20) hasta diez veces al día. La hoja también es inteligente (Int 11, Sab 19, Car 22, ego 28) y legal maligna. Sólo habla ignaro y prefiere comunicarse telepáticamente.

El Jacinto de belleza inestimable

Esta piedra preciosa rojiza es indescriptiblemente hermosa y está tallada de forma exquisita en docenas de facetas que reflejan la luz más leve en un espléndido despliegue de haces luminosos. Si se muestra abiertamente en presencia de cualquier fuente de luz, la piedra duplica el radio efectivo de iluminación de dicha fuente. Cuando se sostiene, el

Jacinto de belleza inestimable otorga a su portador una belleza cegadora similar a la de una ninfa. Esta aptitud afecta a todas las criaturas a 60' del portador que sean de su mismo tipo (humanoides, ajenos y demás). Quienes miren directamente al portador deberán superar una salvación de Fortaleza (CD 15) o quedar ciegos permanentemente. El portador no puede anular esta aptitud mientras sostenga la gema, sólo si la guarda. Una vez al día mediante una palabra de mando, el *Jacinto* puede envolver a su portador con una belleza ultraterrena, de nuevo igual a la aptitud especial de las ninfas. Las criaturas de cualquier tipo a 30' que miren directamente al portador del objeto deberán superar una salvación de Voluntad (CD 17) o morir.

La Linterna maravillosa de Daoud

Este artefacto está manufacturado con oro más exclusivo y delicado. Su armazón bellamente tallado está decorado con grandes gemas de colores y lentes de cristal transparente, mientras que una llama pura e inalterable arde en su interior. Las distintas caras se equipan normalmente con lentes de cristal, pero las coloristas gemas actúan realmente como lentes adicionales talladas para adaptarse a las cuatro caras de la linterna. Los poderes mágicos de la linterna varían dependiendo de las lentes que se incluyan en ella.

La llama de la *Linterna maravillosa de Daoud* no se puede apagar por ningún medio conocido que no sea agotar su reserva de combustible. Si esto llega a ocurrir, no obstante, el dueño de la linterna perderá la vida en el acto. El combustible de la lámpara lo forman gemas transparentes molidas que se almacenan en un pequeño compartimento de su base. La linterna puede recargarse con gemas transparentes molidas, tales como diamantes, rubíes o zafiros, por valor de 10.000 po. No se puede emplear como combustible ninguna piedra preciosa con un valor inferior a 500 po. Esta cantidad de alimento proporciona a la linterna 100 cargas. Si se usa como una linterna normal y corriente gastará una carga por cada año que arda, aunque el uso de sus poderes mágicos requiere cargas adicionales y por lo tanto consumirá su combustible a mayor velocidad.

Se pueden cerrar con cortinillas las cuatro caras de la linterna para que no desprenda ninguna luz. Si las cuatro aperturas de la linterna están equipadas con lentes de cristal, cualquiera que esté expuesto a su fulgor durante cuatro horas consecutivas no necesitará comer, beber ni dormir durante las siguientes 12 horas. Un día completo de exposición a esta saludable luminiscencia equivaldrá a un *conjuro de curar heridas leves* (que cura 1d8+5 puntos de daño) y detendrá temporalmente los efectos de la enfermedad y el veneno. Siete días consecutivos de exposición eliminarán toda enfermedad y neutralizarán todos los venenos de las criaturas que gocen de su luz.

Además de estas cuatro lentes transparentes se fabricaron originariamente otras siete lentes de colores para la

linterna, cada una con su propio efecto: rubí (rojo), jacinto (naranja), topacio (amarillo), esmeralda (verde), diamante (azul), zafiro (añil) y amatista (violeta). Cuando se tapan tres de las cuatro aperturas de la linterna y se coloca una lente de color en la apertura restante se proyecta un haz de luz coloreada como un rayo. Esta luz no tiene en sí misma ningún poder mágico hasta que se pronuncia la palabra de mando adecuada y el rayo se enfoca sobre un único objetivo. Si el objetivo se encuentra a menos de 10' de la linterna y el portador realiza un ataque de toque a distancia con éxito, el objetivo no obtendrá ningún TS contra el efecto y tampoco se aplicará su resistencia a conjuros. Si el objetivo está a más de 10' (pero dentro del radio de 30' de alcance de la linterna) se aplicarán las salvaciones y resistencia a conjuros normales incluso tras un ataque de toque a distancia con éxito. Los rayos de colores tienen los siguientes efectos, cada uno de los cuales gasta cinco cargas:

Tipo y color	Efecto
Rubí (rojo)	<i>Retener monstruo</i> (Voluntad CD 17 niega)
Jacinto (naranja)	<i>Descarga flamígera</i> (15d6 de daño [mitad por fuego, mitad divino], Reflejos CD 16 para mitad)
Topacio (amarillo)	<i>Rayo relampagueante</i> (10d6 de daño eléctrico, Reflejos CD 14 para mitad)
Esmeralda (verde)	<i>Acelerar</i>
Diamante (azul)	<i>Rociada de color</i> (Voluntad CD 11 niega)
Zafiro (añil)	<i>Miedo</i> (Voluntad CD 16 niega)
Amatista (violeta)	<i>Arrebato emocional</i> (rabia) (Voluntad CD 16 niega)

Si un personaje coloca una gema de color en cada una de las cuatro aperturas de la linterna y la hace girar con rapidez, todas las criaturas a 30' de la linterna (excepto su portador) deberán superar una salvación de Voluntad (CD 16) o quedar afectadas por *confusión*. Las criaturas a 10' de la linterna no obtendrán TS ni su RC. Cualquier combinación de cuatro lentes de color producirá este efecto, que gasta 10 cargas.

Si un personaje posee las siete lentes de colores y las coloca todas, en cualquier orden, en la misma apertura de la linterna ésta producirá una *rociada prismática* (salvación CD 20) a una orden. Esto gastará 50 cargas y habrá un 10% de posibilidades de destruir 1d4 lentes elegidas al azar. Si se colocan las siete lentes de forma que la lente de diamante esté sola en una apertura, las lentes de rubí y jacinto en la siguiente, las lentes de topacio y esmeralda en la siguiente y las de zafiro y amatista en la cuarta apertura, la linterna producirá una *esfera prismática* (salvación CD 23) a una orden. Esto gastará 50 cargas.

Abrir o cerrar una o dos cortinillas de la linterna es una acción equivalente a moverse que no provoca ataques de oportunidad. Colocar o retirar una lente de una

apertura es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad de los enemigos a alcance de amenaza. Todos los poderes de la linterna tienen nivel de lanzador 20.

Si una lente se rompe, un lanzador de conjuros con la dote *Fabricar objeto maravilloso* podrá realizar una nueva. La lente requiere una piedra preciosa enorme de la variedad apropiada, que valga al menos 10.000 po y que sea cortada por un tallador experto (prueba de Arte [talla de gemas] CD 30) que tenga acceso a alguna de las otras lentes para emplearla como modelo. Además de la dote *Fabricar objeto maravilloso*, el personaje que realice la lente debe tener acceso al conjuro del poder que imite la lente (*retener monstruo*, *descarga flamígera*, *rayo relampagueante*, *acelerar*, *rociada de color*, *miedo* o *arrebato emocional*) y gastar 5.000 po y 10 días en el proceso de fabricación.

Un personaje que tenga en propiedad la *Linterna maravillosa de Daoud* será cada vez más posesivo respecto al objeto, sospechando de todos los que lo miren y volviéndose más y más reservado sobre él. Este estado alcanzará el nivel de paranoia cuando el dueño haya poseído la linterna durante un año.

Lengua infernal

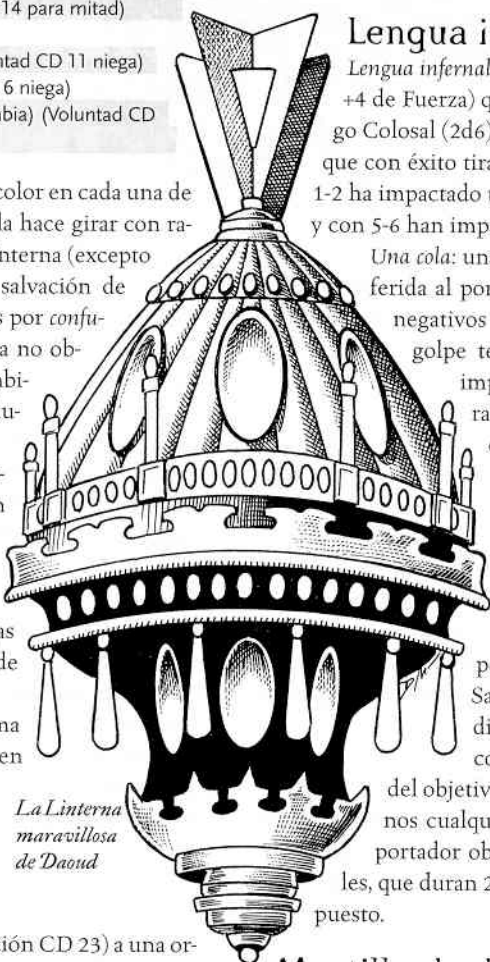
Lengua infernal es un látigo +5 reforzado (bonificador +4 de Fuerza) que causa daño como si fuese un látigo Colosal (2d6). Tiene tres colas. Con cualquier ataque con éxito tira 1d6 adicional: con un resultado de 1-2 ha impactado una cola, con 3-4 han impactado dos y con 5-6 han impactado las tres al objetivo.

Una cola: una parte del alma del objetivo es transferida al portador. El objetivo sufre dos niveles negativos y el portador obtiene 20 puntos de golpe temporales por cada nivel negativo impuesto. Los puntos de golpe temporales obtenidos por medio del látigo duran 24 horas.

Dos colas: igual que una sola cola, excepto que el látigo impone cuatro niveles negativos.

Tres colas: el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de personaje del portador + el modificador de Sabiduría del portador) o sufrir inmediatamente tantos niveles negativos como el nivel efectivo de personaje

del objetivo (su nivel de personaje normal menos cualquier nivel negativo que ya sufra). El portador obtiene 20 puntos de golpe temporales, que duran 24 horas, por cada nivel negativo impuesto.



La Linterna maravillosa de Daoud

Martillo de dragones

Martillo de dragones es un espadón +5 sagrado de azote (dragones) cuando se emplea contra dragones malignos. Su aptitud de azote no funciona contra dragones buenos. Frente a



Las Regalías de poder

ataques de dragones su portador obtiene resistencia 20 contra ácido, electricidad, fuego y frío, además de un bonificador +7 de suerte a su CA.

La Máscara de Johydee

Cuando no se lleva puesta, la *Máscara de Johydee* aparenta ser una sencilla máscara de porcelana blanca sin ningún rasgo característico. No obstante, cuando alguna criatura se la pone, se transforma al instante en una réplica exacta del rostro de dicha criatura sin que parezca que ésta lleve ninguna máscara puesta. El portador será inmune a los ataques de mirada y a los efectos y conjuros enajenadores. Además, el portador puede ordenar a la máscara que lo camufle como si fuese alguna otra criatura; este poder funciona como el conjuro *alterar el propio aspecto*.

La Regalía de la neutralidad

No está claro si las deidades de la neutralidad crearon los objetos de la *Regalía de la neutralidad* para tomar parte activa en las competiciones de campeones divinos que impulsaron la creación de objetos semejantes del bien y del mal, o si designaron a un campeón para ayudar a solventar estas competiciones. Sea cual fuere el caso, estos objetos son igual de antiguos e igual de poderosos. Se desconoce la localización actual de los objetos; es posible que una deidad neutral aún los guarde para preservarlos, o que las deida-

des neutrales, como ya hicieron una vez, se turnen a la hora de vigilar estos objetos. También es posible que hayan sido extraviados o robados.

La Corona de la neutralidad: esta corona de oro es de apariencia tradicional, si se la compara con los objetos similares del bien y del mal, y consiste en un ancho aro de metal rematado por nueve picos, cada uno decorado con una gema de distinto color. El portador obtiene inmunidad al ácido y al frío, un bonificador +4 de mejora a su Inteligencia, un bonificador +4 de desvío a su CA y RC 20. Podrá distinguir automáticamente las verdades, medias verdades o mentiras tan pronto como las lea o escuche. Podrá hacer uso de los siguientes conjuros tres veces al día cada uno: *geas/empeño*, *detectar pensamientos* (CD 17) y *esfera elástica de Otiluke* (CD 19). Todos los conjuros se lanzan a nivel 20. En aras de mantener su imparcialidad, el portador de la corona se siente impulsado a revelar todas las falsedades que descubra, incluyendo las que él mismo diga.

El Cetro de la neutralidad: este decorado cetro de oro, al igual que la corona, parece idéntico a muchos cetros mundanos: un pesado mango coronado por una gran esfera y cubierto de gemas. Mientras esté en poder de un personaje neutral otorgará un bonificador +4 de mejora a su Constitución. El portador ganará curación rápida 2, con la cual recuperará dos puntos de golpe por asalto hasta que

muera o ya no tenga el cetro en su poder. El portador también podrá emplear los siguientes conjuros tres veces al día cada uno: *alarido* (CD 19), *don de lenguas* (CD 20) y *orden imperiosa mayor* (CD 20). Todos los conjuros son lanzados a nivel 20. El portador del cetro se siente cada vez más impulsado a buscar una solución a las disputas (aunque no necesariamente una solución pacífica a, por ejemplo, ser emboscado por monstruos).

El Orbe de la neutralidad: este orbe de 6" está hecho de oro y rematado por un asa tachonada de gemas. Mientras esté en poder de un personaje neutral, otorgará un bonificador +4 de mejora a su Carisma. Más aún, el orbe permite a su portador ver en todas direcciones a la vez como si llevase puesta una *túnica de los ojos*, pero sin que haya ningún cambio visible en su persona. También ganará visión en la oscuridad hasta 120', podrá ver las cosas invisibles o etéreas hasta 120' y obtendrá un bonificador +15 de circunstancia a sus pruebas de Avistar y Buscar. No perderá su bonificador de Destreza a la CA ni siquiera cuando esté desprevenido y nunca podrá ser flanqueado. A diferencia de una *túnica de los ojos*, el Orbe permite a su portador apartar la mirada o cerrar los ojos ante una criatura con ataque de mirada, y no podrá quedar cegado por la luz mágica.

La *Regalía de la neutralidad* posee grandes poderes, llamados efectos resonantes, si la misma criatura posee más de uno.

Efecto resonante (dos objetos): mientras una única criatura posea dos objetos de la *Regalía de la neutralidad* obtendrá un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Diplomacia realizadas contra criaturas neutrales (ni buenas ni malignas), ya que automáticamente reconocerán al personaje como un poderoso sirviente de la neutralidad. El personaje se irá pareciendo cada vez más a los predecibles constructos que habitan el Nirvana de los mecanismos de Mechanus, lo que le concederá un bonificador +1 de circunstancia a los TS contra efectos enajenadores, venenos, efectos de dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedades y efectos de muerte y nigrománticos. Los animales (incluidos los animales terribles, pero no las bestias) tendrán al personaje en alta estima; una prueba de Carisma (CD 20) con éxito evitará que un animal ataque al personaje durante 24 horas. Por último, todos los conjuros legales o caóticos lanzados por la criatura (incluidos los provenientes de un objeto de los *Atuendos*) suman un +2 a la CD de su TS.

Efecto resonante (tres objetos): mientras una única criatura posea los tres objetos de la *Regalía de la neutralidad* obtendrá un bonificador +4 de mejora a su Fuerza, Destreza y Sabiduría. Cualquier arma que empuñe se considerará *veloz*, concediéndole un ataque adicional por asalto con su ataque base más alto.

Personajes buenos y malignos: un personaje bueno o malo que intente usar cualquiera de estos objetos sufre en el acto 5d6 puntos de daño y deberá superar una salvación de Voluntad (CD 18) o perder 2.000 PX.

La Regalía del bien

Los tres poderosos artefactos que forman la *Regalía del bien* fueron forjados a la vez que la *Regalía del mal* y con el mismo propósito: para uso de un campeón divino que se opusiese a los campeones equipados de forma similar de las deidades del mal y la neutralidad. Durante largos siglos las deidades del bien guardaron juntos los atuendos reales al cuidado de un dios, pero fueron robados, separados y actualmente se dan por perdidos.

La Corona del bien: esta fina diadema de mithril enroscado es elegante y grácil, tallada para asemejarse a rayos de luz que envuelven la cabeza del portador. Cuando una criatura buena se pone la corona, su cabeza queda de hecho rodeada por un halo de luz. El portador obtiene inmunidad a la electricidad, un bonificador +4 de mejora a su Sabiduría, un bonificador +4 de desvío a su CA y RC 20. Podrá hacer uso del conjuro *orientación divina* a voluntad. Tres veces al día cada uno, podrá usar *festín de los héroes*, *recado* y *situación*, además de poder rodearse a sí mismo una vez al día con un *globo de invulnerabilidad*. Todos los conjuros se lanzan a nivel 20. El portador no puede decir ninguna mentira mientras lleve puesta la corona.

El Cetro del bien: este fino cetro está hecho de mithril y coronado con un diseño de hojas entrelazadas. Uno de sus extremos brilla constantemente con una suave luz blanca equivalente a una antorcha, pero que no desprende calor. Mientras esté en poder de un personaje bueno, otorgará un bonificador +4 de mejora al Carisma e inmunidad ante los efectos y conjuros enajenadores. El portador podrá exigir obediencia como si se tratase de un *cetro de autoridad* sin límite de uso y emplear *castigo divino* (CD 19) y *luz abrasadora* (CD 18) tres veces al día cada uno. Todos los conjuros son lanzados a nivel 20. El portador del cetro se siente cada vez más incapaz de rechazar una petición de ayuda, sin importar cuán desesperada sea la misión.

El Orbe del bien: esta esfera de 6" está fabricada del cristal más puro y revestida con una jaula afiligranada con hojas de laurel de mithril pulido. Un portador bueno podrá expulsar o destruir muertos vivientes como un clérigo de nivel 15. Mientras esté en poder de un personaje bueno, otorgará un bonificador +4 de mejora a su Inteligencia. Además, el orbe puede emplearse para escudriñar como si fuese una *bola de cristal* con la aptitud añadida de *detectar pensamientos*. Una vez al día, el orbe puede emplearse para lanzar *sanar* (como un clérigo de nivel 20) por contacto.

La *Regalía del bien* posee grandes poderes, llamados efectos resonantes, si la misma criatura posee más de uno.

Efecto resonante (dos objetos): mientras una única criatura posea dos objetos de la *Regalía del bien* obtendrá un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Diplomacia realizadas contra criaturas buenas, ya que automáticamente reconocerán al personaje como un poderoso sirviente del bien. A medida que la naturaleza del personaje se altera para reflejar las energías celestiales que envuelven a la regalía, obtendrá un bonificador +1 de circunstancia a los TS contra electricidad, petrificación, frío, ácido, fuego y venenos. El personaje ganará visión en la penumbra y visión en

la oscuridad con un alcance de 60'. Si el portador lanza un conjuro de *aliado de los planos* (tanto la versión mayor como la menor) para llamar a un celestial, la criatura le servirá por la mitad del precio que cobraría normalmente en bienes o servicios (a discreción del DM). Por último, todos los conjuros buenos lanzados por la criatura (incluidos los provenientes de un objeto de la *regalía*) suman un +2 a la CD de su TS.

Efecto resonante (tres objetos): mientras una única criatura posea los tres objetos de la *Regalía del bien* obtendrá un bonificador +4 de mejora a su Fuerza, Destreza y Constitución. Cualquier arma empuñada por la criatura se convertirá en sagrada y causará 1d6 puntos de daño adicional a las criaturas malignas. Además el portador irradia un aura de valor que otorga a todos sus aliados en un radio de 30' un bonificador +4 de moral a sus TS para resistir efectos de miedo.

Personajes no buenos: un personaje no bueno que intente usar cualquiera de estos objetos sufre en el acto 5d6 puntos de daño. Además, un personaje de alineamiento maligno que intente usar uno de los objetos deberá superar una salvación de Voluntad (CD 18) o perder 2.000 PX.

La Regalía del mal

Estos tres artefactos poseen un gran poder por separado, e incluso un poder mayor cuando se usan juntos. En eones largo tiempo pasados, antes de que naciese la humanidad y quizá incluso antes de que se forjase el mundo, un grupo de dioses de la oscuridad y la corrupción trabajaron conjuntamente para equipar a un campeón que se enfrentase a los dioses de la luz y los señores del equilibrio. Desde entonces la *Regalía del mal* ha sido empleada por un campeón del mal siempre que ha sido necesario resolver alguna disputa contra algún campeón del bien o la neutralidad equipado de forma similar (cada bando con su propia regalía, como se describe en este capítulo). Puede que hoy en día ya no tengan lugar tales enfrentamientos entre campeones, y que los objetos individuales del atuendo real hayan caído en manos mortales. Aún así los dioses del mal ponen a prueba ocasionalmente los artefactos que crearon hace tanto tiempo. Han pasado milenios desde que los tres objetos de la *Regalía del mal* fueran empleados juntos por un único ser.

La Corona del mal: esta corona de hierro es basta y rugosa, aunque está tallada para asemejar llamas negras que se alzan desde la cabeza del portador. Cuando una criatura maligna se pone la corona, su cabeza queda rodeada por un fuego negro-rojizo. Estas llamas ocultan el rostro del portador y le otorgan inmunidad al fuego, un bonificador +4 de mejora a su Fuerza, un bonificador +4 de desvío a su CA y RC 20. Podrá hacer uso de una *mirada desconcertante* a voluntad, haciendo que su rostro se asemeje al de un ser amado o enemigo acérrimo de uno de sus rivales a menos de 75' e imponiendo a dicho rival un penalizador -1 de moral a todas sus tiradas de ataque durante 20 asaltos (salvación de Voluntad CD 15 niega, se aplica la RC). Tres veces al día cada uno, puede usar *crear muertos vivientes* y *muro de fuego*, además de poder generar una llamarada de fuego infernal

en un radio de 5' que causa 3d6 puntos de daño (sin TS, pero se aplica la RC). Estas diabólicas llamas especiales no son fuego real y la resistencia al fuego no ofrece ninguna protección contra ellas. Todos los conjuros y aptitudes similares se lanzan a nivel 20. El portador sólo puede decir mentiras mientras lleve puesta la corona (aunque la mayoría de portadores eligen no hablar en absoluto).

El Cetro del mal: este cetro está hecho de hierro y cubierto por cadenas. Siempre hay una llama de color rojo oscuro ardiendo en uno de sus extremos, pero que no da ningún calor. Mientras esté en poder de un personaje maligno otorgará un bonificador +4 de mejora al Carisma. El portador podrá emplear los siguientes conjuros tres veces al día cada uno: *miedo* (CD 19), una *bola de fuego* corrupta especial que causa la mitad de daño por fuego y la otra mitad de daño sacrilego (CD 18), *contagio* (CD 18) y *enervación* (CD 19). Todos los conjuros son lanzados a nivel 20. El dueño de este artefacto se vuelve lentamente cada vez más egoísta.

El Orbe del mal: este orbe de 6" está hecho de hierro áspero y lleno de hoyos. Con el más mínimo toque saltan de él chispas rojizas. Un portador maligno podrá reprender o comandar muertos vivientes como un clérigo de nivel 15. Mientras esté en posesión de un personaje maligno otorgará un bonificador +4 de mejora a su Sabiduría. Más aún, el orbe puede usarse para absorber conjuros de la misma forma que un *cetro de absorción*. El portador se va volviendo codicioso lentamente con el paso del tiempo.

La *Regalía del mal* posee grandes poderes, llamados efectos resonantes, si la misma criatura posee más de uno.

Efecto resonante (dos objetos): mientras una única criatura posea dos objetos de la *Regalía del mal*, obtendrá un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Diplomacia e Intimidar realizadas contra criaturas malignas, ya que automáticamente reconocerán a la criatura como un poderoso siervo del mal. Los muertos vivientes sin mente verán al personaje como una criatura muerta viviente y la afinidad del personaje con estos seres le concederá un bonificador +1 de circunstancia a los TS contra efectos enajenadores, venenos, efectos de dormir, parálisis, aturdimiento y enfermedades. De forma similar las sabandijas tendrán al personaje en alta estima; una prueba de Carisma (CD 20) con éxito evitará que una sabandija ataque al personaje durante 24 horas. Por último, todos los conjuros malignos lanzados por la criatura (incluidos los provenientes de un objeto de la *regalía*) suman un +2 a la CD de su TS.

Efecto resonante (tres objetos): mientras una única criatura posea los tres objetos de la *Regalía del mal* obtendrá un bonificador +4 de mejora a su Constitución, Destreza e Inteligencia. Todo el daño causado por el portador con un arma estará imbuido con la esencia del mal y sólo podrá ser curado mediante magia lanzada en el área de influencia de un conjuro de *consagrar* o *sacralizar*.

Personajes no malignos: un personaje no maligno que intente usar cualquiera de estos objetos sufre en el acto 5d6 puntos de daño. Además, un personaje de alineamiento bueno que intente usar uno de los objetos deberá superar una salvación de Voluntad (CD 18) o perder 2.000 PX.

APÉNDICE: TABLAS DE TESORO

En las siguientes páginas se encuentran las tablas que contienen la mayoría de los objetos descritos en la *Guía de armas y equipo*. Si realizas una tirada para generar tesoro (consulta la Tabla 7-4 de la *Guía del DUNGEON MASTER*) y obtienes uno o más objetos como resultado, puedes emplear las siguientes tablas para incorporar los objetos de este libro a tu campaña.

Por cada objeto hallado en el montón de tesoro tira en la Tabla A-1 más abajo y emplea las tablas de este capítulo para determinar el objeto concreto si el resultado del d% es lo bastante alto.

TABLA A-1: ORIGEN DEL TESORO

d%	
01-85	Usa la Tabla 7-7 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i> si el tesoro es un objeto mundano, o la Tabla 8-2 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i> si es un objeto mágico.
86-100	Usa la Tabla A-2 (más abajo) si el tesoro es un objeto mundano, o la Tabla A-3 si es un objeto mágico.

Si tu campaña emplea tesoro del *Magia de Faerûn* además del descrito en la *Guía del DUNGEON MASTER*, tira entonces en esta versión de la Tabla A-1:

TABLA A-1BIS: ORIGEN DEL TESORO (FAERÛN)

d%	
01-80	Usa la Tabla 7-7 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i> si el tesoro es un objeto mundano, o la Tabla 8-2 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i> si es un objeto mágico.
81-90	Usa la Tabla 7-7 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i> si el tesoro es un objeto mundano, o las tablas apropiadas del Capítulo 6 del <i>Magia de Faerûn</i> si es un objeto mágico.
91-100	Usa la Tabla A-2 (más abajo) si el tesoro es un objeto mundano, o la Tabla A-3 si es un objeto mágico.

TABLA A-2: OBJETOS MUNDANOS Y ALQUÍMICOS

d%	Objeto	Precio
01-02	Armadura de corteza	5 po
03-04	Armadura de anillas	75 po
05	Armadura de caparazón	25 po
06-08	Armadura de coral	225 po
09	Armadura de piedra de los enanos	1.750 po
10	Escudo estilete	30 po
11	Armadura de envoltura de hojas	1.000 po
12-13	Armadura de mimbre	1 po
14	Armadura de hiedra lunar, normal	16.000 po
15	Armadura de hiedra lunar, esporas explosivas	16.500 po
16	Armadura de hiedra lunar, hiedra venenosa	16.500 po
17	Armadura de hiedra lunar, feromonas	16.500 po
18	Armadura de hueso	20 po
19	Armadura de cuerda	15 po
20	Armadura de madera	15 po
21	Armadura de escamas de cuero	35 po
22	Armadura brigandina	30 po
23-25	Armadura lorica	150 po
26	Dastana	25 po
27	Armadura dendrítica	2.000 po
28	Reclamo para animales	20 po
29	Equipo de mantenimiento de armaduras	1 po
30	Descensor	20 po

d%	Objeto	Precio
31	Cizalla	6 po
32	Destilador de los enanos	40 po
33	Vela matainsectos, 1d10	1 pp c/u
34-35	Polvo de visión en la oscuridad	10 po
36	Cuchillas dactilares	20 po
37	Cortacristales	2 po
38	Garfio de escalada plegable	3 po
39	Sierra para metales, común	5 po
40	Arnés de allanamiento	20 po
41-42	Pico para hielo	10 po
43	Linterna antiniebla	20 po
44-45	Canicas, bolsa	2 pp
46	Cafetera	1 po
47	Periscopio	20 po
48	Carcaj-vaina	10 po
49	Cuerda élfica (20')	50 po
50	Sierra plegable	2 po
51	Calzado de sigilo	10 po
52-53	Chisquero	2 po
54-55	Pértigas de la araña	35 po
56	Muro repentino	60 po
57	Yelmo de los ladrones	10 po
58-59	Bramante, rollo (50')	1 pp
60-61	Agua, legal	25 po
62-63	Agua, caótica	25 po
64-65	Botas de contrabandista	10 po
66	Bala, ácida, 1d4	10 po c/u
67	Bala, ígnea, 1d4	20 po c/u
68	Ungüento del halcón (1d4 viales)	50 po c/u
69	Sangrador depravado (1d4 frascos)	50 po c/u
70-72	Vela de concentración, 1d10	100 po c/u
73-75	Vela relajante, 1d10	100 po c/u
76	Despejalientos (1d4 viales)	50 po c/u
77	Defoliante (1d4 frascos)	20 po c/u
78	Comida deshidratada (2d10 días)	2 po/día
79	Ciegaenanos, 1d4 piedras	50 po c/u
80	Aceite de llama lejana (frasco)	2 po
81	Motas de luz (frasco)	20 po
82	Pasorraudo (1d4 frascos)	50 po c/u
83	Azotatumbas (1d4 frascos)	50 po c/u
84	Cuerda instantánea (1 frasco)	25 po
85	Alargaliento (1d4 viales)	50 po c/u
86	Soplo de la naturaleza (1d4 viales)	50 po c/u
87	Aceite fantasmal (1d4 frascos)	50 po c/u
88-89	Bala, sacerdotal	25 po
90-91	Antorcha de señales, 2d6	1 po c/u
92-94	Piedras chispeantes, 2d6	50 po c/u
95	Ácido partepiedras (1d4 frascos)	20 po c/u
96	Hojardiente (1d4 frascos)	20 po c/u
97	Azotasabandijas (1d4 frascos)	20 po c/u
98-100	Arma infrecuente de gran calidad (tira en la Tabla A-14, más abajo)	

TABLA A-3: GENERACIÓN ALEATORIA DE OBJETOS MÁGICOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-04	01-10	01-10	Armadura o escudos (Tabla A-4)
05-09	11-20	11-20	Armas (Tabla A-12)
10-44	21-30	21-25	Pociones (Tabla A-18)
45-46	31-40	26-35	Anillos (Tabla A-19)
—	41-50	36-45	Cetros (Tabla A-20)
47-81	51-65	46-55	Pergaminos (Tablas 8-21, 8-22 y 8-23 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i>)
—	66-68	56-75	Bastones (Tabla A-21)

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
82-91	69-83	76-80	Varitas (Tabla 8-27 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i>)
92-100	84-100	81-100	Objetos maravillosos (Tablas A-22, A-23 y A-24)

TABLA A-4: ARMADURA Y ESCUDOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-50	01-30	01-50	Material de armadura aleatorio ¹
51-87	31-57	51-87	Material de escudo aleatorio ¹
—	58-60	88-100	Armadura específica (Tabla A-8)
—	61-63	—	Escudo específico (Tabla A-9)
—	64-82	—	Aptitud especial de armadura ²
88-100	83-100	—	Aptitud especial de escudo ²

¹ Tira en la Tabla A-5, más abajo, para determinar si la armadura o escudo posee un bonificador de mejora. Después tira en la Tabla A-6 (armaduras) o la Tabla A-7 (escudos) para determinar la naturaleza del material.

² Cualquier armadura o escudo con una aptitud especial debe tener al menos un bonificador +1 de mejora. Tira en la Tabla A-5, más abajo, hasta que obtengas un resultado válido. Después, tira de nuevo en la Tabla A-4; si este resultado indica que la armadura o escudo está fabricado con un material inusual, tira en la Tabla A-6 (armaduras) o la Tabla A-7 (escudos) para determinar la naturaleza del material. Entonces tira en la Tabla A-10 (armaduras) o la Tabla A-11 (escudos) para determinar la aptitud especial del objeto.

TABLA A-5: BONIFICADORES DE MEJORA DE ARMADURAS O ESCUDOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-90	01-50	01-10	Sin bonificador de mejora
91-97	51-70	—	+1
98-100	71-85	—	+2
—	86-95	11-35	+3
—	96-100	36-80	+4
—	—	81-100	+5

TABLA A-6: MATERIAL ALEATORIO DE ARMADURAS

d%	Armadura	Precio ¹
	Cuarzo fusionado	
01-08	Ligera	+2.000 po
09-16	Intermedia	+5.000 po
17-24	Pesada	+10.000 po
	Madera bronceína	
25-32	Ligera	+1.000 po
33-40	Intermedia	+4.000 po
41-48	Pesada	+9.000 po
49-55	Urdrugar	+500 po/lb
56-62	Quitina	+10.000 po
	Arcilla elukiana	
63-70	Ligera	+1.000 po
71-78	Intermedia	+2.000 po
79-86	Pesada	+4.000 po
87-93	Hoja oscura élfica	+750 po
94-100	Tejido foliar élfico	+750 po

¹ A sumar al coste de la armadura de la Tabla 8-4: Tipos de armadura aleatorios, de la *Guía del DUNGEON MASTER* para determinar el precio de mercado total.

Si tiras para determinar un material aleatorio para una armadura en la Tabla A-6, debes establecer el tipo de la armadura tirando en la Tabla 8-4: tipos de armadura aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

TABLA A-7: MATERIAL ALEATORIO DE ESCUDOS

d%	Escudo	Precio ¹
01-20	Cuarzo fusionado	+2.000 po/lb
21-40	Madera bronceína	+500 po/lb
41-60	Urdrugar	+500 po/lb
61-80	Quitina	+2.000 po/lb
81-100	Arcilla elukiana	+200 po/lb

¹ A sumar al coste del escudo de la Tabla 8-5: tipos de escudo aleatorios, de la *Guía del DUNGEON MASTER* para determinar el precio de mercado total.

Si tiras para determinar un material aleatorio para un escudo en la Tabla A-7, debes establecer el tipo de escudo tirando en la Tabla 8-5: tipos de escudo aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

TABLA A-8: ARMADURAS ESPECÍFICAS

Intermedio	Mayor	Armadura espec.	Precio de mercado (po)
01-10	—	Elixir de anguila eléctrica	2.050
11-22	—	Elixir de puercoespín	2.300
23-34	—	Pintura epidérmica	5.000
35-46	—	Elixir de escarabajo	8.300
47-58	01-10	Desarmadura	10.875
59-70	11-20	Azote de plantas	11.240
71-82	21-30	Armadura teselada	11.560
83-94	31-40	Elixir de rinoceronte	17.500
95-100	41-51	Afinidad con la piedra	32.130
—	52-63	Ojo del gran mal	37.360
—	64-75	Armadura de creación de armas	42.305
—	76-87	Azote de miradas	74.050
—	88-100	Cazavampiros	100.000

TABLA A-9: ESCUDOS ESPECÍFICOS

Intermedio	Escudo específico	Precio de mercado (po)
01-10	Escudo de enjambre	6.160
11-33	Escudo variable	6.560
34-63	Broquel-escarabajo	6.600
64-93	Broquel provechoso	10.265
94-100	Escudo arácnido	40.800

TABLA A-10: APTITUDES ESPECIALES DE ARMADURAS

Intermedio	Aptitud especial	Modificador al precio de mercado ¹
01-09	Acuática	+2
10-18	Mando, de	+2
19-28	Luz del día, de	+2
29-38	Temible	+2
39-48	Emplumada	+2
49-58	Sagrada	+2
59-63	Absorbente	+3
64-69	Acuática (con respiración acuática)	+3
70-75	Azote cegador, de	+3
76-80	Distracción, de	+3
81-100	Ácida	+4

¹ A sumar al bonificador de mejora de la Tabla 8-3: armadura y escudos, de la *Guía del DUNGEON MASTER* y al precio de la armadura de la Tabla 8-4: tipos de armadura aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, para determinar el precio de mercado total.

Si tiras para determinar una aptitud especial de una armadura en la Tabla A-10, debes establecer el tipo de armadura tirando en la Tabla 8-4: tipos de armadura aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, y debes establecer el bonificador de mejora de la armadura tirando en la Tabla 8-3: armadura y escudos, de la *Guía del DUNGEON*

MASTER (volviendo a tirar si el resultado no resulta en una armadura con un bonificador entre +1 y +5).

TABLA A-11: APTITUDES ESPECIALES DE ESCUDOS

Menor	Intermedio	Aptitud especial	Modificador al precio de mercado ¹
01-43	01-09	Envolvente	+1
44-87	10-19	Atrapaflechas	+1
88-93	20-59	Danzante	+3
94-100	60-100	Distracción, de	+3

¹ A sumar al bonificador de mejora de la Tabla 8-3: Armadura y escudos, de la *Guía del DUNGEON MASTER* y al precio del escudo de la Tabla 8-5: tipos de escudo aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, para determinar el precio de mercado total.

Si tiras para determinar una aptitud especial de un escudo en la Tabla A-11, debes establecer el tipo de escudo tirando en la Tabla 8-5: tipos de escudo aleatorios, en el Capítulo 8 de la *Guía del DUNGEON MASTER*, y debes establecer el bonificador de mejora del escudo tirando en la Tabla 8-3: armadura y escudos, de la *Guía del DUNGEON MASTER* (volviendo a tirar si el resultado no produce una armadura con un bonificador entre +1 y +5).

TABLA A-12: ARMAS

Menor	Inter-medio	Mayor	Bonificador del arma	Precio base ¹
01-55	01-10	—	+1	2.000 po
56-70	11-20	—	+2	8.000 po
—	21-58	01-20	+3	18.000 po
—	59-62	21-38	+4	32.000 po
—	—	39-49	+5	50.000 po
—	—	—	+6 ²	72.000 po
—	—	—	+7 ²	98.000 po
—	—	—	+8 ²	128.000 po
—	—	—	+9 ²	162.000 po
—	—	—	+10 ²	200.000 po
71-85	63-68	50-100	Arma específica ³	—
86-100	69-100	—	Aptitud especial ⁴ y tira de nuevo	—

¹ Este precio es para 50 flechas, virotes de ballesta o balas de honda.

² Realmente un arma no puede tener un bonificador superior a +5.

Emplea estas líneas para calcular el precio cuando se le añadan aptitudes especiales. Ejemplo: una daga +3 que también tenga la aptitud especial de aura de energía (modificador +3; consulta la Tabla A-15: Aptitudes especiales de armas de cuerpo a cuerpo) se consideraría una daga +6 a efectos de precio y costaría 72.000 po.

³ Consulta la Tabla A-17: armas específicas.

⁴ Consulta la Tabla A-15: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo, para armas de cuerpo a cuerpo o la Tabla A-16: aptitudes especiales de las armas a distancia, para armas a distancia.

Tras tirar en la Tabla A-12, pasa a la Tabla A-13 (a continuación) para determinar si es necesario el tipo de arma (cuerpo a cuerpo, a distancia o infrecuente).

TABLA A-13: DETERMINACIÓN DEL TIPO DE ARMA

d%	Tipo de arma
01-70	Arma de cuerpo a cuerpo común (consulta la Tabla 8-12 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i>)
71-80	Arma infrecuente (consulta la Tabla A-14, a continuación)
81-100	Arma a distancia común (consulta la Tabla 8-14 de la <i>Guía del DUNGEON MASTER</i>)

TABLA A-14: ARMAS INFRECUENTES

d%	Arma	Precio
01-02	Cálculus gnomo	50 po
03	Arco doble élfico	1.000 po
04-05	Cesto	10 po
06-07	Daga de parada	10 po
08-10	Cuchillo de muñón	8 po
11	Garra de la pantera	75 po
12-13	Brazal de garra	30 po
14-16	Garras del tigre, 2	5 po c/u
17-19	Pico de batalla gnomo	10 po
21	Guantelete con hojas	30 po
22-23	Abanico de guerra	30 po
24-26	Espada mariposa, 2	10 po c/u
27-30	Sai, 2	1 po c/u
31-33	Tonfa, 2	2 po c/u
34-36	Cadena y daga	4 po
37	Espada larga mercurial	400 po
38	Espadón mercurial	600 po
39-40	Duom	20 po
41	Montante	100 po
42	Espada mangual	90 po
43-44	Manti	15 po
45-47	Bastón de tres partes	4 po
48	Cimitarra doble	125 po
49-50	Atarraga	15 po
51-52	Martillo de Lucerna	12 po
53	Sapara	15 po
54	Khopesh	20 po
55-56	Fukimi-bari, 2d20	1 po c/u
57-62	Roca saltarina de los medianos	3 po
63-65	Boleadoras dobles	5 po
66-67	Chakram	15 po
68-69	Jabalina giratoria, 2d6	2 po c/u
70	Guantelete ballesta	200 po
71	Gran ballesta	100 po
72-73	Arpón	15 po
74-75	Peso arrojado orco	10 po
76	Látigo reforzado ¹	Varía
77-78	Látigo daga	25 po
79	Látigo daga reforzado ¹	Varía
80	Flecha de alquimista	75 po
81-85	Flecha roma, 26	5 pp c/u
86-89	Flecha de vuelo, 2d6	8 pp c/u
90-93	Flecha de señales, 2d6	5 pp c/u
94-95	Flecha atronadora, 2d6	2 po c/u
96	Virote errátil, 2d6	5 po c/u
97	Maza doble	125 po
98-100	Hierros arrojados, 1d4	8 po c/u

¹ Tira 1d4 para determinar el bonificador máximo de Fuerza.

TABLA A-15: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Menor	Intermedio	Aptitud especial	Modificador al precio de mercado
01-05	—	Ligadura, de	+1
06-15	—	Afortunada	+1
16-21	—	Demente	+1
22-27	01	Armonía, de	+1
28-33	02	Menguante	+1
34-39	03	Canalizadora de ki	+1
40-45	04	Compasiva	+1
46-51	05	Impacto seguro, de	+1
52-57	06	Maliciosa	+1
58-63	07	Corrosiva	+1
64-69	08	Impactante ¹	+1
70-75	09	Estridente	+1
76-81	10	Arrolladora	+1

Menor	Intermedio	Aptitud especial	Modificador al precio de mercado
82	11	Siempre brillante	+2
83	12	Desarmante	+2
84	13	Explosiva ácida	+2
85	14	Equilibrada	+2
86	15	Dominante	+2
87	16	Ansiosa	+2
88	17	Feroz	+2
89	18	Prensil	+2
90	19	Buscadorazones ¹	+2
91	20	Competente	+2
92	21	Radiante	+2
93	22-23	Impacto sombrío, de	+2
94	24	Aturdidora	+2
95-96	25-50	Fuerza, de	+3
97-98	51-75	Aura de energía, de	+3
99-100	76-100	Arredrante	+3

¹ Si obtienes esta aptitud para un arma inapropiada, tira de nuevo.

TABLA A-16: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS A DISTANCIA

Menor	Intermedio	Aptitud especial	Modificador al precio de mercado
01-07	—	Ligadura, de	+1
08-14	01	Afortunada	+1
15-21	02	Menguante	+1
22-28	03	Compasiva	+1
29-35	04	Buscadora	+1
36-42	05	Impacto seguro, de ¹	+1
43-49	06	Corrosiva	+1
50-56	07	Impactante ¹	+1
57-63	08	Precisa	+1
64-70	09	Estridente	+1
71-72	10	Carga rápida, de ¹	+2
73-74	11	Siempre brillante	+2
75-76	12	Explosiva ácida	+2
77-78	13	Dominante	+2
79-80	14	Feroz	+2
81-82	15	Equilibrada	+2
83-84	16	Competente	+2
85-86	17-18	Radiante	+2
87-88	19-20	Impacto sombrío, de	+2
89-90	21-22	Aturdidora	+2
91-93	23	Fuerza, de	+3
94-97	24-61	Aura de energía, de	+3
98-100	62-100	Arredrante	+3

¹ Si obtienes esta aptitud para un arma inapropiada, tira de nuevo.

TABLA A-17: ARMAS ESPECÍFICAS

Menor	Interm.	Mayor	Arma específica	Precio de mercado (po)
01-15	—	—	Fragmento de plata lunar	50
16-30	—	—	Abrojos esmeralda	166
31-36	—	—	Virote de libertad	247
37-42	—	—	Salida del mediano	247
43-47	—	—	Flecha convocadora	257
48-52	—	—	Flecha de las fatas	297
53-57	—	—	Virote de voces	767
58-62	—	—	Virote etéreo	797
63-65	—	—	Virote de la estirge	1.007
64-70	—	—	Flecha de ojos	1.047
71-75	—	—	Daga del fragmento de escarcha	1.052
76-80	—	—	Bala del nido de araña	1.057
81-84	—	—	Flecha de hojas élfica	1.167
85-86	—	—	Jabalina mayor del relámpago	1.501
87-88	—	—	Jabalina del relámpago zigzagante	3.301

Menor	Interm.	Mayor	Arma específica	Precio de mercado (po)
89-90	—	—	Flecha de desintegración	3.307
91-94	—	—	Descanso del soldado	4.808
95-97	01	—	Hoja loun	6.302
98-100	02	—	Hoja de la canción	6.400
—	03-04	—	Partepuertas	8.310
—	05-06	—	Tridente de las profundidades	8.315
—	07-11	—	Arco de poder arcano	8.600
—	12-15	—	Jabalina de aniquilación	9.301
—	16-20	—	Ballesta de varita mortal	10.335
—	21-30	—	Juego de herramientas gnomo	10.335
—	31-35	—	Hoja escudo	10.630
—	36-40	—	Bastón-arco	10.975
—	41-44	—	Ballesta de carga automática	12.350
—	45-46	—	Ballesta de recuperación	13.400
—	47	—	Hoja del duelista	16.320
—	48	—	Dardo de sujeción	18.300
—	49	—	Manos del fantasma	18.300
—	50	—	Lanza cambiante	18.301
—	51	—	Rompecargas	18.305
—	52	—	Hoja celestial	18.335
—	53	—	Espada del mamut	18.350
—	54	—	Kukri lisiente	18.308
—	55	—	Bisarma de las caídas prolongadas	18.309
—	56	—	Hoja rompedora	18.310
—	57	—	Hacha brutal	18.310
—	58	—	Alfanje de certeza	18.310
—	59	—	Lanza de estropicio	18.310
—	60	—	Martillo rompeshuesos	18.312
—	61	—	Martillo estremececráneos	18.312
—	62	—	Hoja profética	18.315
—	63	—	Cimitarra de esfuerzo	18.315
—	64	—	Espada de la oportunidad	18.315
—	65	—	Hacha de la cólera	18.320
—	66	—	Red viviente	18.320
—	67	—	Hacha vertiginosa	18.320
—	68	—	Ballesta inevitable	18.335
—	69	—	Mano del hechicero	18.335
—	70	—	Espada de caballero	18.335
—	71	—	Mangual desarmante	18.395
—	72	—	Daga de entrada	18.502
—	73	—	Arco de las estepas	18.525
—	74	—	Arco a vapor gnomo	18.530
—	75	—	Ballesta de llamas rastreadoras	18.550
—	76	—	Ballesta machacadora de los enanos	18.700
—	77	—	Daga del colmillo ácido	19.102
—	78	—	Espada del santuario	19.115
—	79	—	Siangham de soltura	19.303
—	80	—	Hacha de los fragmentos	19.330
—	81	—	Hoja de embaucamiento	19.820
—	82	—	Alabarda de salto	20.310
—	83	—	Hoja de la mantícora	20.350
—	84	—	Nunchaku de maestría	22.302
—	85	—	Espada del anillo	22.315
—	86	—	Cadena siempreardiente	22.725
—	87	—	Estandarte de Ulek	23.830
—	88	—	Zarpa de hielo	24.320
—	89	—	Maza celestial	25.312
—	90	—	Arco del cielo	25.975
—	91	—	Hoz de las zarpas	26.306
—	92	—	Arco de tensado poderoso	26.375
—	93	—	Bastón de equilibrio	26.600
—	94	01	Lanza ecuestre	26.615
—	95	02	Lanza de la caza	28.302
—	96	03	Maza de armas de euforia	28.308

Menor	Interm.	Mayor	Arma específica	Precio de mercado (po)
—	97	04	Hoja gemela	29.829
—	98	05	Honda de desorientación	30.300
—	99	06	Mano de la sombra	30.301
—	100	07	Lanza del coraje	30.310
—	—	08	Maza del caracol	30.992
—	—	09	Honda de rebote	32.300
—	—	10	Cachiporra aturdidora	32.301
—	—	11	Lanza de hostigamiento	32.301
—	—	12	Lanza de guerrillas	32.302
—	—	13	Kama de puntería pura	32.302
—	—	14	Lanza de piedra	32.302
—	—	15	Garra del tejón	32.304
—	—	16	Lanza de empalamiento	32.305
—	—	17	Lanza de justas	32.306
—	—	18	Piedracruenta	32.308
—	—	19	Guja rompefilas	32.308
—	—	20	Hacha de batalla del toro	32.310
—	—	21	Martillo de sacrificio	32.312
—	—	22	Segadora de enemigos	32.318
—	—	23	Cadena de enmarañar	32.325
—	—	24	Arco de mejora empática	32.330
—	—	25	Arco del canto	32.330
—	—	26	Ballesta con cuchillas	32.350
—	—	27	Clava del retoño	32.540
—	—	28	Bastón de memoria	32.600
—	—	29	Arco de fuerza	32.700
—	—	30	Mangual mataflechas	33.690
—	—	31	Espada contrarrestadora	33.905
—	—	32	Lengua perforante de Kath Kadan	35.505
—	—	33	Cimitarra de colores	36.515
—	—	34	Espada de la presteza	36.700
—	—	35	Espada de la versatilidad	36.700
—	—	36	Maza de voces	37.712
—	—	37	Látigo de la vibora	38.301
—	—	38	Garras del leopardo	38.305
—	—	39	Hoja espejo	38.315
—	—	40	Espada de elusión	38.315
—	—	41	Alfanjón de escudo contra conjuros	38.708
—	—	42	Guardamadriguera	40.310
—	—	43	Arco radiante	40.375
—	—	44	Diente de dragón	40.720
—	—	45	Espada de las criptas	42.315
—	—	46	Espada del juicio	43.115
—	—	47	Martillo del herrero mágico	45.912
—	—	48	Hoja desvanecedora	47.120
—	—	49	Magual de sombras	48.155
—	—	50	Hoja del susurro	48.520
—	—	51	Mangual del líder de manada	48.708
—	—	52	Fusta eléctrica	50.301
—	—	53	Jabalina de precisión	50.301
—	—	54	Puñal de presa	50.302
—	—	55	Venganza de Gruumsh	50.305
—	—	56	Hacha emparejada	50.306
—	—	57	Hacha de las caídas	50.308
—	—	58	Lanza de la carga inagotable	50.310
—	—	59	Ronca de la presteza	50.310
—	—	60	Lanza de torneos	50.310
—	—	61	Mano de Heironeous	50.315
—	—	62	Hoja del mágico	50.315
—	—	63	Hoja girante	50.315
—	—	64	Protector de Larethian	50.375
—	—	65	Bastón de disciplina	50.600
—	—	66	Arco guardián	50.700

Menor	Interm.	Mayor	Arma específica	Precio de mercado (po)
—	—	67	Martillo de piedrafel	51.120
—	—	68	Hacha del sudario ígneo	51.510
—	—	69	Atarraga de la construcción	51.824
—	—	70	Comearmas	58.300
—	—	71	Daga de defensa	58.302
—	—	72	Hoja cercana	58.700
—	—	73	Espada del diplomático	64.310
—	—	74	Hacha de los vientos	65.893
—	—	75	Calamidad del Pomarj	68.690
—	—	76	Corazón del desierto	71.175
—	—	77	Matanza de Erythnul	72.308
—	—	78	Espada de los ataques gráciles	72.310
—	—	79	Alabarda vigilante	72.310
—	—	80	Hoja sedienta	72.315
—	—	81	Telaraña de fuerza	72.320
—	—	82	Espada del desquite	72.335
—	—	83	Espada del cielo	72.335
—	—	84	Espada incandescente	72.400
—	—	85	Guja del tormento	74.308
—	—	86	Lazo gris	74.320
—	—	87	Espada de huida	88.310
—	—	88	Hoja de los estragos	98.320
—	—	89	Hacha de las tormentas	98.660
—	—	90	Arco de los solares	100.100
—	—	91	Maza de formas	100.312
—	—	92	Propagador de plagas	104.715
—	—	93	Hacha de la danza jovial	107.906
—	—	94	Espada llameante de los bálor	115.870
—	—	95	Espada relampagueante de los bálor	115.870
—	—	96	Hoja desgarradora	116.700
—	—	97	Espada castigadora de los bálor	118.670
—	—	98	Maza de la muerte en vida	138.312
—	—	99	Espada ladrona de almas de los bálor	219.870
—	—	100	Espada de los solares	3.920.335

TABLA A-18: POCIONES

d%	Poción	Precio de mercado (po)
01-50	Aliento de agua	300
51-100	Sentidos animales	380

TABLA A-19: ANILLOS

Menor	Interm.	Mayor	Anillo	Precio de mercado (po)
01-80	01-06	—	Amigo del ratero	500
81-87	07-20	—	Colmillo mágico	6.000
88-93	21-34	—	Desorientación	7.000
94-100	35-48	—	Forzar cerraduras	7.700
—	49-80	01-02	Restallido del trueno	11.200
—	81-100	03-12	Contraconjuro mayor	16.000
—	—	13-80	Armadura de fuerza	45.000
—	—	81-94	Resistencia universal a los elementos menor	144.000
—	—	95-96	Mente colectiva	180.000
—	—	97	Comandar alineamiento, caótico	200.000
—	—	98	Comandar alineamiento, maligno	200.000
—	—	99	Comandar alineamiento, bueno	200.000
—	—	100	Comandar alineamiento, legal	200.000

TABLA A-20: CETROS

Intermedio	Mayor	Cetro	Precio de mercado (po)
01-23	01-08	<i>Embajada</i>	20.000
24-46	09-18	<i>Del tentáculo, menor</i>	21.000
47-69	19-28	<i>Parálisis</i>	22.000
70-79	29-38	<i>Imitación</i>	30.000
80-86	39-48	<i>Rastreo</i>	37.800
87-90	49-58	<i>Fantasmal</i>	50.000
91-94	59-68	<i>Del tentáculo, mayor</i>	57.000
95-98	69-70	<i>Advertencia</i>	58.000
99-100	71-80	<i>Control de constructos</i>	68.850
—	81-90	<i>De los árboles</i>	120.000
—	91-100	<i>Fuerza</i>	125.000

TABLA A-21: BASTONES

Intermedio	Mayor	Bastón	Precio de mercado (po)
01-12	01-05	<i>Asesino</i>	24.000
13-24	06-11	<i>De los caídos</i>	24.000
25-37	12-18	<i>Señor de los trasgos</i>	26.625
38-50	19-26	<i>Eterno</i>	27.375
51-58	27-36	<i>Rectitud</i>	34.000
59-65	37-46	<i>Araña</i>	42.600
66-72	47-56	<i>Creación</i>	45.000
73-80	57-66	<i>Liberación</i>	45.000
81-84	67-71	<i>Cacofonía</i>	60.000
85-88	72-76	<i>Fuego sagrado</i>	60.000
89-92	77-81	<i>Artesano</i>	69.800
93-95	82-86	<i>Compañerismo</i>	80.000
96-98	87-91	<i>De la gloria</i>	80.000
99-100	92-97	<i>Destrucción</i>	98.500
—	98-100	<i>Locura</i>	110.000

TABLA A-22: OBJETOS MARAVILLOSOS MENORES

d%	Objeto maravilloso	Precio de mercado (po)
01-30	<i>Pitones excavadores</i>	380
31-45	<i>Collar de la bestia salvaje (calma)</i>	500
46-55	<i>Jarra siemprellena</i>	800
56-59	<i>Gargantilla de elocuencia, menor</i>	1.500
60-63	<i>Collar de la bestia salvaje (servidumbre)</i>	1.500
64-67	<i>Collar de la bestia salvaje (colmillo)</i>	1.500
68-71	<i>Vaina liviana</i>	1.600
72-74	<i>Piedra loun de resistencia (+1)</i>	2.000
75-77	<i>Collar de la bestia salvaje (llamada)</i>	2.000
78-80	<i>Sierra de corte prodigioso</i>	2.000
81-83	<i>Bolsa de abrojos infinitos</i>	2.300
84-86	<i>Hornillo de llama perpetua</i>	2.400
87-89	<i>Esfera del martillo</i>	2.500
90-91	<i>Collar de la bestia salvaje (gran bestia)</i>	2.500
92-93	<i>Polvo de pixi</i>	2.700
94-95	<i>Pulsera de reducción</i>	3.000
96-97	<i>Tarro de conservación</i>	3.000
98	<i>Punzón de la mano experta</i>	3.000
99	<i>Caparazón de los tritones (sin aire)</i>	3.000
100	<i>Collar de la bestia salvaje (despertar)</i>	3.750

TABLA A-23: OBJETOS MARAVILLOSOS INTERMEDIOS

d%	Objeto maravilloso	Precio de mercado (po)
01-03	<i>Gautes de braquiación</i>	4.000
04-06	<i>Cafas del día</i>	4.000
07-09	<i>Caliz de comprobación</i>	4.000
10-12	<i>Medallón de contacto</i>	5.000
13-15	<i>Banda de confinamiento</i>	5.400
16-18	<i>Silla de montar de protección climática</i>	5.400
19-21	<i>Púa de florecimiento frutal</i>	5.800
22-24	<i>Gargantilla de elocuencia, mayor</i>	6.000
25-27	<i>Moneda del descanso eterno</i>	6.000
28-30	<i>Broche del antepasado</i>	6.000

d%	Objeto maravilloso	Precio de mercado (po)
31-33	<i>Botas firmes</i>	6.000
34-36	<i>Incienso del gorgón</i>	6.600
37-39	<i>Cenizas del infierno</i>	7.650
40-42	<i>Gotas de la tormenta</i>	7.650
43-45	<i>Polvo de la brisa</i>	7.650
46-48	<i>Fragmentos de la grieta</i>	7.650
49-52	<i>Piedra loun de resistencia (+2)</i>	8.000
53-55	<i>Venda de la oscuridad verdadera</i>	9.000
56-57	<i>Cinturón de aguante</i>	10.000
58-61	<i>Brazales de salida</i>	11.200
62-65	<i>Ojo incondicional</i>	10.000
66-69	<i>Filacteria de cambio</i>	11.200
70-73	<i>Cuerda de piedra</i>	11.800
74-77	<i>Collar de la bestia errante, oso furioso</i>	11.840
78-81	<i>Capa de refugio</i>	12.080
82-85	<i>Collar de la bestia errante, tiburón frenético</i>	12.160
86-89	<i>Collar de la bestia errante, jabalí violento</i>	12.440
90-93	<i>Don del trompetista</i>	12.700
94-97	<i>Morral inagotable</i>	15.000
98-100	<i>Semillas del ent</i>	15.300

TABLA A-24: OBJETOS MARAVILLOSOS MAYORES

d%	Objeto maravilloso	Precio de mercado (po)
01-02	<i>Silla de montar del pegaso</i>	16.875
03-04	<i>Máscara de las mentiras</i>	17.000
05-06	<i>Prisma dimensional</i>	17.600
07-09	<i>Piedra loun de resistencia (+3)</i>	18.000
10-12	<i>Caparazón de los tritones (con aire)</i>	18.000
13-15	<i>Abanico de llamas furiosas</i>	18.750
16-18	<i>Cuentas del oráculo</i>	19.192
19-21	<i>Cuenco cantarín</i>	19.440
22-24	<i>Portatizas dimensional</i>	22.950
25-27	<i>Botas de zancada forestal</i>	23.600
28-30	<i>Espanja siempreabsorbente</i>	26.400
31-33	<i>Máscara de la reina emplumada</i>	27.120
34-36	<i>Medallón de la libélula</i>	29.760
37-39	<i>Langosta insaciable</i>	29.975
40-42	<i>Maniqui de entrenamiento del maestro</i>	30.000
43-45	<i>Pelaje de sentidos animales</i>	30.080
46-48	<i>Piedra loun de resistencia (+4)</i>	32.000
49-51	<i>Piedra firme</i>	32.400
52-54	<i>Botas sin rastro</i>	33.500
55-57	<i>Ídolo de falsas visiones</i>	33.500
58-60	<i>Sombrero de anonimato</i>	34.050
61-63	<i>Vela de la muerte gélida</i>	34.800
64-66	<i>Puente portátil</i>	36.000
67-69	<i>Yelmo astado</i>	38.000
70-72	<i>Medallón del licántropo</i>	44.200
73-74	<i>Silla de montar de crecimiento</i>	48.600
75-77	<i>Botas del rey de la montaña</i>	48.810
78-80	<i>Piedra loun de resistencia (+5)</i>	50.000
81-83	<i>Botas del mar</i>	56.500
84-86	<i>Bandera del valor</i>	61.000
87-88	<i>Linterna de luminosidad</i>	66.520
89-90	<i>Incensario de adivinación</i>	77.000
91-92	<i>Incensario de justo castigo</i>	77.000
93-94	<i>Incensario de custodia</i>	77.000
95-96	<i>Rueda de carreta de Yondalla</i>	92.880
97-98	<i>Espejo de secretos revelados</i>	95.000
99	<i>Grilletes de azote de mágicos</i>	132.000
100	<i>Prontuario de la carne</i>	178.500

GUÍA DE ARMAS Y EQUIPO

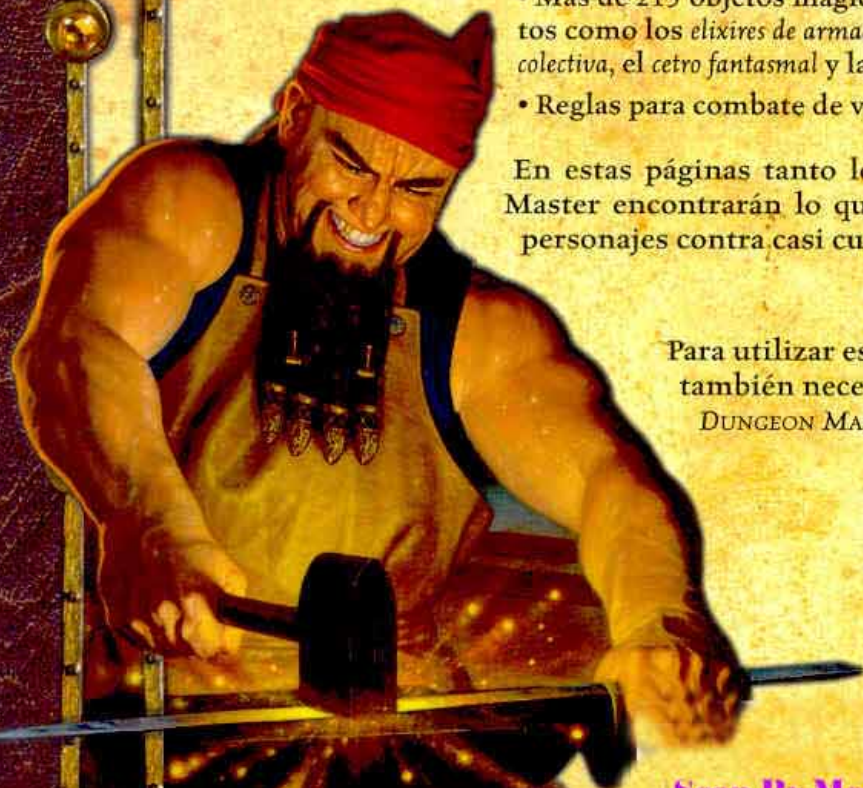
Prepárate para cualquier cosa
que la vida de aventurero te depare

Los héroes necesitan estar prestos ante cualquier cosa, lo que significa tener las armas adecuadas y el equipo a mano en cualquier momento. Las bien abastecidas páginas de este libro contienen un impresionante inventario de mercancía que te meterá en (y quizá te saque de), todo tipo de problemas incluyendo:

- Una caravana de equipo, mercancías, objetos alquímicos, venenos, monturas y transportes.
- Más de 230 armas y armaduras mágicas, como el hacha del sudario ígneo, la lanza de la carga inagotable y la armadura cazavampiros.
- Más de 215 objetos mágicos, incluidos nuevos artefactos como los elixires de armadura, los anillos de la mente colectiva, el cetro fantasmal y la bolsa de abrojos infinitos.
- Reglas para combate de vehículos por tierra, mar y aire.

En estas páginas tanto los jugadores como el Dungeon Master encontrarán lo que necesitan para equipar a sus personajes contra casi cualquier contingencia.

Para utilizar este suplemento un Dungeon Master también necesita el Manual del jugador y la Guía del DUNGEON MASTER. Un jugador tan sólo necesita el Manual del jugador.



Scan By Merlinda

